

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Ahmadi, F., Rochmad, R., Lestari, F. P., & Harjunowibowo, D. (2021). The Development of Mathematics Comic Containing Pancasila Values to Develop Character of Elementary School Students: A Case Study of Indonesia. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v2i1.20>
- Ainurrohmah, D. A. (2018). Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Greeting And Introduction Kelas VII di SMP Dewantara Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/31372>
- Alico, J., Variables, P., Alico, J., & Alico, J. (2017). *Phenomenon Based Learning Implemented in Abu Dhabi School Model*. 9(April).
- Arikunto, & Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi Iteman dan Big*. Undiksha Pers.
- 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. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1212>
- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., N, F. A. L., Pratiwi, I. R., Almadevi, M., Farras, M. N., Azzahra, T. S., & Toharudin, T. (2021). Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Seminar NASIONAL Statistik*, 1–14. http://semnas.statistics.unpad.ac.id/wp-content/uploads/erf_uploads/2021/11/Learning-Loss-Akibat-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Selama-Pandemi-Covid-19-di-Indonesia.pdf
- Chandra, A. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 92–98. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.15121>
- Dong, Y., Dong, Y., Mo, X., Hu, Y., Qi, X., Jiang, F., Jiang, Z., Jiang, Z., Tong, S., Tong, S., & Tong, S. (2020). Epidemiology of COVID-19 among children in

China. *Pediatrics*, 145(6). <https://doi.org/10.1542/peds.2020-0702>

- Erwin, Vini Ariani., & Y. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 3(2580–1147), 9. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/183>
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005))*, 508–512.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hapsari, W., Wibawanto, H., & Sudana, I. M. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v2i1.10979>
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 147–154. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>
- Juwita, A., Sari, K. W., Jayanti, S. A., Dari, W., & Widayati, S. (2022). Bimbingan Belajar Sebagai Upaya Untuk Menghindari Learning Loss Di Desa Aji Kagungan Kecamatan Abung Kunang Kotabumi Lampung Utara. *Jurnal Griya Cendikia*, 7(1), 39–45. <https://doi.org/10.47637/griya-cendikia.v7i1.191>
- Khanasta, I., Sinon, I. L. S., & Widyaningsih, S. W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Fenomena Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Yapis Manokwari. *Wahana Didaktika*, 14(September), 1–161. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v14i3.1081>
- Komalawati, R. (2020). Manajemen Pelaksanaan Tes Diagnostik Awal Untuk Mengidentifikasi Learning Loss. *Edupena*, 135–148.
- Koyan, I. W. (2011a). Asesmen dalam Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha. *Ganesha Press*, 1–101.
- Koyan, I. W. (2011b). *Asesmen Dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya: Jawa Timur.
- Liantika Putri, T., Azizahwati,), & Islami, N. (2018). Effectiveness of Phenomenon Based Learning (Phenobl) Model Application for Improving Student Learning Results in Optical Materials Efektivitas Penerapan Model Fenomena Berbasis Belajar (Phenobl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Materi Optik. *Jurnal Geliga Sains*, 6(1), 53–59.
- Luhur Wicaksono. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran Luhur Wicaksono. *J P P Journal of Prospective Learning*, 1(2), 9–19. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m>
- Mangdalena, I., FatakhatusShodikoh, A., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulhamah, & Putrawangsa, S. (2016). Penerapan Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mulhamah dan Susilahudin Putrawangsa Pendidikan Matematika FITK Institut Agama Islam Negeri Mataram. *Pendidikan Matematika*, 10(1), 58–82.
- Murdiningsih, D. S. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Covid-19 Dan Kecemasan Orang Tua*. 1(1).
- Muthmainnah, A., & Rohmah, S. (2022). Learning Loss : Analisis Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 969–975. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2662/pdf>
- Muzdalifa, E., Warga, T., & Bawang, T. (2022). Learning Loss Sebagai Dampak Pembelajaran Online Saat Kembali Tatap Muka Pasca Pandemi Covid 19. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 187–192. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/152>
- Naik, R. P. (2019). *Phenomenon-Based Learning in Finland*. 81.
- Nguyen, H. P. (2018). *Phenomenon-based Learning in Finnish and Vietnamese Upper Secondary School Curriculum for English as a Foreign Language*.

