

DAFTAR PUSTAKA

- Purnamasari, S., & Hanifah, A. N. (2021). Education for Sustainable Development (ESD) dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(2), 69-75.
- Norrizqa, H. (2021). Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*.
- Waruwu, T. (2020). Identifikasi kesulitan belajar pada pembelajaran IPA dan pelaksanaan pembelajaran remedial. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 285-285.
- Yulianti, Y. (2017). Literasi sains dalam pembelajaran IPA. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(2).
- Purwasih, R., Anita, I. W., & Afrilianto, M. (2020). Pemanfaatan limbah kain perca untuk mengembangkan media pembelajaran matematika bagi guru SD. *Jurnal Solma*, 9(1), 167-175.
- Khairin, U., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Blender Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14317-14322.
- Hindarto, D. (2022). Perbandingan Kinerja Akurasi Klasifikasi K-NN, NB Dan DT Pada APK Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(1), 486-503.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Wahyuni, H. I. (2018). Kebijakan Media Baru Di Indonesia: (Harapan Dinamika Dan Capaian Kebijakan Media Baru Di Indonesia). Ugm Press.

- Rahmawati, N., & Wiyatmo, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software iSpring Suite 9 untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2).
- Kusuma, Y. A., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3). <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.214>
- Handayani, S. (2023). Integrasi Metode Pembelajaran Sosiodrama dan Media Komik Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Teks Sesorah Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1535>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4).
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran.
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa Materi Pecahan Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1).

<https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32032>

- Hindarto, D. (2022). Perbandingan Kinerja Akurasi Klasifikasi K-NN, NB dan DT pada APK Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(1). <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i1.1542>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Pangestu, Y. S., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Pytha Fun untuk Teorema Pythagoras SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.177>
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Indrawati, E. S., & Nurpatri, Y. (2022). Problematika Pembelajaran IPA Terpadu (Kendala Guru Dalam Pengajaran IPA Terpadu). *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.31>
- Hidayat, H. (2021). Pengaruh Metode Inkuiri terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Dompu Tahun Pembelajaran 2020/2021. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i2.68>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder untuk

- pembelajaran matematika kelas x materi proyeksi vektor. Mathline: *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12-25.
- Pratama, A. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan iSpring dan Website 2 Apk Biulder Kelas IV Tema 6 di SD.
- Dhea Putri Pratiwi Br Ginting, Sahat Siagian.(2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder. <https://doi.org/10.24114/jevte.v2i2.40541>
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1).
- Apriyani, D. D., Sirait, E. D., & Ramdhan, V. (2023). PENGEMBANGAN E-BOOK DENGAN APLIKASI FLIPBOOK BERBASIS MOBILE LEARNING. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1). <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6353>
- Anglada, D. (2007). An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model. Retrieved June 25, 2019, from <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua). In Alfabeta (Vol. 3, Issue 2).
- Sugiyono. (2021a). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). In Metode Penelitian Pendidikan.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.

- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alphabet.
- Wangi, V. C. (2020). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Geografi Berbasis Ekoliterasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas (Uji Coba di SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020 KD 3.4 Menganalisis Ketahanan Pangan, Industri dan Energi).
- Herawati, F., Puspitasari, E., & Zulkifli, N. (2021). Pengembangan Media Abelsa untuk Kemampuan Mengenal Konsep Seriasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2928-2935.
- Wulandari. Eko, Nuryanti, (2020). Pengembangan Buku Saku Biologi Berorientasi Model Inquiry Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Siswa SMA/MA Kelas XI.
- Akbar, Sa'dun, 2017." Instrumen Perangkat Pembelajaran", Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Buku, R. N. S. & W.-G. (2018). METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif. In Literasi Nusantara.