

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, D. M., Pilegard, C., & Mayer, R. E. (2016). Evaluating the cognitive consequences of playing portal for a short duration. *Journal of Educational Computing Research*, 54(2), 173–195. Sage Publications Sage CA: Los Angeles, CA.
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran: Bandung: Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Auzahra, D. (2024). *Strategi Pembelajaran Guru Terhadap Siswa Slow Learner Kelas 2 di MI Pembangunan Jakarta. Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu.*
- Chandra, M. A., Poerwanti, E., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Papanca “Papan Panca Indera” pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 451–461.
- Diah Ratna Sari, K. A., Ngurah Wiyasa, K., & Ganing, N. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 162–169.
- Hanytasari, G. (2015). Perancangan Permainan Papan Edukatif tentang Bahaya Jajan Sembarangan bagi Anak-anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 12.
- Hardiansyah, F., Zainuddin, Z., Sukitman, T., & Astutik, C. (2023). Development of Learning Media Smart Book To Improve Understanding of Elementary School Students in Science Learning. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 26(1), 72–87.
- Helwig, N. E., Hong, S., & Hsiao-wecksler, E. T. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif dan metode penelitian kuantitatif.*
- Herpratiwi, H., Setiyadi, A. B., Riswandi, R., Ertikanto, C., & Sugiyanto, S. (2018). Building Students’ Character in Elementary School through the Scientific Method: A Case Study of the Lampung Province. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 26(3), 1547–1561. Universiti Putra Malaysia Press.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implentation and Evaluation). *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Kemendikbud. (2020). Petunjuk Teknis Pelaksanaan Bantuan Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pendidikan Tahun Anggaran 2020.
- Kurniawan, D. S., Mahmudah, E. A., & Riyadi, R. (2024). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 pada Materi Panca

- Indera Pendengaran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 190.
- Kustandi, C., Sutjipto, B., & Pd, M. (2019). Media pembelajaran manual dan digital. Ghalia Indonesia.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 54.
- Marlina, L. D., & Akbar, M. A. (2025). Optimalisasi Media Visual dalam Peningkatan Kemampuan Bercerita Peserta Didik SDN 181 Guruh Baru II. *BEAN CENDIKIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 13–21.
- Media, P., Edukasi, G., Panca, A., Berbasis, I., Fip, P., Negeri, U., Fip, P., et al. (n.d.). Pengembangan Media Game Edukasi “ Aypai ” Ayo Panca Indera Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Panca Indera Manusia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Abstrak.
- Oktavia, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Materi Struktur Bunga dan Fungsinya Siswa Kelas IV SDN Ngerombot Kabupaten Nganjuk. *Artikel Skripsi Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Pendidikan, K., Teknologi, D. A. N., & Standar, B. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka (Issue 021)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Nomor 008/H/KR.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33.
- Puspaningtyas, N., Prasetyo, K. H., & Farahsanti, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Dengan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi. *Absis: Mathematics Education Journal*, 2(1), 11.
- Putri, S. A., Saefurohman, A., & Juhji, J. (2024). Pengembangan Media Papan Pintar Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 15–26.
- Putri, V., & Sari, M. (2024). Pengaruh Media Gambar Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4269–4276.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Ruhyat, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Terpadu Peserta Didik Kelas IV SD. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
- Rustianti, E. S., & Asih, S. S. (2025). Development of Diversity Monopoly Game

- Smart Board Learning Media to Improve IPAS Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(4), 173–186.
- Sadiman, A. S. (2006). Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila Zulfa, M. (2023). Hakikat Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam : Tujuan, Materi, Metode, dan Evaluasi. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(2), 718–725.
- Sari, C. A., Basori, M., & Saidah, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV SDN Maron. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 90–98.
- Sari, D. A. P. P., & Kurnia, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8285–8295.
- Sugiarto, A., & Djukri, D. (2015). Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Pembelajaran Berbasis SETS (Science, Environment, Technology and Society) Sebagai Upaya, 1(1), 102–114.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. *Surya Cahya*.
- Sumiyati, S., Nisa, A. F., Muammar, M., Rahayu, M. S., Astuti, Y., & Purwati, P. (2021). Pengaruh Model Belajar Blended Learning Menggunakan Phet Simulation Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *El Midad*, 13(2), 66–75.
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
- Wahyuningtyas, D. P., & Roziah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun. *Preschool*, 1(2), 119–132.
- Yuliawati, N., Lichteria Panjaitan, R., & Maulana. (2017). Pengaruh Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Perpindahan Energi Panas. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 221–230.