

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S. A., & Sesusan, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Saintifik Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, III(2), 32-39.
- Ahmad, S. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Amos, Neolaka & Grace, Neolaka. (2017). *Landasan pendidikan : Dasar Pengenalan Diri Sendiri menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Andi Ibrahim, D. (2018). *Metodelogi Penelitian* . Makassar: GUNADARMA ILMU.
- Anisa, Arifin, Z. T., & Sukma, N. (n.d.). Augmented Reality: Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia. *Prosiding Seminar Nasioal Biologi VI*, VI(1), 184-189.
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal*, VIII(2), 217-229.
- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, II(3), 224-229.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahri Djamarah, Syaiful, dan Aswan Zain. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, I(1), 1-12.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desstya, A., Novitasari, I. I., Razak, A. F., & Sudrajat, K. S. (2017). Refleksi Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Indonesia. *Profesi Pendidikan Dasar*, IV(1), 1-11.
- Djarmika, E. T. (2020, Agustus). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran. *Jurnal pendidikan*, V(8), 1105-1114.

- Dwi Anggraini, A. A., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021, November). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and development*, IX(4), 426-432.
- Dwiqi, G. C., Sudatha, G. I., & Sukmana, A. I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH UNDIKSHA*, VIII(2), 33-48.
- Endang susilaningsih, L. S. (2008). *Ilmu Pengetahuan sosial kelas V*. Jakarta Pusat: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadila, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Bilingual Berbasis Sparkol Video Scribe*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Fajarisman, Widiatsih, A., & Kustiowati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Mandarin Untuk SMP/MTS. *Journal Education Reserch and Development*, V(1), 1-16.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fujiyanto, d. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pena Ilmiah Online*, Vol 1 No 1.
- Guatina, D., & Adetya, N. (2020, November). Rancang Bangun 3D Sistem Pencernaan dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, IV(3), 103-110.
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Haryati, S. (2012, september). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Academia*, 37(1), 11-26.
- Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III(3), 33-43.
- Husnul Fikri & Ade Sri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Indrastuti, N. (2018). *Darahku Lancar Tubuhku Sehat*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan-Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoiruddin, A. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Indografika.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal Of Computer And Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Kusumawati, L. D., Sugito, n., & Mustadi, A. (2021, juni). Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, IX(1), 31-51.
- Marhamah, Tanzimah, & Asnurul, I. (2022, Mei). Pengembangan E-Modul Materi Pecahan Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas V SD/MI. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, V(3), 821-832.
- Marinda, L. (2020, April). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Minarmi. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis menggunakan aplikasi video scribe untuk anak kelas 2 sekolah dasar. *jurnal penelitian dosen FIKOM (UNDA)*, vol 5.
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology ICT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VII(4), 20-31.
- Mustarin, A., Arifyansyah, R., & Rais, M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Atph Pada Mata Pelajaran Alat dan Mesin Pertanian di SMK N 4 Jenepono. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, V(1), 1-8.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, III(2), 364-375.

- Noviyanti, & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial*, IV(2), 100-120.
- Nugroho, G. M. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia (Android). *Jurnal Transit*, VIII(4), 1-6.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA press.
- Octavianingrum, D. (2016). Pengembangan Media audio Visual Sparkol dalam Pembelajaran Mengelola Rapat pertemuan di LLP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta. *Jurnal Perpustakaan UNS*, 33.
- Oemar Hamalik. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Oktaviani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, VIII(3), 527-540.
- Partama, I. B. (2013). *Nutrisi dan Pakan Ternak Hewan Ruminansia*. Denpasar: Udayana University Press.
- Prasetyo, G., & Prasojo, L. D. (2016). Pengembangan Adobe Flash pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Sainifik Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah. *Prima Edukasia*, IV(1), 54-66.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, I(2), 202-224.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Purnama, S. (2013, Juni). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenaln untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI*, IV(1), 19-32.
- Rofiqah, A. M. (2019). Sparkol sebagai Media Pembelajaran. *jurnal inspiratif pendidikan*, 8(2).

- Roshita. (2021, Agustus). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 09 Kamal Pagi. *Jurnal pendidikan dan ilmu sosial*, III(2), 335-346.
- Runtulalu, D., Liliana, & Purba, K. R. (2015). Media Interaktif Pembelajaran Sistem Pencernaan. *Jurnal Infra*, III(2), 103-108.
- Sairi, A. P. (2020). *Media Pembelajaran Fisika dan Tutoorial Animasi Flash*. Jakarta: Kencana.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian ( Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitaif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta R&D)*. Jambi: PUSAKA.
- Sapriya, d. (2007). *Pengembangan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Saputra, H. J., & Faizah, N. I. (2017). Pengembangan Bahan Ajar untuk menumbuhkan nilai karakter peduli lingkungan hidup pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi pendidikan dasar*, 4(1).
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya Dengan Teknik JIGSAW. *Jurnal Pendidikan*, II(4), 87-102.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, X(3), 231-243.
- Sri Widiyanti & Kartika Rikanti. (2020). *Media Pembelajaran Paud*. Bandung: PT REMAJA ROKDAKARYA.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, I(2), 161-167.

- Supardi, K. (2017). Media Visual dan Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, I(2)*, 160-171.
- Suparlan. (2019). Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI. *Keislaman dan Ilmu Pendidikan, II(2)*, 180-193.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar, II(1)*, 43-48.
- Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Susilawati, F. (2017). *Makanan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Syarifah, L., Holisin, I., & Shoffa, S. (2021). Meta Analisis: Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika, XIV(2)*, 256-272.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, II(1)*, 23-27.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK N 1 Lamongan. *Pendidikan Administrasi Perkantoran, IX(1)*, 65-76.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiasworo, E. (2019). *Guru Ideal di Era Digital*. Yogyakarta: Noktah.
- Widiyastuti, N. (2018, February). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan, XXXII(1)*, 79-83.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Wina, Sanjaya. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) : Research and Development (R and D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe dalam pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan*, X(1), 71-75.