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Pratiwi, L. (2015). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Di Sekolah Dasar. *E-Prociding Universitas PGRI Semarang*, 151.
- Putri, T. L., Azizahwati, A., & Islami, N. (2018). Effectiveness of Phenomenon Based Learning (Phenobl) Model Application for Improving Student Learning Results in Optical Materials. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 53. <https://doi.org/10.31258/jgs.6.1.53-59>
- Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(1), 38–41.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Rajib, M., & Sari, A. P. (2022). Potensi Learning Loss di SMA Negeri 4 Polewali Selama Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi. *BIOMA*, 4(1), 40–48.
- Rionga, L. A., & Alwi, M. (2021). Perencanaan Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 di Mts Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura. *Prosiding Fakultas Agama Islam Universitas Darmawangsa*, 112–121. <https://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PFAI/article/view/22%0A>
<https://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PFAI/article/viewFile/22/40>
- Riyanti, R., & Rusdi, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Smartphone Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi STKIP YAPIM MAROS. *Jurnal Ilmiah Pena*, 1(2), 21–28. <http://ojs.stkippi.ac.id/index.php/jip/article/view/148>

- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., & ... (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional ...*, 2(2021), 10–16. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749%0Ahttp://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/9749/pdf>
- Rustandi, A. A., Harniati, & Kusnadi, D. (2020). PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 599–597.
- Sari, T. N., & Ghoni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Melalui Game Interaktif Berbasis Paliber (Papan Lingkaran Berputar) Pada Materi Ekosistem Developing Science Learning Media Through Interact. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10, 1540–1546. https://www.researchgate.net/publication/357771244_PENGEMBANGAN_MEDIA_VIDEO_PEMBELAJARAN_ANIMASI_BERBASIS_KINEMASTER_UNTUK_MENINGKATKAN_EFEKTIVITAS_PADA_MATA_PELAJARAN_IPA_SISWA_KELAS_IV_SDN_KEDALEMAN_IV
- Sentarik, K., & Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>
- Setya Dewi, I. G. A. B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Somarasih, K., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle (IOC) Berbasis Konsep Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, 5.
- Sudarsono, S., & Mulyani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganik Genap Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3059–3068. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42148>
- Symeonidis, V., & Schwarz, J. F. (2016). Phenomenon-Based Teaching and Learning through the Pedagogical Lenses of Phenomenology: The Recent Curriculum Reform in Finland. *Forum Oświatowe*, 28(December), 31–47.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Tegeh, & Kirna. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *IKA*, 2.
- Tinja, Y., Towaf, S. M., & Hariyono, H. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1257–1261. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9990>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wahyu Dewi Pratiwi. (2021). DINAMIKA LEARNING LOSS: GURU DAN ORANG TUA. *Starfish Labz*, 1(1), 147–153.
- Wicaksono, K. P. (2022). Hubungan antara Learning Loss dan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Bioma : Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 43–57. <https://doi.org/10.32528/bioma.v7i1.7405>
- Widodo, A., & Umar, U. (2022). Apakah Learning Loss Berpengaruh Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa? *Js (Jurnal Sekolah)*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.24114/js.v6i2.33371>
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 287–295.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>
- Winata, K. A., Zaqiah, Q. Y., Supiana, & Helmawati. (2021). Kebijakan Pendidikan di Masa Pandemi. *Administrasi Pendidikan Journal*, 4(1), 1–6. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

- Yalvema, Miaz, Y., Miaz, Y., Kiswanto Kenedi, A., Wachyunaldi Monfajri, S., & Helsa, Y. (2019). *Educative Learning Media for Elementary School Students. October*. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.173>
- Yeliany, A., & Roesminingsih, E. (2021). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan, 09(04)*, 873–886.
- Yudhistira, S. (2019). *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. 1(1)*, 66–72.
- Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(1)*, 259. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU, 5(1)*, 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Zhao, Y. (2021). Build back better: Avoid the learning loss trap. *PROSPECTS*. <https://doi.org/10.1007/s11125-021-09544-y>

