

## DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Airlanda, P. (2021). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4999>
- Alfiansyah. (2019). Pengembangan Aplikasi Smartphone KJPAI Berbasis Android Menggunakan APPYET untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 561(3), 1–98. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/6883>
- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 152–155. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.900>
- Amin, & Hadiwinarto. (2022). Evaluasi Kemandirian Belajar. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/bioedusains.v5i1.3060>
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SD N Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Anisa, A., Yadi, F., & Pratama, A. (2023). Analisis Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri 11 Muara Telang. *Journal on Education*, 6(1), 4475–4481. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Antara, I. G. W. S., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/47559>
- Ardiansyah, Ruli, & Aini. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 25–33. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v16i2.17908>
- Arista, F. S., & Kuswanto, H. (2018). Virtual Physics Laboratory Application Based On The Android Smartphone to Improve Learning Independence and Conceptual Understanding. *International Journal of Instruction*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1111a>

- Armana, I., Lasmawan, I., & Sriartha, I. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 63–71. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3380>
- Asih, Fajriyah, & Saputra. (2023). Analisis Pembelajaran Menyenangkan di Kelas 1 SDN Karangrejo 02 Semarang Melalui Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(5), 898–907. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/tsaqofah/article/view/1746/1432>
- Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665/4066>
- Bashoor, K., & Supahar. (2018). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Asesmen Kinerja Literasi SAINS Pelajaran Fisika Berbasis STEM. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 168–181. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.20270>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Bukit, S., Perangin-angin, R. B. B., & Murad, A. (2022). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7858–7864. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3633> ISSN
- Cahyana, U., Supatmi, S., Erdawati, & Rahmawati, Y. (2019). The Influence of Web-Based Learning and Learning Independence toward Student's Scientific Literacy in Chemistry Course. *International Journal of Instruction*, 12(4), 655–668. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12442a>
- Darmayanti, Suarni, & Arnyana. (2021). Pengembangan Tes Hasil Belajar IPS dan Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 21–31. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v11i1.274>
- Ernawati, & Sukardiyono. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fadilah, Nurzakiah, Kanya, Hidayat, & Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 11–12. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938/733>
- Fajriansyah, I., Syafi'i, I., & Wulandari, H. (2023). Pengaruh Kegiatan Proyek

Penguatan Profil Pelajar Pancasila terhadap Sikap Mandiri Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1570–1575. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1612>

Fajriyah, L., Nugraha, Y., Akbar, P., & Bernard, M. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa SMP Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis. *Journal On Education*, 01(02), 288–296. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/66/54>

Faridatunniswah, A. (2018). Pengaruh Ambiguitas Peran Terhadap Kinerja Pustakawan Upt Perpustakaan Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 1, 17–28. <http://eprints.undip.ac.id/40608/>

Febriani, V. (2016). Pengaruh Efikasi Diri dan Regulasi Diri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(24), 355–364. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/4204/3854>

Febriyanto. (2018). Scramble Game dalam Pembelajaran Writing di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 75–86. <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/CP/article/view/764>

Fitriana, I., Martati, B., & Naila, I. (2021). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 9946–9950. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/>

Fitriani. (2019). Kemandirian Belajar Siswa dalam Mengerjakan Tugas pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kampar. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1–19. <https://repository.uin-suska.ac.id/24351/>

Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>

Ghosh, A. (2022). Challenges in Educational Game Development. *International Journal of Darshan Institute on Engineering Research & Emerging Technology*, 11(1), 54–60. <https://doi.org/10.32692/ijdi-eret/11.1.2022.2209>

Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>

Handoko, & Gumantan. (2021). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>

Harahap, I. A., & Yarshal, D. (2023). Development of Digital Learning Media

Helped Capcut on Theme Care Against Living Things in Class IV SD. *International Journal of Educational Research Excellence*, 2(2), 166–172. <https://doi.org/10.55299/serve.v2i2.456>

