

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., Arifin, I. N., Sianu, L., Sulaeman, A. R., & Doe, R. (2023). *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Sonpedia Publishing.
- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran : Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS*. DOTPLUS Publisher.
- Agustin, D. E. N. (2023). *Pengembangan Media POBOSITA (Pop Up Book Sistem Tata Surya) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI MI YKUI Sambogunung*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Amini., & Ginting, N. (2024). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, PTK, dan R&D*. UMSU Press.
- Daniyati, Ani., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Arsita, D. R., Dibia, K., & Sukmana, W. I. Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Konkret. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 262. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27342>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pres.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- BP, Abdur Rahman., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. GAVA Media.
- Dewi, K., & Zaini, H. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Erowati, M. T. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar IPA. *Prosiding Ilmu Pendidikan-Jurnal FKIP UNS*, November, 289.
- Fitriyah, D. N., Zaini, M. F., Fahmi, M. H., Lestari, P., & Kurniawati, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. 5(2), 16–25. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i2.5183>
- Hariyanto. (2021). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two stay two stray*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herawati, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media “Rumah Eksis” di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1341–1349. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2297>
- Herdiani, J., Halidjah, S., & Pranata, R. (2024). *Deskripsi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Kelas V Sekolah Dasar Negeri*

- 35 Pontianak Selatan. 07(01), 4436–4446. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Iskandar, Nehru, & Riantoni, C. (2021). *Metode Penelitian Campuran (Konsep, Prosedur, Dan Contoh Penerapan)*. PT. Nasya Expanding Management (Penerbit NEM-IKAPI).
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Nabilah, A. P., Rahmawati, A., Rahmawati, H., Agustiani, N., & Herlina, P. (2023). Peran Guru Penggerak Terhadap Penerapan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(2), 4039–4050. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Jalmur, N. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Prenamedia Group.
- Karo-karo S, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 07(1), 1–14. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khumaeroh, A., Nurhayati, T., & Jaelani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas IV MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 02(01), 99–119. <https://doi.org/10.1234/uniedu.v2i1.43>
- Kleruk, I. D., Muriati, S., & Jamaluddin, J. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Barang Bekas Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Lanraki 1 Kota Makassar. *Jurnal IPA Terpadu*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v5i1.23922>.
- Lestari, D. A., Hanifa, M., & Rosita, D. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Matematika Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Primary Education*, 6(1), 25–33. <https://doi.org/10.51875/jispe.v6i01.586>
- Maharani, D., Cahyani, B. ., Wahyuni, R., Ardelia, T., Qatrunada., Wava, A. Z., & Yuni, R. (2024). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Melalui Praktikum Sifat- Sifat Cahaya Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 9958–9964. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Maswindah, A., & Suryanti. (2019). Pengembangan Media Kit Sifat Cahaya Berbasis *Science Edutainment* Pada Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 7(4), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jppgsd>
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. CV FENIKS MUDA SEJAHTERA.
- Mu'in. (2024). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Pusat pengembangan pendidikan dan penelitian Indonesia.
- Nafsiyah, A. T., Sriwijayanti, R. P., Anjarwati, A. (2025). Penerapan Media Sica Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Sifat-Sifat Cahaya Di Kelas V Sdn Brumbungan Lor. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(2), 501–513. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24586>
- Neolaka, A., & Neolaka, G. A. A. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Kencana.

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran : Pengertian Media Pembelajaran, Landasan Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari*, 03(1), 171–187. <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/misykat>
- Oktaviani, A. P., Setiani, S. S., Siddik, M., & Sunarsih. (2023). Analisis Penerapan Permainan Go Domino Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2023*, 1–5.
- Paggara, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Pribadi, B. A. (2017). *Definisi Media Ragam Media Pembelajaran*. Kencana Prenamedia Group.
- Putra, K. A. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Putra, R. M. (2022). *Cahaya Dan Penerapan Sifat-Sifat Cahaya*. Cv Media Edukasi Creative.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2). <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology Psikologi Pendidikan*. Kencana.
- Saparudin, Y. (2023). *Pembelajaran Ipa, Kompetensi Guru, Dan Supervisi*. CV. Jakad Media Publishing.
- Setiawan, H. R., & Bahtiar, A. (2023). *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik*. UMSU Press.
- Sholiha, M., Tamam, B., & Munawaroh, F. (2018). Pengembangan Media Kotak Cahaya Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya. *Rekayasa*, 10(1), 34. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3602>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sukarasa, M. D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Simulasi 3D Tata Surya Untuk Anak - Anak Sekolah Dasar Lab Undiksha Kelas VI*. as Pendidikan Ganesha Skripsi.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi.
- Tamba, R., & Butar-Butar, P. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal*

- Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(2), 205–216.
<https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46321>
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Wiratni, N. L. ., Ardana, I., & Mardana, I. B. . (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Rumahku Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Zannah, F., Nadhifah, Y., Fauziah, N., Hairunisa, & Pikoli, M. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. PT Global Eksekutif Indonesia.