

DAFTAR RUJUKAN

- Abhyasari, N. P., Agustiana, I. G. A. T., & Kusmariyatni, N. N. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berpendekatan Saintifik Berbasis Masalah Terhadap Disiplin dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1), 111–122. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Agriawan, M. N., Saldi, M., & Kadir, Muh. R. (2020). Pengembangan Instrumen Asesmen Gerak Lurus Pada Mata Pelajaran Fisika SMA. *PHYDAGOGIC Jurnal Fisika Dan Pembelajarannya*, 2(2), 45–48. <https://doi.org/10.31605/phy.v2i2.1492>
- Agustiana, I.G.A.T., Tika, I. N. (2013). *Konsep Dasar IPA : Aspek Fisika dan Kimia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Agustina, S. N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Alwi, I. (2012). Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statiska dan Analisis Butir. *Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 140–148. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i2.95>
- Andrini, S. V., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 287–294. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Herutami, Alhapip, Iswoyo, Hartini, & Mahardika. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta Pusat: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Anggraeni, P., Rahayu A H. (2017). Analisis Profil Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pesona Sadar*, 5(2), 22–23. <https://jurnal.usk.ac.id/PEAR/article/view/8847/0>
- Astiti, N. D., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Atzani, M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1). DOI: 10.58466/literasi.v1i2.91

- 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). <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Bakan, U., & Bakan, U. (2018). Game-Based Learning Studies in Education Journals: A Systematic Review of Recent Trends. *Actualidades Pedagogicas*, (72), 119-145. <https://doi.org/10.19052/ap.5245>.
- 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://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Montolalu, C. E. J. C., & Langi, Y. A. R. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*). *Jurnal Matematika dan Aplikasi, deCartesiaN*, 7(1). 44-46. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/decartesian>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Fendrik, M., Putri, F. D., Pebriana, P. H., Sidik, G. S., & Ramadhani, D. (2022). Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Firdaus, Y. A., Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media *Game* Edukasi “Petualangan Si Issac” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(2), 240-249.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hamzah, S. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Dinamika Ilmu, Jurnal Pendidikan, Vol 12 No 1*, <https://doi.org/10.21093/di.v12i1.56>.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar.

- Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, RR. G. A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 181–192.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *2st ICIE: International Conference on Islamic Education, Volume 2*, 293–304.
<http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE>
- Indra, W., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 59–66. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8654>
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *Tefla Journal*, 3(1), DOI :10.2478/ejser-2018-0022
- 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>
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>
- Krath, J., Schurmann, L., & V, K. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *ELSEVIER : Computer in Human*, 125, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar* (1 ed.). Malang : Penerbit Ediiide Infografika.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>
- Manalu, B. J., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). PROSIDING PENDIDIKAN DASAR Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1).
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>

- Marlina, T. (2022). Urgensi dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah*, 1(1).
- Marzatifa, L., Inayatilah., Agustina M. (2021). Ice Breaking: Implementasi, Manfataa dan Kendala untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6(2). DOI : 10.32505/al=azkiya.v6i2.3309
- Monika, I. (2014). Uji Aktivitas Ekstrak Kencur Terhadap Pengendalian Pertumbuhan *Fusarium oxysporum* dan Implementasinya dalam Pembuatan Flipbook. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khastulistiwa*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i2.4716>
- Muga, W., M.S., Oje, D.N.L, L. (2018). Hasil Belajar Kognitif Siswa SD dalam Pembelajaran Kontekstual Media Mazi (Studi Pada Siswa SD Kelas Tinggi) . *JET (Journal of Education Technology)*, Vol 2 No 1, DOI: <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13802>.
- Nindianti, D S., Asmara Y. (2019). Urgensi Manajemen Kelas Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Sindang, Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 1(1). 12-24. <https://doi.org/10.31540/sdg.v1i1.192>
- Pebrianti, D. A. (2016). Pengembangan LKPD IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing Yang Mengintegrasikan Nilai-Nilai Moral Untuk Mengembangkan Keterampilan Proses dan Keterampilan Sosial Peserta Didik SMP. *Jurnal Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/30237>
- Pratama, L. D., Bahauddin, A., & Lestari, W. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Purwaningrum, S., Fahmi Imron, I., & Basori, M. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 499–506. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2937>
- Putro, Z. K. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1). ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahma, & Nurhayati. (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>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Riwanto, M. A., Budiarti, W. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2). DOI:
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.14974>
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.101-112.2022>
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Mariyati, Y., & Haifaturrahman. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2, 10–16.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749>
- Salsiah, A. (2015). Kemampuan Menyusun Hipotesis dalam Pembelajaran IPA melalui Metode Eksperimen pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPD - Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.21009/JPD.062.01>
- Sari, E. C. (2007). Kurikulum Pendidikan di Indonesia Sepanjang Sejarah (Suatu Tinjauan Filosofis). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(66), 340–361.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.354>
- Sari, T. N., & Ghoni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA melalui Game Interaktif Berbasis Paliber (Papan Lingkaran Berputar) pada Materi Ekosistem. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1540.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8566>
- Setiyo, S. A., Anggraeni, A., Supriatnaningsih, R., Riski, R., Prodi, M., Mandarin, P. B., Bahasa, J., Asing, S., Bahasa, F., Seni, D., & Artikel, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 4(1), 1–11.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/longdaxiaokan>
- Sigumonrong, S. Y., Jampelm I. N., Widiyana, I. W. (2021). Menilai Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Melalui Instrumen Penilaian Pengetahuan Faktual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(3).
<http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v4i3.39232>
- Solehudin, D., Priatna, T., & Zaqiyah, Q. Y. (2022). Konsep Implementasi Kurikulum Prototype. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7486–7495.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3510>

- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran. Dalam *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono, P. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (19 ed.). Bandung : Penerbit ALFABETA.
- Sumarsono, A., Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2). <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Sumianto, T., Susilo, S. V., Febriani, B. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Suparman, T., Giri Prawiyogi, A., Endah Susanti, R., Buana Perjuangan Karawang, U., & Barat, J. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Suryansyah, T., & Suwarjo. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4 (2), 209-221. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>.
- Syahri, U A., Christijanti, W., Pamelasari S D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis *Digital Games Based Learning* Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Jurnal*, 3(3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 2407–7488. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*, 3(2), 197-211. DOI: 10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880
- Ulfa, S. W. (2018). Mentradisikan Sikap Ilmiah dalam pembelajaran Biologi. *Jurnal Biolokus : Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.30821/biolokus.v1i1.314>
- Wahyuni, S. (2016). Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Problem Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional FMIPA-UT 2011*. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/2491>
- Wicaksana, A. (2016). Angket Kepraktisan Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEM.

- Wijayanti, W., & Relmasira, C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77–83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Wisnuwati, M. P., & Nugroho, C. P. (2018). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan : Peran Enzim pada Metabolisme, Reproduksi pada Tumbuhan dan Hewan*. Jakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pertanian .
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2017). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa*, 10(1), 23–33. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>
- Yustitia, V., Azmy, B., Juniarso, T., Setiawan, B., Pgri, U., & Surabaya, A. B. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis IT : PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Kanigara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, II(1). <https://doi.org/10.36456/kanigara.v2i1.5064>