Hartini, H., Danial, D., & Munawaroh, M. (2021). Pengaruh Sarana Pembelajaran dan Motivasi Belajar Matematika Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kotabaru. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v2i2.749>

Hasibuan, Saragih, & Amry. (2019). Development of Learning Materials Based on Realistic Mathematics Education to Improve Problem Solving Ability and Student Learning Independence. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 243–252. <https://doi.org/10.29333/iejme/5729>

Hastuti, H., Giatman, G., Muskhir, M., Effendi, H., & Ghoer, F. R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 241–249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4300>

Hendryadi. (2012). Reliabilitas Instrumen. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 41–55. <http://cdn.undiksha.ac.id>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 151–158. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>

Jamalin, N. P., & Hartoyo, I. (2021). Developing Scramble Game Using Classdojo As Students' Media In Reading Descriptive Text For The Seventh Grade Students of SMP Dharma Pancasila Medan. *REGISTER: Journal of English Language Teaching of FBS-Unimed*, 10(3), 1–11. <https://doi.org/10.24114/reg.v10i3.29972>

Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 43–53. <http://ejournal-ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/35>

Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>

Kusumadewi, & Subroto. (2019). Development of Quiz Card Media to Improve

Reading Skills and Critical Thinking on Student. *International Journal of Educational Research Review*, 4(3), 367–372. <https://doi.org/10.24331/ijere.573874>

Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500–1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>

Liza, Mayasari, & Sulistri. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 93 Singkawang. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 200–211. <https://doi.org/https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.285>

Lukitasari, F., Nurlaela, L., Ismawati, R., & Rijanto, T. (2020). Comparison of Learning Outcomes Between Discovery Learning with Inquiry Learning Reviewed of Student Learning Independence At Vocational High School. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(10), 837–842. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i10.3305>

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/53304>

Miranda, & Khusumadewi. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita dalam Bentuk Pop-Up untuk Memberikan Gambaran Labelling. *Jurnal BK UNESA*, 11(3), 382–389. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/33447>

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>

Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3733>

Mulyono, D. (2021). The Influence of Learning Model and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes by Controlling Students' Early Ability. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(3), 689–708. <https://doi.org/10.29333/iejme/642>

Nasution, A. S., & Firmansyah, F. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Berbasis Pisa dan Kemandirian Belajar Siswa Mts. Al-jamiyatul Washliyah

- Tanjung Morawa. *Jurnal Math Education Nusantara*, 5(2), 65.  
<https://doi.org/10.54314/jmn.v5i2.246>
- Nurdyansyah, Fahyuni, & Fariyatul. (2021). Characteristics Of Children Age Of Basic Education. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 114–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Nurhasana, P. D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD. *Journal Civics & Social Studies*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.31980/civicos.v5i1.1139>
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.106>
- Nurhayati, Jamaris, & Marsidin. (2022). Strengthening Pancasila Student Profiles In Independent Learning Curriculum In Elementary School. *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences*, 1(6), 976–988. <http://ijhess.com/index.php/ijhess/article/view/183/163>
- Pramana, W. D., & Dewi, N. R. (2014). Pengembangan E-Book IPA Terpadu Tema Suhu dan Pengukuran untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 3(3)(3), 602–608. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Priani, Renda, & Asril. (2022). Tingkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Interaktif Powerpoint Berbasais Lingkungan. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 61–72. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.49275>
- Putra, & Syelitiar. (2021). Systematic Literatur Review: Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 23–31. <https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepren/article/view/490>
- Putrayasa, I. B., Guru, P., Dasar, S., Mulya, U. T., Guru, P., Dasar, S., & Ganesha, U. P. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bahasa Indonesia Berorientasi Keterampilan Proses dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 413–420. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1264>
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29>
- Ramadhani. (2018). Efektifitas Media Pembelajaran Sentence Scramble Game Terhadap Pemahaman Sintaksis Siswa Tunarungu. *Jurnal Widia*

