

## DAFTAR RUJUKAN

- Adventyana, Benedicta Dwi, dkk. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 1, 3951-3955 diakses pada <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11640>
- Agung, A. A. Gede. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Ahmad, Imam, dkk. (2022). Penerapan Augmented Reality pada Anatomi Tubuh Manusia untuk Mendukung Pembelajaran Titik-Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, Vol. 16, No. 1, 46-53 diakses pada <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Alpian, Yayan dkk. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, Vol. 1, No. 1, 66-72 diakses pada <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Anam, Syaiful, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Andriani, Rike dan Rasto. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 4, No. 1, 80-86 diakses pada <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggraini, Dian. (2023). Pengembangan ECO Mapping dalam Gerakan Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup Sekolah (GPBLHS) di SDN Sisir 05 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, Vol. 2, No. 1, 47-69. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/download/110/131>
- Arina, Dina. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 1, No. 2, 168-175 diakses pada <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Arifin, Zainal dan Nur Rokhman. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI dengan Audio Visual untuk Keterampilan Berwudhu di SMK Negeri 12 Surabaya. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, Vol. 7, No.2, 229-241 diakses pada <https://doi.org/10.30651/sr.v7i2.20534>
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aripin, Ipin dan Yeni Suryaningsih. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Jurnal Sainsmat*, Vol. 8, No. 2, 47 diakses pada <http://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>

- Audie, Nurul. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, 586-595.
- Baidha, Pratista Sara. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Fatimah Palembang. *Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, Vol. 2, No. 2, 203-210. <http://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/download/877/718>
- Budiman, Agus. (2013). Efisiensi Metode dan Media Pembelajaran dalam Membangun Karakter Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Pesantren Education*, Vol. 8, No. 1. <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v8i1.514>
- Candiasa, I Made. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha
- Damayanti, Erlina dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 9, No. 3, 639-645. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>
- Darmadi, Hamid. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi : Konsep Dasar, Teori, Strategi, dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. An1mage.
- Erfin, dkk. (2023). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar IPA pada Siswa. *Jurnal of Classroom Action Research*, Vol. 5, No. 2.
- Fadilah, Aisyah, dkk. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, Vol. 1, No. 2, 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Falahudin, Iwan. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, Vol. 1, No.4, 104-117.
- Fauziah, Anisatul dan Siti Sri Wulandari. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Pembelajaran Matematika Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 2.
- Hake, Richard R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. American Educational Research Association's Division, Measurement and Research Methodology: Dept. Of Physycs Indiana University.
- Hamdani, Alfian. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites pada Materi Sistem Gerak Manusia untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Digital Library UIN KHAS Jember*.
- Hartana, Albertus dan Brigita Vio Dwi Anjani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk

- Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Belantika Pendidikan*, Vol. 5, No. 2.
- Hayong, Mariana Sesilia Weling Hayong dan Sukarman Hadi Jaya Putra. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Berbasis Inkuiripada Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, Vol. 1, No. 3.
- Hidayah, Nuriyatul, dkk. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*; Vol. 3, No. 2, 83-91. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/137>
- Ifenthaler, dkk. (2021). *Digital Transformation of Learning Organizations*. Springer Nature.
- Ikbal, dkk. (2023). Peningkatan Literasi SAINS Melalui Pengembangan Media Big Book. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 13, No. 2, 77-91. <http://dx.doi.org/10.30863/ajmpi.v13i2.4529>
- Kaharuddin, dkk. (2023). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia. *Journal of Information System Research*, Vol. 4, No. 4, 1168-1175. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3685>
- Kaspul dan Rosmilawati. (2020). Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Konsep Sistem Rangka Manusia Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing, Team Game Torunament (TGT), dan Jigsaw. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Vol. 11, No. 2, 178-185.
- Kholijah, Gusmi, dkk. (2023). Model Project Based Learning pada Mata Kuliah Metode Peramalan. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 14, No. 2, 209-220. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.16253>
- Koyan, I Wayan. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Pendidikan Dasar.
- Kusumaningrum, Rizka Sulistya dan Ishaq Nuriadin. (2022). “Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Media Konkret terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa”. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No.4, 6613-6619. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3322>
- Lestari, Lia. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Materi Sistem Sirkulasi Darah untuk Kelas XI SMA. *Universitas Jambi*.
- Limbong, Masdar, dkk. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vo. 2, No. 1, 27-35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Lusiana, Dewi Evellin dan Mohammad Mahmudi. (2021). *ANOVA untuk Penelitian Eksperimen: Teori dan Praktik dengan R*. Universitas Brawijaya Press.



- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*, Vol. 5, No. 1.
- Mandayu, Astody Gusta, dkk. (2018). Respon Siswa Terhadap Media E-Learning Berbasis Web Blogmateri Sistem Pernapasan Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 7, No. 9. <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i9.28604>
- Manurung, Purbatua. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Al-Fikru*, Vol. 14, No. 1, 1-12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Jogjakarta: Mitra Cendika Press.
- Meliniasari, Fitri, dkk. (2023). Filsafat Aliran Progresivisme dan Perspektifnya Terhadap Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 204-209. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1048>
- Melya, Rina, dkk. (2022). Pengembangan Modul IPA Berbasis Literasi Sains Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial Budaya*, Vol. 18, No. 1, 45-53. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i1.354>
- Mertasari, Ni Made Sri dan I Made Candiasa. (2022). Formative Evaluation of Digital Learning Materials. *Journal of Education Technology*, Vol. 6, No. 3. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.44165>
- Mishra, Prabhaker, dkk. (2019). Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data. *Annals of Cardiac Anaesthesia*, Vol. 22, No. 1, 1-67. [https://doi.org/10.4103%2Faca.157\\_18](https://doi.org/10.4103%2Faca.157_18)
- Mulyati, Mumun. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia dini Terhadap Pelajaran. *Jurnal of Islamic Education*, Vol. 1, No. 2, 277-294.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Murad, Fitria Dina, dkk. (2013). Aplikasi Intelligence Website untuk Penunjang Laporan PAUD Pada HIMPAUDI Kota Tangerang. Vol. 7, No. 1, 44-58.
- Murdhani, I Dewa Ayu Sri, dkk. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Organ Manusia Melalui Augmented Reality dengan Menggunakan Aplikasi Unity. *Jurnal Science Teknologi Sosial Humaniora*, Vol. 1, No. 2, 111-119. <https://doi.org/10.58878/sutasoma.v1i2.193>
- Naibaho, Dwi Putriana. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Mampu Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik. *Journal of Creative Student Research*, Vol. 1, No. 2, 81-91. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1150>
- Naisbitt, dkk. (2004). *Learning Object Review Instrument*.

- Ningrum, Kartika Dwi, dkk. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 1. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2289>
- Novianti, Chatarina dkk. (2020). Pengaruh Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Science and Physic Education Journal*, Vol. 3, No. 2.
- Pradana, F. A. P. (2020). Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Melalui Pemanfaatan Sudut Baca terhadap Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Research&Learning in Primary Education*, Vol. 1, No. 2, 81-85. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.599>
- Pratama, Candra, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA. *Jurnal Bioeduin*, Vol. 10, No. 2. <https://repo-dosen.ulm.ac.id/handle/123456789/28727>
- Pratiwi, Tifani Feby. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMAN 1 Sinabang Kabupaten Simeulue.
- Pristiwanti, Desi. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, 7911-7915.
- Pritanti, Desta Aritya dan Rusijono. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Magetan. *UNESA*.
- Putra, Aldi Ivandi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia di Sekolah Dasar. *Universitas Jambi*.
- Putri, Dyah Rahayu Restiana dan Bagus Rahmad Wijaya. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Komsis (Komunitas Sistem) Berbasis Articulate Storyline 3 Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*.
- Raja, R. Dan Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of Modern Technology in Education. *Journal of Applied and Advanced Research*, Vol. 3, No. 1, 33-35. <https://dx.doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.165>
- Ramdani, Pebri, dkk. (2019). Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Augmented Reality untuk Laboratorium Biologi. *Jurnal Siliwangi Sains Teknologi*, Vol. 5, No. 2. <https://doi.org/10.37058/jssainstek.v5i2.1287>
- Rasmani, dkk. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 1, 10-16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>

