

## DAFTAR PUATAKA

- Afif, M. (2019). Pengaruh Motivasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Packing Produk Minuman Pt. Singa Mas Pandaan. *Jurnal Aplikasi Manajemen Dan Inovasi Bisnis*, 2. [Http://Jurnal.Stiekma.Ac.Id/Index.Php/Jamin](http://Jurnal.Stiekma.Ac.Id/Index.Php/Jamin)
- Ammara Jauza, N., & Albina, M. (2025). Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(April), 15–23. [Http://Ejournal.Yayasanpendidikandzurriyatulquran.Id/Index.Php/Ihsan](http://Ejournal.Yayasanpendidikandzurriyatulquran.Id/Index.Php/Ihsan)
- Anjarsari, P. (2020). Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Viii Smp Unismuh Makassar. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4, 38–49.
- Argo, M. R. R., Laihat, & Susiloningsih, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sd Negeri 02 Indralaya Utara Muhammad. *Journal Of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97.
- Asyri, D., Habibi, Mhmd., Aramudin, A., & Sophia, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Ipa Menggunakan Canva Terintegrasi Hots Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3431–3439. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7333>
- Burhanuddin, I., & Sukirman. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Flowchart. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 479–488. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1490>
- Daniyati, A., Ismy, B. S., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya Stai Dr.Khez Muttaqien Purwakarta. In *Journal Of Student Research (Jsr)* (Vol. 1, Issue 1).
- Dwi Yunika, F. (2023). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era 4.0. *Converenceofelementarystudies*.
- Fadillah, U. N., Khamdun, & Purbasari, I. (2024). Implementasi Pembelajaran Ipas Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas V. *Journal On Education*, 06(03), 16314–16321.

- Fau, J. F., Mendrofa, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan Jendela Dunia. *Jipmas : Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04, 69–77. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/pengabdian>
- Fauziyah, A., Sakinah, Z. A., Mariyanto, & Juansah, D. E. (2023). Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 6538–6548.
- Fitri, A. Z. (2022). *Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan : Filosofis Dan Aplikatif-Best Praticce*. Madani.
- Gafelina, G., & Subagyo, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 179–192. <https://doi.org/10.51878/Edutech.V5i1.4813>
- Ghaniem, A. F., & Dkk. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, & N.K. Suarni. (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)
- Hartono, E., & Fauzi, R. (2021). Rancangan Aplikasi Pencarian Toko Handphone Murah Dan Terdekat Di Kota Batam Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 4(5), 30–37.
- Hermansyah, Y. A. (2025). Integrasi Konsep Ergonomi Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Edu Journal Innovation In Learning And Education*, 03(02). <https://doi.org/10.55352/Edu.V3i2>
- Himawan, V., Sahertian, P., & Kusufa, R. A. B. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Pembelajaran Ips Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Banyuanyar Probolinggo. *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2), 128–134.
- Ina Kii, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Rantaimuk Pada Pembelajaran Ipa Smp Bahasan Rantai Makanan. *Jurnal Media Edukasi Dan Pembelajaran*, 2(Desember), 150–155.
- Irawati, Y., Fauzi, A., & Supriyanto, T. (2025). Strategi Guru Ipa Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Jpk : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 02(04), 48–54.

- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A- Fase C Untuk Sd/Mi/Program Paket A. *Merdeka Mengajar*, 1–19. <https://Guru.Kemdikbud.Go.Id/Kurikulum/Referensi-Penerapan/Capaian-Pembelajaran/Sd-Sma/Ilmu-Pengetahuan-Alam-Dan-Sosial-Ipas/>
- Kementrian Agama Republik Indonesia. (N.D.). *Al-Qur'an Dan Terjemah Aisyah*. Nur Ilmu.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kurniawati, D., & Rafsanjani, M. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Sma*. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v1i12.15>
- Liu, J., & Yu, J. (2011). Research On Development Of Android Applications. *Proceedings - 2011 4th International Conference On Intelligent Networks And Intelligent Systems, Icinis 2011*, 69–72. <https://doi.org/10.1109/icinis.2011.40>
- Lukman, A., Wicaksana, E. J., & Siburian, J. (2021). Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Solusi Miskonsepsi Mahasiswa. In *Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*. Cv. Aa. Rizky.
- Maftukhah, Sakinah, N., & Fikri, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android “Petrik” Pada Materi Listrik Dinamis. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, 5(1), 28–33. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v5i1.3715>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Mardi, A., Seragih, S., & Roza, Y. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Untuk Peserta Didik Kelas Iv. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 756–770. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.290>
- Medikano, A., Sumartono, R. P., Agustina, T. A., Aisyah, N. A., & Wirawan, R. (2023). Perancangan Aplikasi Android E-Learn Armata Dengan Pendekatan Meode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi Dan Aplikasi (Jsia)*, 1(1), 34–49. <https://doi.org/10.52958/jsia.v1i1.6450>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata

