

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. K., Suarjana, I. M., & Sari, N. M. D. S. (2025). *Hand Puppet Media to Improve Indonesian Language Learning Outcomes of Grade III Elementary School Students*. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 6(1), 167-173. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/94075>
- Agung, A. A. P., & Yuesti, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.
- Agustin, A. D. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan Di Lingkungan Sekitar Pada Kelas V SDN Betet 1 Kota Kediri.
- Agustini, L. T., Riastini, P. N., & Sari, N. M. D. S. (2026). Inovasi Media Kartu Yoga Pretzel Games Terintegrasi *Social Emotional Learning* Pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 79-92. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/42156>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3d. *Jurnal Education and Development*, 9, 433.
- Ariani, N. D., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2834. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5990>
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>
- Artayana, I. W. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Permainan Edukasi Materi Siklus Air Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Astafiria, N. S., & Bayu, G. W. (2021). *Digital learning media assisted by Quizizz application (METALIQ) on science content of ecosystem topic for sixth grade elementary school*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.39539>
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). *Powtoon-based animated videos as learning media for science content for grade IV elementary school*. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 29-37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39821>

- Biantara, D. G. A. R., Asril, N. M., & Bayu, G. W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Muatan Ipas Kelas V Sd. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i1.77578>
- Budiarto, F., & Jazuli, A. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 7(1), 50-61. <https://doi.org/10.30651/must.v7i1.13919>
- Candiasa, I. M. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Candra, M. (2025). Belajar IPA Dari Alam: Strategi Observasi Lingkungan Untuk Menumbuhkan Kepedulian Siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(2), 60-70.
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. 8(2), 238–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i2.26525>
- Dyaning Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Evitasari, A. D., Pancasari, T. D., & Sugoyanta, G. (2025). Penerapan Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08(1), 1–15. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Fadillah, K., Zahra, M. A., & Hasanah, N. (2025). Analisis Keterkaitan Antara Komponen Biotik Dan Abiotik Dalam Menjaga Keseimbangan Ekosistem Darat Di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(4), 1081-1087.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>

- Hariyono, M., & Widhi, N. E. (2021). Geoshape Digital: Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika SD. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar,"* 8(1).
- Hidayat, Ilham, & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. In *Ainara Journal* (Vol. 5). <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 106–113.
- Jannah, G. N., & Jalal, M. (2025). Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(2), 126–139. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i2.765>
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>
- Katarina, N., Asril, N. M., & Sari, N. M. D. S. (2026). Pengembangan Komik Digital Berbasis Ctl Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sdn 1 Dajan Peken. *Edu Research*, 7(1), 1182-1193. [Volume 7, Nomor 1, April 2026](https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091)
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3, 249–257. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2>
- Lamada, Mustari. S., Ruslan, & Putriani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA. *Jambura Journal Of Informatics*, 3(1), 59–65. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.10381>
- Lavenia, A. (2022). Analisis Deskriptif Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Oleh Guru Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDIT Atssurayya Cikarang Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 01, 50–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.54125/wildan.v1i1.8>
- Lestari, K. I. D., & Sari, N. M. D. S. (2024). *Optimizing Feedback for Elementary Students through Structured SMART-Based Assessment Tools*. *Journal of Education Technology*, 8(3). <https://doi.org/10.23887/jet.v1i1.91532>
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran IPA dengan strategi pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan keterampilan proses sains

- dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168-174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>
- Marjaya, N. K. T. A., & Bayu, G. W. (2024). Media slide “BUSAN 3D” berbasis augmented reality untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan Nusantara. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 340-349. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77314>
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan pendekatan contextual teaching and learning pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(1), 149-157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.334>
- Mudanta, K. A., Astawan, G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Mulyani, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 02(03), 5–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29>
- Mutiara, D., Widodo, W., & Roqobih, F. D. (2024). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Rotasi Dan Revolusi Bumi. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 321–329. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1128>
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613)
- Naimah, J., Winarni, D. S., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Nursiami, S. S., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2024). Pengembangan Multimedia Flash Berbasis Etnosains Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-*

*Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 922–934.  
<https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3464>

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Permana, I. G. A. P., & Suniasih, N. W. (2021). Pentingnya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pembelajaran Animasi Berbasis Discovery Learning Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 226–240. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50969>
- Prayoga, T., Suharto, Y., & Taryana, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran literasi digital interaktif pada materi persebaran flora dan fauna. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(9), 816–830. <https://doi.org/10.17977/um063v2i92022p816-830>
- Puspita, D., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). BATUMBUH: Game Edukasi Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 327–337. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.77315>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/http://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Putri, D. S., & Santoso, B. (2020). Persepsi Mahasiswa Angkatan 2015-2016 tentang Penggunaan Aplikasi Turnitin untuk Mencegah Tindak Plagiarisme di Perpustakaan Universitas Bina Darma Palembang. *FIHRIS: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Komunikasi*, 15, 216–235. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/fhrs.2020.152.216-235>
- Putri, I. M., Herlina, U., & Gusti, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Google Podcast Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(1).
- Putri, V., & Sari, M. (2024). Pengaruh Media Gambar Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4269–4276.
- Rahman, R. N., & Rindrayani, S. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Magazine Berbasis Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 688–697. <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.1957>

- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. 289–302.
- Ramdhani, N. M., Andini, R. P., & Rustini, T. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPAS di Kelas Awal pada Kurikulum Merdeka melalui Pemanfaatan TIK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 6660–6666.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23991>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Salsabila, A., Edwita, & Supriatna, A. R. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis E-Learning Pada Muatan IPA Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. In *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* (Vol. 5, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1065>
- Sari, N. M. A. L., Suartama, I. K., & Sari, N. M. D. V. S. (2025). *Coding-Based AR Puzzle Media to Improve Mutual Cooperation and Computational Thinking in Elementary School Students*. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 8(1), 68-77. <https://doi.org/10.23887/tscj.v8i1.92907>
- Sari, N. M. D. S., Suastra, I. W., Arnyana, I. B. P., & Wibawa, I. M. C. (2025). *The Role of Science Education in Developing 21st-Century Competencies, Specifically Critical Thinking Skills*. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(3), 646-660. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJI/article/view/106038>
- Septiani, R., & Husna, P. T. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Problem Based Learning pada Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian Daerahku. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 01(02), 136–142. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.61>
- Shinta, M., & Ain, S. Q. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. 322–333.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. In *Information (Switzerland)* (Vol. 13, Issue 9). MDPI. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-30). Bandung: Alfabeta.
- Sutisna, I. (2020). *Statistika Penelitian*. 1–15.
- Syafi'i, M. N., & Malichatin, H. (2024). Analisis Kelayakan Game Edukasi “Science Adventure” Berbantuan Software Construct 3 pada Materi Pencemaran Lingkungan Tingkat SMP/MTs. *NCoINS: National Conference of Islamic Natural Science*, 4, 1–21.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. 12–26.
- Trisnayani, N. N. A., Suartama, I. K., & Sari, N. M. D. S. (2025). Improving Student Learning Outcomes through Interactive Learning Videos on Plant Parts for Fourth Grade Elementary School Students. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 8(1), 210-220. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v8i1.100710>
- Tristaningrat, M. A. N., & Mahartini, K. T. (2023). Tren Penggunaan Media Pembelajaran Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.2756>
- Uno, B. H. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (2 ed., hlm 116). PT Bumi Aksara. <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=5265117841381073561&btnI=1+hl=id>
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1105–1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Wahyuni, K. A. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Game Edukasi Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V*. Universitas Pendidikan Ganesha

- Widiyantara, I. G. R., Gading, I. K., & Bayu, G. W. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 7(3), 182–195. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v7i3.75330>
- Yasa, K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM : Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>

