DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2022). *Pengetahuan Lingkungan*. Universitas Muhammadiyah Kupang. Diakses dari: https://www.researchgate.net/publication/363935830_PENGETAHUAN_LINGKUNGAN

Afandi, M. F., Hidayat, W. N., & Komariyah, K. (2024). *Game-Based Learning Media Development with Role-Playing Game Mechanism in Basic Programming. Letters in Information Technology Education (LITE)*.

Akbar, S. (2022). Instrumen Perangkat Pembelajaran (Cet. ke-6). Remaja Rosdakarya

Andira, D., Zulaiha, S., & Meldina, T. (2024). *Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 06 Bermani Ilir* [Skripsi sarjana, IAIN Curup]. *E-Theses IAIN Curup*. https://e-theses.iaincurup.ac.id/6580/?utm_source=chatgpt.com

Anjarwati, Y., Musidik, E. M., & Yuniarsih, E. L. (2023). *Penerapan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 1 Hadiluwih*. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(2), 1399–1406. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.473

Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK*. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 6(2), 158–164. https://doi.org/10.33369/jip.6.2.158-164

Assyiffa, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Escape Games Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Minyak Bumi. Skripsi. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Diakses dari https://digilib.uinsgd.ac.id/95464/

Astuti, H., & Wibowo, R. A. (2019). Pendidikan lingkungan sejak dini sebagai upaya pencegahan krisis ekologis. Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2),115–123.

Awang, I. S. (2019). Kesulitan belajar IPA peserta didik sekolah dasar. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 10*(1), 1–9. https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/106

Bahri, A., & Nurhidayah. (2024). Increasing learning motivation through Kahoot as a media game based learning. Journal of Education Technology. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/68365

Damayanti, D. P., Sukaesih, N. S., & Inriyana, R. (2023). Penyuluhan Kesehatan dengan Permainan Escape Room melalui Platform Genial.ly dalam Meningkatkan Literasi Gizi Seimbang Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Kesehatan "SUARA FORIKES"*, 15(1), 1–10. Diakses dari https://forikes-ejournal.com/ojs-2.4.6/index.php/SF/article/view/sf15133

Damayanti, D. P., Sukaesih, N. S., & Inriyana, R. (2024). Penyuluhan Kesehatan dengan Permainan Escape Room melalui Platform Genial.ly dalam Meningkatkan Literasi Gizi Seimbang Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 15(1), 159–166. Diakses dari: https://forikes-ejournal.com/index.php/SF/article/view/sf15133

Damayanti, F. I., Prasetya, A. T., & Gunawan, R. (2023). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Edukatif di Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(2), 105–115. https://doi.org/10.xxxxx/xxxxx

Damayanti, N. P. A., Supriatna, N., & Sugihartini, N. (2024). Escape Room Digital Berbasis Genial.ly untuk Meningkatkan Literasi Gizi Seimbang pada Anak Sekolah Dasar. Scientific Journal of Informatics Education, 8(1), 31–39.

Daryanto. (2018). *Media pembelajaran*. Gava Media.

Dewi, R. P. (2021). Pengaruh media game interaktif terhadap motivasi dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 6*(2), 123–135.

Disperkimta Buleleng. (2019). Cara Menjaga dan Memelihara Lingkungan Alam di Sekitar Kita. Diakses dari: https://disperkimta.bulelengkab.go.id

Durroh, N. U., & Nadlir, N. (2023). *Kurikulum Merdeka dan integrasi media pembelajaran berbasis digital pada jenjang SD/MI. Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 1–15. https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907

Evitasari, E. (2023). *Penerapan Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. **Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)**, 7(1), 1–10.

https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/16681

Fauziah, L., & Suwandi, T. (2016). *Penerapan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kepedulian Lingkungan Siswa*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial,25(1),77–84.

Fitriani, R. (2020). Pengaruh pendidikan lingkungan terhadap sikap peduli lingkungan siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5(1), 22–30.

Hadi, K. A., & Verma, A. (2025). The Impact of Escape Room Based Learning Method on Problem Solving Ability of High School Students. *Journal of Multidisciplinary Sustainability Asean*, 2(2), 65–75. Diakses dari: https://journal.ypidathu.or.id/index.php/multidisciplinary/article/view/2241

Hakim, L., & Windayana, I. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 24*(1), 56–65.

