

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 2011), 55-64
DOI : <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9734>
- Alpian, Yayan, et al. (2019) Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian* 1(1), 66-72,
DOI: <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Anggraeni, Yayan, Priamdani, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ardianti, F. I., Al Fatiya, F. I., Harjanti, N. A., Latifah, N., Palupi, S. A., Putri, N. A. H., & Setyawan, Y. (2024). *Cooperative Script* sebagai metode belajar bagi mahasiswa program studi pendidikan nonformal Universitas Negeri Semarang 2023. *Jurnal Kultur*, 3(1). Link: <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/kultur/article/view/767>
- Armanda, N., Permatasari, S. ., & Zulhafizh, Z. (2025). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Powic Pada Materi Teks Deskripsi Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 69–74. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.590>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., Kurnia, I., & Artikel, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(76), 168–175. DOI: <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Azmi, N. B., Hamsy, M., Agua, H., Di, U. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 19–25. DOI: <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9746>
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono, R. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>
- Dahlan, A., & Wirobrajan, S. D. M. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project*. 1430–1440. <https://eprints.uad.ac.id/21488/1/31.%20asni%20widiastuti%20%281430-1440%29>.
- Hanannika, L. K. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah. *Jurnal basicedu*. 6(4), 6379–6386 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*. 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>

- Hamzah, B. (2019). *Metode Pengembangan Pendidikan*. Bandung. Rajawali Pers.
- Herliana, S., & Anugraheni, 1. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (Vol. 4, Issue 2). DOI: [10.31004/basicedu.v4i2.346](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346)
- Hidayat, R. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Junaedi, Ifan. (2020). Proses Pembelajaran yang Efektif. JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research). ISSN: 2598-8719 (Online) ISSN: 2598-8700 (Printed). 3(2), 19–25. <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75. DOI : <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Indonesia*: Prenada Media.
- Komalasari, M. D., & Wihaskoro, A. M. (2018). Multimedia Interaktif Bermuatan Keanekaragaman Budaya Indonesia pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 5(1). <https://media.neliti.com/media/publications/242557-none-92de9499>.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Lamantu, I. A., Tuerah, P. R., Lobja, X. E., & Manado, U. N. (2025). Penggunaan Smartphone Pada Masyarakat di Desa Rumengkor The Use of Smartphones Among the Community in Rumengkor Village. *Jurnal Science and Society* 1(4), 720–739. DOI: <https://doi.org/10.70742/asoc.v2i3>
- Martin, R., & Armanto, D. (2022). Literasi digital dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar dengan berbantuan media space geometry flipbook (sgf). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (pp. 50-57). <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/3898>
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118-138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Mahmudah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Belajar Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Development Of Interactive Learning Media Based On

- Lectora Inspire In Adjustment Journal Materials For Students In Class X Accounting And Financial Institutions SMK N 1 Tempel Academic Year 2018/2109. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*: Vol. XVII (Issue 1). DOI : <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Mukharomah, H., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites dan Game Educaplay Pada Kelas 2 Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3). DOI: <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1683>
- Mukni, M., Mudrikah, M., & Rizky, Y. (2024). *The development of game-based learning media by using educaplay to increase student motivation and participation. Jurnal Education*, 5(1), 273-288. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.38809>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2022). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. Dirasat: *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v7i2.2648>
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruraji, A., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Ageng, U. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambus*, 7, 31348–31354. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12114>
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., & Suryani, I. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambus*, 1255–126. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12537>
- Raharjo, L. (2019). Penerapan *Cooperative Script* untuk meningkatkan keaktifan siswa SMP. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 6(2), 163–186. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28402>
- Rahayu, S. (2018). *Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Kurikulum*. Solo. Pustaka Belajar.
- Ramadhan, F. (2019). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 26(2), 87-98. DOI : <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Jihan Sadida, A., & Wanarti Rusimamto, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika Berbasis Cbi (Computer Based Intruction) Di Smk Negeri 1 Jabon Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1). <https://doi.org/10.26740/jpte.v8n1.p%p>
- Saputra, I., Zamzamia, I., & Setiyoko, D. T. (2025). Keragaman Budaya sebagai Identitas Bangsa Studi Multikultural di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 30778–30786. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.32143>

- Saputra, D., Wargadinata, W., & Fikri, S. (2025). Studi pustaka tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). DOI : <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27026>
- Setiawan, F. M., Johari, A., & Muswita. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan software Adobe Flash CS6 Professional pada siswa SMP kelas VIII. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 1(1). DOI : <https://doi.org/10.22437/bio.v1i1.3352>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. Kencana.
- Sudirman, A. (2021). Peran Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 30(1), 22-33. DOI : <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.38706>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarto, T., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis pendidikan merupakan upaya untuk mempercepat pembangunan SDM Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi informasi*, 128–142. DOI : <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298-311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Supriyadi, B. (2018). *Dampak Eksploitasi Sumber Daya Alam terhadap Lingkungan*. Alfabeta.
- Suryani, L. (2024). Pengaruh Media Animasi Berbasis Animaker terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Materi Perubahan Energi Kelas III SD Negeri 060934 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. (Universitas Quality, Medan, 2024). Retrieved from <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/2507>
- Suryani, L. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. DOI: <https://doi.org/10.33394/jtp.v2i2.598>
- Syafei, I. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Widina.
- Widiastuti, T. (2018). "Variasi Metode Pengajaran dalam Meningkatkan Perhatian Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(4), 55-63. DOI: <https://doi.org/10.33394/jtp.v2i2.598>
- Yusup, A. H., Azizah, A., & Rejeki, E. S. (2023). Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>