- Rochman, Abdur dkk. (2020). Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Open Source. *Academic Journal of Computer Science Research*, Vol. 2, No. 1. <http://dx.doi.org/10.38101/ajcsr.v2i1.272>
- Rofiyadi, Yusuf Abyan dan Sri Lestari Handayani. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Modul Intraktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusi akelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 6, No. 2, 54.
- Ruliyanti, Vina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) pada Konsep Sistem Ekskresi Manusia. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Sadikin, Ali, dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Website dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan, Biologi dan Terapan*, Vol. 5, No. 1, 18-28. <https://doi.org/10.33503/ebio.v5i01.644>
- Santoso, H.B. (2016). Measuring User Experience of The Student-Centered E-Learning Environment. *Journal of Educators Online*, Vol. 13, No. 1, 58-79.
- Saraswati, Inggar dan Nur Ducha. (2021). Validitas Lembar Kerja Siswa (LKPD) Berbasis Literasi Sains pada Materi Sistem Urinaria untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 10, No. 2, 283-291. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p283-291>
- Schrepp, M., dkk. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Quistionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, Vol. 4, No. 4. <http://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Sinaga, M. Harwansyah Putra, dkk. (2023). Gambaran Perilaku Siswa yang Kecanduan Gadget. *Journal on Education*, Vol. 5, No. 4, 1270-12727. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2260>
- Subroto, Desty Endrawati, dkk. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 1, No. 7, 473-480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sugiyarto, Untung Slamet, dkk. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Vol. 8, No. 2, 118-123. <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, 29-39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Sains (Handout Mata Kuliah)*. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.

- Sunengsih, Neneng, dkk. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VC dengan Menggunakan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Tema 5 di SDN Periuk 1. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, Vol. 2, No. 4, 183-189. <https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.569>
- Suprihatin, Siti dan Yuni Mariani Manik. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, Vol. 8, No. 1. <http://dx.doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Surentu, Yunico Zevanya, dkk. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, Vol. 2, No. 4.
- Utami, Diah Putri dan Laela Kurniawati. (2023). Analisis Usability Testing pada Aplikasi Mobile Banking Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Tekinkom*, Vol. 6, No. 2, 867-877. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v6i2.1001>
- Toni, Albertus, dkk. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sistem Rangka Manusia Berbasis Teknologi Tiga Dimensi. *Jurnal Informasi Teknologi dan Sistem*, Vol. 6, No. 1.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah Jurnal Studi Pendidikan*, Vol. 12, No. 1.
- Winangsih, Eka dan Risma Delima Harahap. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, No. 1, 452-461. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4433>
- Wulandari, Amelia Putri, dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, Vol. 5, No. 2, 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yani, Neneng Kurnia Apri. (2017). Pengembangan Multimedia interaktif berbasis android pada materi sistem organ manusia untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung. *UIN Raden Intan Lampung*
- Zarkasi dan Ahmad Taufik. (2019). Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enable untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 7, No. 2, 187-206. <https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787>
- Zendrato, Akhalis Dedi Kasih, dkk. (2022). Pengembangan Modul IPA Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, 446-455. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.61>
- Zulqadri, Dewanto Muhammad dan Burhan Nurgiyantoro. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan*



*Teknologi Komunikasi*, Vol. 25, No. 1, 103-120.  
<https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>