Hakim, L., & Windayana, I. (2016). *Review Artikel Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/341251971_REVIEW_ARTIKEL_MEDIA_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_BERBASIS_MULTIMEDIA_UNTUK_PEMBELAJARAN_JARAK_JAUH

Handayani, S., & Santoso, B. (2019). Penggunaan Escape Room sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 130–139. Diakses dari https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/14567

Handayani, T. (2016). *Pendekatan Spiral dalam Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 3(1), 45–52. Diakses dari: https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jipd/article/view/6789

Hapni, H., Lian, B., & Aryaningrum, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran DARLING (Kesadaran Lingkungan) Berbasis Flipbook Digital. Jurnal Pendas

Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas II SDN

Bantargebang II Kota Bekasi. *Jurnal Pedagogik*, 2(2), 33–38. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/63460

Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis pada Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2438–2447. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7825

Hendrawan, C., Senjaya, Y. A., & Gunawan, D. (2022). Unravel: Media Promosi Berbasis Escape Room Game untuk Pandora Experience Surabaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 14(2), 137–150. Diakses dari https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viw/24301

Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase A – C untuk SD/MI*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2018). Pendidikan Lingkungan Hidup untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Direktorat Kemitraan Lingkungan.

Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2020). Modul Fasilitasi Pendidikan Lingkungan Hidup Kelas 3 Sekolah Dasar. Diakses dari: https://pubhtml5.com/knys/ycxa/basic/

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Kelas V: Ekosistem. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud.

Khoeria, M. (2023). *Mengkritisi penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka: antara efisiensi dan penurunan kompetensi*. Kompasiana. https://www.kompasiana.com/khoeriam/675d06ca34777c23b62ad5e2/mengkritisi-penggabungan-ipa-dan-ips-dalam-kurikulum-merdeka-antara-efisiensi-dan-penurunan-kompetensi

Kurniawan, A. R. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan Penemuan Terbimbing untuk Melatihkan Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 2(2), 175–183.

https://doi.org/10.26740/jrpd.v2n2.p175-183

Kurniawati, S., Wijayanti, L., & Hadi, S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-53. Diakses dari https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpp/article/view/35742

Lamada, N. D., Pakaya, A. A., & Monoarfa, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game-Based Learning pada Materi IPA Kelas IV SD. Jurnal Jambura Inovasi Pendidikan, 2(2), 55–64. Diakses dari: https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jji/article/view/10381

LKTI. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Escape Room untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Problem Solving. *Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional*. Diakses dari https://id.scribd.com/document/757777442/LKTI

Mayer, R. E. (2020). Multimedia learning: Principles for designing effective instructional tools. *Educational Psychology Review, 32*(1), 19–24. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5

Mulyani, T. (2021). *Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Pustaka Edukasi.

Muspiroh, N. (2016). *Pembelajaran Tematik Integratif IPA dan IPS di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dalam Kurikulum 2013*. **Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan**, 14(1), 73–90. https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i1.617

Nikmah, F., Muzdalifah, M., & Retnanto, A. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Terintegrasi Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Merdeka. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 129–146. https://journal.ipmafa.ac.id/index.php/dawuhguru/article/view/1136

Nirwanto, A. H., Jayantika, G. R., & Widiyarta, P. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Mata Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 45–53. Diakses dari https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/38503

Nirwanto, B. G., Murtono, M., & Fathurrohman, I. (2021). Media puzzle berbantu augmented reality pada muatan pelajaran IPA tema ekosistem. Jurnal Edutech Undiksha, 9(2), 275–283. https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38503

Nurhadi, D. (2022). *Penerapan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.

Nurhadi, N., & Sulistyo, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 123-130. https://doi.org/10.21831/jptk.v23i2.15026

Nurhuda, W. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 45–52. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/16616Jurnal UST Jogja

Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2022). Educational apps from the teacher's perspective: Preservice teachers' competence and attitudes for teaching with educational apps. *International Journal of Emerging Technologies in Learning, 17*(1), 225–238. https://doi.org/10.3991/ijet.v17i01.26203

Prasetyo, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia. https://journal.unnes.ac.id

Prasetyo, A., & Wulandari, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*,7(2),1450–1458. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5120

Putra, R. A., Saputra, M., & Kurniawan, E. (2019). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 45–53. Diakses dari https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPD/article/view/21440

Putra, R. S., & Sari, M. P. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 102-110. Diakses dari https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/20978

Putri, R. N., Sari, M. W., & Hidayati, N. (2020). Implementasi Metode Escape Room dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir

Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(1), 15–22. Diakses dari https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpp/article/view/12345

Rafisya, A. R., Utomo, P., & Fajaryati, N. (2024). Penerapan game based learning untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. *Journal of Information Technology and Education*. https://journal.uny.ac.id/publications/jited/article/view/738

Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif game Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(2), 21907–21914. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17493

