

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ahyar, H., Andriani, H., Sukmana, D. J., Hardani, S. P., MS, N. H. A., GC, B., ... & Ustiawaty, J. (2020). *Buku metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Amalia Fitri Ghaniem, dkk. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V*. Pusat Perbukuan.
- Arnold, D., & Male, A. (Eds.). (2019). *A Companion to Illustration: Art and Theory*. Wiley.
- Handayani, S. (2021). *Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia*. Bandung: Media sains Indonesia.
- Hanson, R. E. (2016). *Mass communication: Living in a media world*. Sage publications.
- Herman, D. S. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. UNP PRESS.
- Griffey, J. V. (2019). *Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice*. Routledge.
- Male, A. (2017). *Illustration: a theoretical and contextual perspective*. Bloomsbury Publishing.
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020). *Designing user interfaces. Sopot: HYPE4*.
- Miller, C. H. (2020). *Digital Storytelling 4<sup>th</sup> ed: A creator's guide to interactive entertainment*. CRC Press.
- Safrida. (2018). *Anatomi dan fisiologi manusia*. Banda aceh: Syiah Kuala University Press
- Soegaard, M. (2020). *The Basics of User Experience Design by Interaction Design Foundation*. Basics User Exp. Des, 21-27.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.

Pusat Pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), h. 520.

Tidwell, J., Brewer, C., Valencia, A. (2020). *Designing interfaces 3rd edition*. O'Reilly Media, Inc.

Turow, J. (2016). *Media today: Mass communication in a converging world 6th ed.* Taylor & Francis.

Yuliyanto, A., Farikhin, I., Sofiasyari, I., & Rogibah, R. (2023). Model-model pembelajaran untuk sekolah dasar.

### **Jurnal**

Ameliya, R. R., & Setyawan, A. (2020). Analisis penyebab kesulitan belajar ipa pada siswa kelas iv sdn socah 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).

Bahari, F., Effendy, V., & Jatmiko, D. (2017). Model *user experience* aplikasi pembelajaran anatomi tubuh manusia untuk anak kelas 5 sd dengan teknologi *augmented reality* menggunakan metode *user centered design*. *eProceedings of Engineering*, 4(3).

Fauziah, K. N. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi fotografi untuk mata pelajaran desain grafis percetakan kelas xi multimedia di smk n 1 godean. *Eprints UNY*, 5.

Gentes, A., Valentin, F., & Brulé, E. (2015, November). *Mood boards as a tool for the "in-discipline" of design*. In *IASDR Interplay 2015*.

Hakim, L. N. (2020). Urgensi revisi undang-undang tentang kesejahteraan lanjut usia. *Sumber*, 17(6).

Husni, M. (2018). Memahami konsep pemikiran mind map tony buzan (1970) dalam realitas kehidupan belajar anak. *AL-IBRAH*, 3(1), 110-126.

Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017, May). Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 34-41).

- Indrawan, D., & Jalilah, S. R. (2021). Metode kombinasi/campuran bentuk integrasi dalam penelitian. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 735-739.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kharisma, N. V. E. (2019). Kriteria guru sekolah dasar ideal pada era generasi alfa. diakses dari [nandaverunaenun.blog.uny.ac.id/.../Kriteria-Guru-Sekolah-Dasar-8 Juli](http://nandaverunaenun.blog.uny.ac.id/.../Kriteria-Guru-Sekolah-Dasar-8-Juli), 22.
- Mammarella, N., Di Domenico, A., Palumbo, R., & Fairfield, B. (2016). *When green is positive and red is negative: Aging and the influence of color on emotional memories*. *Psychology and aging*, 31(8), 914.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Milania, S. A., Putri, A. Y. D. D., Lutviana, L., Listianingsih, L. A., & Putri, N. R. L. (2021). Model-model pembelajaran di sekolah dasar: Studi literatur. *SNHRP*, 269-279.
- Munk, J. E., Sørensen, J. S., & Laursen, L. N. (2020). *Visual boards: Mood board, style board or concept board?*. In *DS 104: Proceedings of the 22nd International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2020), VIA Design, VIA University in Herning, Denmark*.
- Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan media video animasi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan hasil belajar biologi. *Edusains*, 7(1), 57-63.
- Sari, A. P. K., Br, R. H., & Lisnasari, S. F. (2022, July). Analisis kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran ipa matri organ tubuh manusia kelas v sd negeri 106148 bulu cina kec. hamparan perak ta 2021/2022. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)*. Vol. 1, 75-1.
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media sosial Instagram sebagai media informasi edukasi. *Persepsi: Communication Journal*, 3(1), 23-36. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v3i1.4428>
- Setyawan, A., Azzahra, E. F., Astuti, I. T., Ica, I. E., Septyorini, E. A., & Susanti, S. D. (2020). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Sugiyono, S., & Hadi, S. (2020). Edukasi tata kelola media *online* sebagai sarana informasi yang mencerahkan masyarakat. 257-264