- Ortodidaktika*, 7(4), 354–364.  
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/view/12172>
- Ramlah. (2015). Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Hukum Kekekalan Materi. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(2), 218–230.  
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/214>
- Ristiyani. (2020). *Pengembangan Media Scramble untuk Membaca Permulaan di SD/MI*. 21(1), 1–9. <http://repository.radenintan.ac.id/14271/>
- Riyadli, H. (2023). Pengembangan Word Scramble Puzzle untuk Edukasi Pengenalan Lagu Nasional pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 51(2), 16–18.  
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/plb/article/view/12172>
- 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>
- Saifuddin, A. (2020). Apakah Desain Eksperimen Satu Kelompok Layak Digunakan? *Literasi : Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 1(1), 1–22.  
<https://doi.org/10.22515/literasi.v1i1.3255>
- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715–736.  
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.  
<https://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/27>
- Sartono, & Wulandari. (2020). Pengembangan Media Kereta Budaya untuk Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 62.  
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p62--82>
- Sela, Oktavia, & Ayurachmawati. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519.  
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Septiana, & Winangun. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.  
<http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/index>
- Setyaningsih. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Problem Based Learning

Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 1 Sambit ponorogo. *Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/25037/>

- Sinta, Astawan, & Suarjana. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i2.35919>
- Stevanus, I., Adella, V., Saradefha, H., April, J., Stevanus, I., Adella, V., & Saradefha, H. (2023). Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPS di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(1), 246–258. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/2196/1497>
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Suputri, Rukayah, & Indriayu. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.24331/ijere.411329>
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi. In *Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat*. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf
- Syalsadilla, Aryaningrum, & Hetilaniar. (2024). Pengembangan Media PAPAN (Papan Pintar) Kegimi (Kegiatan Ekonomi) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 SD Negeri 142 Palembang. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(4), 1182–1195. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/565/513>
- Syar, N. I. (2020). Analisis Kemampuan Operasi Logik Siswa SMA dalam Mata Pelajaran Fisika pada Tahap Operasional Formal. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 459–494. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/214>
- Tani, S., & Ekawati, E. Y. (2019). Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 7(2), 13–16. <https://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/view/31454>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>



- Tresnaningsih, F., Santi, D. P. D., & Suminarsih, E. (2019). Kemandirian Belajar Siswa Kelas III SDN Karang Jalak I Dalam Pembelajaran Tematik. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(2), 51–59. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v6i2.2407>
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Usman, H., Irfan, M., & Wahyuni, S. (2023). Pengaruh Pemberian Reinforcement Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas IV SD 117 Inpres Kurusumange Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros. *Global Journal Basic Education*, 2(2), 92–98. <http://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjp/article/view/749/385>
- Widodo, L. S., Prayitno, H. J., & Widyasari, C. (2021). Kemandirian Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Daring dengan Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3902–3911. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1404>
- 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>
- Wiweka, I. N. A., Mahadewi, L. P. P., & Suwatra, I. I. W. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Melalui Multimedia Flashcard Bilingual. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 95–103. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32074>
- Wulandari, D. A., Saefuddin, S., & Muzakki, J. A. (2018). Implementasi Pendekatan Metode Montessori Dalam Membentuk Karakter Mandiri Pada Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.24235/awladay.v4i2.3216>
- Wutun, M. O. O. P., Manu, G. A., & Fallo, D. Y. A. (2021). Pembuatan Game Edukasi untuk Meninjau Efektivitas Belajar Siswa Studi Kasus di SD Fatufeto 1 Kupang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(4), 72–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i2.307>
- Zahro, Amalia, & Sugito. (2021). Deskripsi Kemandirian Siswa dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid. *Atanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 12(1), 63–75. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v12i1.50>
- Zaneta, V. (2022). Media Game Online Ular Tangga Perkalian Bilangan Asli

dengan Pendekatan RME Kelas III SD. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 177–186. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1819>

Zurhaida, Z., Nurfitriya, S., & Nur Aeni, A. (2022). Pengembangan Words Scramble Game Tentang Politik Islam Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 273–278. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.181>

