

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Ridwan. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Ahmad Suryadi. 2020. *Teknologi dan Media pembelajaran Jilid 1*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI
- Alfie, L, Syaflin S. L, dan Sholeh K. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 350-359
- Amirullah. 2015. *Populasi dan Sampel (Pemahaman, Jenis, dan Teknik)*. Malang: Bayumedia Publishing
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perseda.
- Bety W. A. M, Bahtiar R. S, dan Nuryasana E. 2022. Pengembangan Media Spingame Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran IPA Materi Sumber Energi Bagi Siswa Sekolah Dasar. Prima Magistra. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 296-305.
- Candra A. M, Rahayu T. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: KKPS Kabupaten Malang.
- Dewi R. S. 2022. Pengembangan Media *Cool Application Power Point Interactive* Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD (*Doctoral dissertation*, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Tarbiyah dan Keguruan).
- Hara M. K, Talakua A. C. 2023. Perancangan Game Edukasi Pengenalan Benda-Benda Adat pada Anak TK. In *Seminar Nasional Sustainable Agricultural Technology Innovation (SATI)* (Vol. 1, No. 1, pp. 10-18).
- Hidayat F, Muhamad N. 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 Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hidayat R. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Power point* Interaktif Berbasis Games Edukatif pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Jurnal Publikasi IAIN Batusangkar*, 1(1), 127-129.
- Ibrahim M. A, Raihan P, Nurhadi S. N, Setiawan U, dan Destiyani Y. N. 2022. Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. Al-Mirah: *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.

- Irfan I, Muhiddin M, Ristiana E. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *PowerPoint* di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-27.
- Irma A, Yusuf M. 2020. Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Pegawai. *Jurnal Manajemen*, 12 (2), 253-258.
- Kodir K, Sari N. W, Margiyati M, dan Rositayani N. S. 2021. Pengaruh Media Poster dan Power Point Terhadap Pengetahuan Lansia Terkait Covid-19 di Kota Semarang. *Jurnal Fisioterapi dan Ilmu Kesehatan Sishana*, 3(2), 25-33.
- Mardhotillah H dan Rakimahwati R. 2021. Pengembangan *Game* Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779-792.
- Maydiantoro A. 2021. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Muakhirin B. 2014. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri pada Siswa SD. *Jurnal ilmiah guru caraka olah piker edukatif*, (1).
- Muiz A, Wilujeng I, Jumadi J, dan Senam S. 2016. Implementasi Model *Susan Loucks-Horsley* terhadap *communication and collaboration* peserta didik smp. *Unnes Science Education Journal*, 5(1).
- Muttaqin M. Z. H, Sarjan M, Rokhmat J, Muliadi A, Azizi A, Ardiansyah B, dan Khery Y. 2022. Pemahaman Nature of Science (Hakekat IPA) Bagi Guru IPA: Solusi Membelajarkan IPA Multidimensi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(21), 8-15.
- Nafisah W. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV Sdn Tanjung Jati 1.
- Okpatrioka O. 2023. *Research And Development (R&D)* Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Putri F. A. B, Rezkita S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powerpoint* Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. Trihayu. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3).
- Ramli. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rosidah R, Nizaar M, Muhardini S, Haifaturrahmah H, dan Mariyati Y. 2022. Efektifitas Media Pembelajaran *Game* interaktif Berbasis *Power Point* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *In Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 10-16).

- Sa'adah Risa Nur dan Wahyu. 2022. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. 3 ed. Malang: CV. Literasi Nusantara.
- Saudale M, Astawan I. G, dan Paramita M. V. A. 2022. Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(3), 466-472.
- Setiyono S, Muslim A, dan Irianto S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengumpulan Data Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 1 Sidareja. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 25-37.
- Setyaputri F. M dan Utaminingsih R. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Power Point pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri Tanjungtirto II Berbah. Trihayu. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(1), 48-55.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Prenadamedia
- Sugiyono. 2017. *Rumus Pedoman Penelitian Angket Validasi*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV WacanaPrima.
- Wulandari A. P, Salsabila A. A, Cahyani K, Nurazizah T. S, dan Ulfiah Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.