- Supardi, K. (2017). Media visual dan pembelajaran ipa di sekolah dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 1(2), 160-171.
- Umami, R. (2022). Kesulitan dalam memahami materi pelajaran ipa yang dikaitkan dengan psikologi pendidikan. *Psikologia: Jurnal Psikologi*, 6(1), 13–22. <https://doi.org/10.21070/psikologia.v6i1.1119>
- Permendikbud. (2016). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah.
- Romlah, S. (2021, April). Penelitian kualitatif dan kuantitatif. vol. 16, 2. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/download/4321/3091/>
- Website**
- BlueStacks Content Team. (2022, July 25). *Beginner's guide for toca life world - how to create your own fun in the sandbox*. Bluestacks. <https://www.bluestacks.com/blog/game-guides/toca-life-world/tlw-beginner-guide-en.html>
- Halodoc. (2020, April 15). *Mengapa anak sering flu Dan Batuk di Masa Pertumbuhan?*. halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/mengapa-anak-sering-flu-dan-batuk-di-masa-pertumbuhan>
- Jayani, D. H. (2022, January 11). *Kemendikbud proyeksi 316,5 ribu guru pensiun pada 2022-2026: Databoks*. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/11/kemendikbud-proyeksi-3165-ribu-guru-pensiun-pada-2022-2026>
- Setiawan, E. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Arti kata konsep*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online. <https://kbbi.web.id/konsep>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022, July 15). *Siaran pers: Implementasi kurikulum merdeka tetap berjalan sesuai rencana*. [ditpsd.kemdikbud.go.id.https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/siaran-pers-implementasi-kurikulum-merdeka-tetap-berjalan-sesuai-rencana](https://ditpsd.kemdikbud.go.id/https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/siaran-pers-implementasi-kurikulum-merdeka-tetap-berjalan-sesuai-rencana)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022, February). *Keleluasaan pendidik dan pembelajaran berkualitas. kurikulum merdeka*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka>

- Kemendikbud.go.id. (2022, February). *Capaian pembelajaran kurikulum merdeka. kurikulum merdeka.*  
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/capaian-pembelajaran#mp-preview-t>
- Kemdikbud.go.id. *Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.*  
[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU\\_tahun2003\\_nomor020.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf)
- Medis Media. (2021). *Everyday Anatomy VR.* Everyday Anatomy.  
<https://www.everydayanatomy.com/the-vr-experience/>
- Park, Y. (2013, August 15). *Introducing: The human body.* Tinybop.  
<https://tinybop.com/blog/introducing-the-human-body>
- Pope, A. (2022, October 4). *How to keep flu germs from spreading in your home.* UAB News. <https://www.uab.edu/news/youcanuse/item/10841-how-to-keep-flu-germs-from-spreading-in-your-home#:~:text=In%20general%2C%20the%20important%20thing,temperature%20setting%20instead%20of%20warm.>
- Yunizha, V. (2022, August 17). *Model pembelajaran inquiry learning, Kenali Langkah Dan Manfaatnya.* Informasi Seputar Dunia Kerja | Blog Ruangguru -. <https://www.ruangkerja.id/blog/inquiry-learning>
- Wesolko, D. (2016, October 27). *Peter Morville's user experience honeycomb.* Medium. <https://danewesolko.medium.com/peter-morvilles-user-experience-honeycomb-904c383b6886>

## Video

- Batprince. (2021, October 21). *Dem Bones (everyday anatomy VR)* #everydayanatomy. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_tUCLHj7H2g&ab\\_channel=Batprince](https://www.youtube.com/watch?v=_tUCLHj7H2g&ab_channel=Batprince)
- Funtastic Play. (2016, November 1). *Playing the human body.* YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=oRfHi2\\_UB2s](https://www.youtube.com/watch?v=oRfHi2_UB2s)
- OGLPLAYS Android iOS Gameplays. (2018, September 19). *Toca life world - gameplay part 1 (android ios) games for kids.* YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=o\\_IDM6UiGLE](https://www.youtube.com/watch?v=o_IDM6UiGLE)
- RRKids. (2016, September 5). *Toca doctor - ios - full gameplay.* YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=1lzHnRN9zyc>