

DAFTAR PUSTAKA

- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web*. 2(2), 81–88.
- Budiaji, W., Fakultas, D., Universitas, P., Tirtayasa, A., Raya, J., Km, J., & Serang Banten, P. (2019). SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 125–131. <http://umbidharma.org/jipp>
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i2.49230>
- Dewi, A. C., Yahya, M., & Darmawang. (2022). Efektifitas model pembelajaran perbasis proyek pada mata kuliah perencanaan pembelajaran kejuruan. *Jurnal Konsepsi*, 11(2), 373–379. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/226>
- Djamen, A. C., Rompas, P. T. D., & Ratumbanua, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 65–76. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3389>
- 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
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Indrawan, D., & Jalilah, S. R. (2021). Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 735–739. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1452>

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk SD Kelas IV*. Kemendikbud.Go.Id. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BS-KLS IV.pdf>
- MuhammadAlfarizzy. (2024). *Media Interaktif Adalah*. Pengertian.ID. <https://pengertian.id/media-interaktif-adalah/>
- Nadzif, M., & Irhasyuarna, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP*. 1(3).
- Prayoga, D., Lili Rusdiana, & Fenroy Yedithia. (2022). Pengembangan Game 2D Platformer “Virus Must Die” Berbasis Android Menggunakan Unity. *Jurnal SAINTEKOM*, 12(2), 200–209. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v12i2.340>
- Priyantoro, E. (2016). Persepsi Dasar terhadap Video Game sebagai Aplikasi Pragmatis dan Media Reflektif. *Jurnal Itenas Rekapura*, 4(1), 47–57. <https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/rekarupa/article/view/1414/1576>
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). This is not a game: play in cultural environments. *DiGRA Level Up Proceedings*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.47569.pdf>
- Samiha, Y. T. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis education game. *Proceedings.Radenfatah.Ac.Id*, 71–77. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio/article/view/519>
- Sugiyono, & Noeraini, I. A. (2019). Pengaruh Tingkat Kepercayaan, Kualitas Pelayanan, dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan JNE Surabaya. *Ilmu Dan Riset Manajemen*, 5(5), 1–17.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. Yogyakarta: Suryacahya. In *Surya Cahya*.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal*

Informatika, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>

Suzayzt, R. (2024). *No Title*. Voi.Id. <https://voi.id/teknologi/434089/media-pembelajaran-interaktif>

Yola, M., & Budianto, D. (2013). Pelayanan Dan Harga Produk Pada Supermarket Dengan Menggunakan Metode Importance Performance Analysis (Ipa). *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 12(12), 301–309.