- Pelajaran Biologi. *Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology Ijcet*, 6(2). <https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Ujet>
- Najib, M. A. (2024). Multimedia Interaktif Rantai Makanan. *Action Research Literate*, 8(12), 3536–3544. <https://doi.org/10.46799/ArL.V8i12.2564>
- Natasya Makawoka, & Tulus, F. M. G. (2021). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer Oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Manado. *Jap, VII*.
- N.N.D. Kristanti, N. Dantes, & Sariyasa. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 168–180. [https://doi.org/10.23887/Jurnal\\_Pendas.V8i1.3251](https://doi.org/10.23887/Jurnal_Pendas.V8i1.3251)
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, A. P. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif Dan Pengembangannya*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit Unm*. Badan Penerbit Unm.
- Panoyo. (2024). Pendidikan Sebagai Pilar Pembangunan Bangsa Indonesia Menuju Masa Depan Berkelanjutan. *Jsped: Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 2(66).
- Prasetio, F., Nugraha, U., & Sofwan. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu Berbasis Android Mata Pelajaran Ips Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 361–369. <https://doi.org/10.36232/Jurnalpendidikandasar.V6i3.1861>
- Pulumoduy, S. N. A., Katili, A. S., Ibrahim, M., Solang, M., & Husain, I. H. (2025). Validitas Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 5(4), 957–966.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/penas-d/article/view/1530>
- Putri, T. N., Anwar, R. N., & Afifah, D. R. (2024). Manfaat Modul Ajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora, (Senassdra)*, 3(3), 18–21.
- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Dwi Kusumawardani. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan

Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Visipena*, 12(1), 45.

Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., Free, I., & Manurung, U. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sdn 19 Rantau Utara T . A 2023 / 2024 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Medan Surel : Rambeyulfasyahdina@Gmail.Com Pendahuluan Pada Zaman S. 8(4), 715–726.*

Renggani, S. A., Priyanto, W., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Sd. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*.

Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *Jisosepol:Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politok*, 3(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php/jisosepol>

Sabilah Rahmi, N., Masnan, S., & Al-Mardhi, R. (2023). Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Di Smks Muhammadiyah Bungoro Kabupaten Pangkep. *Ulil Albab : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(9), 4463–4467. <https://doi.org/10.56799/jim.v2i9.2180>

Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Pt Rajagrafindo Persada.

Sari, R. A., Sutrisno, M., Rahman, A., & Kodri, M. N. Al. (2023). Penerapan Model Research And Development Untuk Media Belajar Desain Grafis Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 13(2), 100–111.

Siagian, H. H., Sigiro, R. A., Padang, P. R., Sihombing, A. A., & Yuni, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Analisis Jurnal. *Jurnal Ilmiah Nusantara ( Jinu)*, 10(02), 2477–2143. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23991>

Siktas Woa, A., Dua Dhiu, K., & Putu Arya Oka, G. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Paud Terpadu Citra Bakti*. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index>

Simamora, R. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Nurina Widya: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1, 83–88.

- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, I. R., Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, N. S., & Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, D. A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukatmi, & Pitri, E. S. (2018). Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan Dukungan Sms Gateway Pada Smk Kridawisata Bandar Lampung. *Jurnal Informasi Dan Komputer, Volume 6 N*, 20–30.
- Sulastrri, Imran, & Firmansyah, A. (2006). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdn 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*. 3(1).
- Suswandari, M. (2021). Peran Guru Menstimulus Respon Anak Melalui Teori Belajar Behavioristik The Role Of The Teacher In Stimulating Children's Responses Through Behavioristic Learning Theory. *Journal Of Psychology And Child Development, 1*(1), 47–55.
- Syafitri, R., Rini, F., & Untari, R. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Basis Data. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 12*(3), 1627. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v12i3.1507>
- Syariffudin. (2016). Implementasi Active Learning Dalam Meningkatkan Mutu Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X Di Mapn 4 Medan Tahun 2016 / 2017. *Sabilarrasyad*, 42–60.
- Tabriji, J. (2025). Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Iii Sdn Gempol Kolot 2. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa, 3*.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech : Journal Education And Technology, 4*(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Wahyuni, H., Karengga, F. I., & Suti'ah. (2024). Development Of Interactive Learning Media In Ipas Learning On Food Chain Material For 5th Grade Elementary/Madrasah Students. *Jurnal Tarbiyah, 31*. <https://doi.org/10.30829/Tar.V31i2.4086>
- Waruwu, P. I. M., & Helsa, Y. (2025). *Implementasi Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di Sekolah Dasar*. 3.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yunita, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Do Sdn Sempusari 2. *Skripsi*.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizu. (2024). Pengembangan Model Addie ( Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation ). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.