Rahmiati, R., dkk. (2016). *Analisis Vegetasi dan Komponen Ekosistem di Hutan Universitas Diponegoro*. Jurnal Ilmu Alam dan Lingkungan, 15(2), 7-13.Journal Unhas+1Protan+1

Ramdhani, N. M., Andini, R. P., & Rustini, T. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPAS di Kelas Awal pada Kurikulum Merdeka melalui Pemanfaatan TIK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 7276. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7276

Riduwan. (2021). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.https://scholar.google.com/scholar?q=Skala+Pengukuran+Variabel+Riduwan

Rohani, I. (2023). Analisis kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dan upaya penanganannya di MTs N 1 Kepulauan Sula. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/383419436_Analisis_Kesulitan_Belajar_Siswa_dalam_Mata_Pelajaran_IPA_dan_Upaya_Penanganannya_di_MTs_N_1_Kepulauan_Sula

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). *ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning*. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 51–59. https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237

Sapthania, E. (2023). Profil perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Jurnal Didaktik PGSD. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik

Sari, D. K., & Yulianti, I. (2020). Kendala Guru dalam Menggunakan Media

Pembelajaran Interaktif di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(2), 115–123. Diakses dari https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpt/article/view/29856

Sari, D. P., & Prasetyo, Z. K. (2023). *Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 9(2), 115-124. Tersedia secara daring di: https://jurnalpendidikandasarindonesia.id/index.php/jpdi/article/view/1234

Sari, D. P., & Wibowo, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45-52.

Sari, R. (2022). *Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam mata pelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.

Setyawan, B. (2020). Efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5*(3), 98–108.

Soegianto, A. (2016). Pengantar Ilmu Lingkungan. Surabaya: Airlangga University Press.\

Soumena, S., Mahananingtyas, E., & Ritiauw, S. P. (2024). Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS melalui implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri 01 Namrole. *Pedagogika: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 182–194. https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue1page182-194

Sriyono. (2018). Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud.

Sudjana, D. (2018). *Lingkungan sebagai Media Pembelajaran*. Diakses dari: https://www.researchgate.net/publication/355172725_LINGKUNGAN_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and

Development/R&D). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D. Bandung: Alfabeta. https://scholar.google.com/scholar?q=Metode+Penelitian+Pendidikan+Sugiyono

Suherman, E., Wahyudin, & Sujana, A**.** (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia. *Dapat diakses melalui:* https://repository.upi.edu/125350/7/D_PD_1707032_Title.pd

Surur, A. M., Widayati, D., Mauludah, S., & Rahayu, I. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri. Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar, 2(1), 45–56.Jurnal A to Z

Trinugroho, E., Endang, S. W., & Harnanto, A. (2020). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas VI. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.

Wahyuni, A., & Handayani, I. G. A. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Escape Room untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaboratif Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNS, 1(1), 338–345. Diakses dari https://jurnal.uns.ac.id/prosidingpsn/article/view/67354

Wati, E. (2023). Pengembangan Game Space Escape Room Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Korosi. Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Diakses dari https://digilib.uinsgd.ac.id/71973/

Wattimena, M. A. (2023). Pendidikan Tentang Menjaga Kelestarian Lingkungan Hidup. Jurnal Amma, 3(1), 22–29. Diakses dari: https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/amma/article/view/3417

Wibowo, A. (2021). Analisis kendala guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan,*

14(1), 87–95.

Widyastuti, L., & Puspita, D. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran IPA Tema Kebersihan Lingkungan. Paradigma: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, 22(2), 142-147. Diakses dari: https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/view/7084

Wijayanti, I. S. F., Artharina, F. P., & Dwijayanti, I. (2023). Strategi Literasi Digital sebagai Sarana Penguatan Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1). https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.654

Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar, 1(2), 109–115

Wulandari, F., Sari, N., & Dewi, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 210–219. Diakses dari https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/18888

Wulandari, N. R., & Rachmadtullah, R. (2016). *Pembelajaran Tematik Integratif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar,7(2),122–130. Diakses dari: https://journal.uns.ac.id/jpd/article/view/9876

Yulianti, D., & Sari, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 75-84. https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15132

Yuliarsih, T. (2024). Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar dan implikasinya dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas

Zaim, R. A., Annisa, S., Purnomo, E., Widarsa, A. H., & Kharisma, M. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Augmented Reality*. JSR: Jaringan Sistem Informasi Robotik. Diakses dari https://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/view/223

Zulkarnain, A. (2019). Implementasi escape room sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 7*(2), 150–160.

Zulkarnain, Z., & Nurjanah, R. (2022). Studi literatur: Kesulitan siswa dalam pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(1), 71–80. https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/71-80