

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, I. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SDN Kraton. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 45-55.
- Andriyani, D., & Kusmariyanti, T. (2019). Eksperimen dan Penjelasan Teoritis dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA Indonesia*, 8(3), 201-209.
- Burhayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Fokus dan Konsentrasi Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 23-31.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dinda Mulyana, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall pada Pelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 15-27.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. wayan I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech UNDIKA*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fadila, N. N., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis game edukasi “Dunia Tumbuhan” materi bagian tumbuhan dan fungsinya untuk Kelas IV SDN Tiru Lor 2* [Universitas Nusantara PGRI Kediri]. <https://repository.unpkediri.ac.id/10855/>
- Fareza, H. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan Pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1).
- Hermawan, R. (2013). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 30–36.
- Hery, K., & Ghasya, D. A. V. (2024). Kepraktisan Game Edukasi Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Bab 1 Kelas IV SDN 41 Pontianak Utara. *AS_SABIQUN*, 6(2), 266–286.

- Kumalasari, D. (2018). Multimedia Pembelajaran Interaktif Sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 89–96.
- Kustandi, C., & Sutjipto, S. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Novita, D. M. (2024). *Pengembangan Media Board Game Aquatico dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dikelas IV SDN 1 Tanjung Senang*. UIN Raden Intan Lampung.
- Purwaningtyas, E. (2017). Pengembangan Media Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Media Pembelajaran*, 4(1), 99–106.
- Riduwan, R. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Saifudin, M., Susilaningih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77.
- Setyorini, L. (2015). Validasi dan Evaluasi Produk Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 45–56.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah dasar*. Kencana.
- Swara, R. (2020). Kelebihan Multimedia Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 34–40.
- Wana, I. G. A., & Supriyanto, A. (2021). Konsep Diri, Motif Berprestasi, dan Kemandirian Belajar Sebagai Prediktor Kesiapan Kerja Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(02), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- WP, D. A., Herdiansyah, A., Herryansyah, H., & Nanda, I. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pengenalan dan Pengelolaan Sampah Menggunakan Pendekatan Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(2), 150–159. <https://doi.org/10.31294/reputasi.v5i2.5624>

- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar*. Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fadillah, R. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ibrahim, N., & Nana, S. (2001). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Junaidi. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif untuk SD*. Bandung: Alfabeta.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurfadhilah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book untuk Materi Keberagaman Budaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Prasetya, D. (2022). *Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–53.
- Riyana, C. (2007). *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rustaman, N. Y., dkk. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Sains*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, W. (2016). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Satria, A. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(2), 78–88.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Yuni Astuti, R., Dewi, K. A., & Wulandari, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 6(1), 32–40.
- Yusina, E., & Prasetya, D. (2022). *Penggunaan Media Edukatif dalam Pembelajaran Tematik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1), 21–28.