

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, M. (2024). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif: Suatu Pengantar*. Jambi: Unja Publisher.
- Alfasyam, B. A. (2023). *Pengembangan Aplikasi Pengetahuan Bahasa Pemrograman Dasar dan Lanjut Berbasis Android Menggunakan Metode Game Development Life Cycle*. Skripsi tidak diterbitkan. Aceh: Universitas Malikussaleh. <https://rama.unimal.ac.id/id/eprint/310>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Padang: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alvares, A. (2025). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Mobile Android Menggunakan Metode Gamefikasi. *Jurnal Onevision*, 1(1), 56–81. <https://ejournal.visione.co.id/ojs/index.php/juvismi/article/view/4>
- Alwanda, M. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (2020–2025). *Advances In Education Journal*, 2(2), 797–811. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/280>
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1(1), 39–53. <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>
- Arianto, B., & Rani. (2024). *Teknik Wawancara dalam Metoda Penelitian Kualitatif*. Pontianak: Borneo Novelty Publishing.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Darmawan, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan Unity 3D Pada Pembelajaran IPAS Terintegrasi Islam pada Kelas IV Sekolah Dasar Islam Al Azhar 54 Pekanbaru*. Skripsi tidak diterbitkan. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/82289>
- Faturrokhman, R. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(2), 396–404. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/846>
- Hafidah, A. N., Zainuddin, M., & Ahdhianto, E. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code pada Materi Keragaman Budaya Sekitar

- di Kelas IV Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 19(2), 127–138. <https://doi.org/10.17509/md.v19i2.64657>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hayunanda, V., Permatasari, I. S., Pusparani, S., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas V SDN Klampis 02 untuk Menciptakan Generasi Peduli Lingkungan. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 228–238. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1607>
- Ilham, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Jambi: Universitas Jambi. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/62404>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Jaya, A., Kasmawati, K., Lilianti, L., Rahma, R., & Herlian, H. (2024). Transformasi Pendidikan: Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Integrasi Model Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Edum Journal*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.31943/edumjournal.v7i1.167>
- Khofifa, T. N., & Huda, W. S. (2024). Game Edukasi Pembelajaran Materi Kebutuhan Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan Unity. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10845–10855. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.11180>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Lukman, A., Wicaksana, E. J., & Siburian, J. (2021). *Model Penelitian dan Pengembangan (R & D) Solusi Miskonsepsi Mahasiswa*. Serang: CV AA Rizky.
- Mahdayeni, Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 154–165. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v7i2.1125>
- Mardhiyah, M., Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan: Memahami perbedaan, implikasi, dan strategi pemilihan yang tepat. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208–218.

<https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670>

- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Mustika, D., Oktaviani, A., Aswati, P., Husni, N. A., & Putri, N. S. (2025). Analisis Literatur tentang Dampak Media Interaktif Digital terhadap Peningkatan Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tinta*, 7(2), 261–267. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v7i2.1987>
- Mutmainah, Alamsyah, T. P., & Setiawan, S. (2024). Media Pembelajaran Mekameka Berbasis Digital Berbantuan Unity3d: Keterampilan Menyusun Kalimat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1562–1577. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1671>
- Nasution, A. Z., Musril, H. A., Derta, S., & Rahmat, T. (2025). Perancangan Media Belajar Mandiri Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa Sma N 1 Matur. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 4(1), 157–170. <https://doi.org/10.57255/intellect.v4i1.1400>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Nur, R. F. (2025). *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Museum Kota Makassar Berbasis Android*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Hasanuddin. <http://repository.unhas.ac.id:443/id/eprint/44869>
- Pentianasari, S., Putra, D. A., & Martati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3), 506–515. <https://doi.org/10.26858/jkp.v7i3.41537>
- Perikaes, Y. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis (AR) Augmented Reality pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII di SMPN 6 Tayan Hilir*. Skripsi tidak diterbitkan. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak. <http://digilib.upgripnk.ac.id/id/eprint/2320>
- Prasetio, F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu Berbasis Android Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Jambi: Universitas Jambi. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/65106>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmatyas, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap

- Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(01), 19–23. <https://doi.org/10.56842/dikmat.v5i01.510>
- Riduwan, & Akdon. (2015). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Roqima, A. S., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Beji Kabupaten Tulungagung. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 248–256. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1697>
- Rusilviasari, P. T. A. (2024). *Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang Bagi Anak Kelompok B Tahun Ajaran 2023/2024 di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung*. Skripsi tidak diterbitkan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/19453>
- Salsabila, U., Nuriah, S., & Rizqia, M. (2025). Study Literatur: Analisis Buku Ajar IPAS Kelas III SD Kurikulum Merdeka Terbitan Kemendikbud dan Erlangga. *PEJ (Primary Education Journal)*, 9(2), 60–67. <https://doi.org/10.30631/pej.v9i2.201>
- Sari, D., Damara, D. A., Nuranisah, N., & Nugraha, P. A. (2024). Pengembangan Game 2D Coinquest Menggunakan Unity. *Prosiding Seminastika*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.47002/seminastika.v5i1.768>
- Sari, N., Yusuf, M., Septiani, S., Hadikusumo, R. A., Hidayati, W., Wardoyo, T. H., et al. (2025). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Malang: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–102. <https://doi.org/10.61689/potensi.v1i4.17>
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*. Medan: CV Saba Jaya.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, S., & Hasibullah, M. U. (2025). Tranformasi Pendidikan sebagai Fondasi Pembangunan Nasional di Era Globalisasi. *International*

- Conference on Humanity Education and Society (ICHES)*, 4(1).
<https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/338>
- Suhelayanti, Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048.
- Sutinah, C., Mahardika, R. L., & Kartini, D. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS): Fase B dan C*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/33599/1/7>.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 732–742. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/851>
- Taroreh, L. H. J. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini*, 1(1), 26–31. <https://doi.org/10.70134/pedasud.v1i1.198>
- Triyatno, W., & Sari, Y. I. (2024). Prespektif Geografi Kajian Geografi Manusia: Dinamika Kebudayaan dan Identitas Sosial dalam Konteks Globalisasi. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 18(1), 69–76. <https://doi.org/10.21067/jppi.v18i1.9893>
- Ulnisah, W., Nopriyanti, T. D., & Rosita, L. (2025). BUTAPAS: Inovasi Media Pembelajaran Kontekstual Budaya Palembang Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 258–270. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27785/15642>
- Wibowo, D. R. (2024). Integrasi Nilai-nilai Multikulturalisme dalam Pembelajaran IPS untuk Membangun Sikap Toleran Pada Siswa MI/SD. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(02), 112–125. <https://doi.org/10.62097/ad.v6i02.1998>
- Widiyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). Posisi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1190>
- Wulandari, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2

- Kesumadadi Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah. *Griya Cendikia*, 10(2), 551–566. <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v10i2.1975>
- Yuliatin, I., Ramdani, S. R., & Rosmilawati, I. (2024). Internalisasi Nilai Budaya Adat Seren Taun Citorek Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 21(2), 288–301. <https://doi.org/10.30957/lingua.v21i2.1009>
- Zulfikar, & Ardiansyah, M. G. (2025). Pengembangan Game Edukasi Matematika Dasar untuk Anak SD Berbasis Unity 2D. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(6), 720–728. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i6.6265>