

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahimovna, B. Z. (2023). Types of Games Used in Preschool Education and Methods. *Web of Scientist: International Scientific Research Journal*, 4(3), 1037–1041.
- Adisaka, K., Margunayasa, I. G., & Gunartha, I. W. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 141–152. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.670>
- Agung, A. A. G. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Metode Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Almahdali, H., Pane, E. P., Khaeruddin, Rukmana, A. Y., Syarifah, Putra, A. K. N., Lilik Uzlifatul Jannah, D., & Razilu, Z. (2023). *New Technologies In Teaching and Learning*. Get Press Indonesia. [https://books.google.co.id/books?id=H7\\_QEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=H7_QEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false)
- Andini, D. W. (2022). Differentiated Instruction: Solusi Pembelajaran Dalam Keberagaman Siswa Di Kelas Inklusif. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 2(3), 340–349. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v2i3.725>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–2016. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bendriyanti, R. P., Dewi, C., & Nurhasanah, I. (2022). Manajemen Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Kelas IX SMP IT Khairunnas. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 6(2), 70–74. <https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p70-74>
- Cahya, R. D., & Anshori, I. F. (2023). Perancangan Game Edukasi Tebak Hewan Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *EProsiding Teknik Informatika*, 4(1), 194–205. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/981>

- 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), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dhin, I., Samsudin, A., & Yuliani, W. (2023). Validitas dan Reliabilitas Angket Minat Belajar. *Fokus(Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 6(1), 42–46. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i1.8641>
- Faiz, A., Pratama, A., & Kurniawaty, I. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Guru Penggerak pada Modul 2.1. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2846–2853. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2504>
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Hanifah, N. H., Walid, M., Putri, C. A., Sinta, L. N., & Ningrum, D. E. A. F. (2022). Development of Android-based “Pete” Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 430. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11467>
- Herdianto, Y. (2023). 1. Pengembangan Pembelajaran Diferensiasi Untuk Studentswell-Being pada Siswa Kelas IV SDN Beji 02 Kecamatan Junrejo Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(1), 1–23. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/111/130>
- Heri Retnawati. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahapeserta Didik, dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id>
- Herman, T., Hasanah, A., Nugraha, R. C., Harningsih, E., Ghassani, D. A., & Marasabessy, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Masalah-High Order Thinking Skill (HOTS) pada Materi Translasi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1131–1150. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1276>
- Hiskia, K., Elsera, M., & Nurjamiyah. (2022). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Hewan Laut Dalam Bahasa Inggris Menggunakan Metode R&D. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 1–4. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v3i1.1652>
- Hong, J.-C., Chuang, C.-Y., & Sher, Y. (2021). Effects and Motivation/Engagement of an Interactive Digital Game for Special Education Students in Elementary

- School: A Case Study Analysis. *Journal of Rehabilitation Practices and Research*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.33790/jrpr1100118>
- Imelsi Anmissabrina. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Digital Untuk Mendukung Pembelajaran Diferensiasi di Kelas IV SD. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2(1), 293–304. <http://103.35.140.33/index.php/ICIE/article/view/241/96>
- Istidah, A., Suherman, U., & Holik, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tentang Materi Sifat-Sifat Cahaya Melalui Metode Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 42–57. <http://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/view/187%0Ahttps://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/download/187/98>
- Januar, E. (2022). Pengembangan Media Robot Malin Kundang Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 591–604. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.530>
- Kamal, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Barabai. *Juluk: Jurnal Pembelajaran Dan Pendidik*, 1(1), 89–100.
- Keliat, C. I. (2022). Analisis Ketersediaan serta Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Kelas V SDN. 101837 Suka Makmur Tahun Ajaran 2020/2021. *Doctoral Dissertation, University Quality*, 4(80), 6–32. [http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB II.pdf?sequence=6&isAllowed=y](http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>
- Kusumardi, A. (2023). Teknik Coaching Untuk Memahami Karakteristik Siswa Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Sustainable*, 6(1), 11–24.
- Marita, P. L. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Shanan*, 7(1), 159–174. <https://doi.org/10.33541/shanan.v7i1.4665>
- Marlina. (2019). *Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. Padang: Afifa Utama. <http://repository.unp.ac.id/32201/>
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/1215>
- 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>
- Mustafida, F. (2016). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik SD/Mi. *Madrasah*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i1.3291>
- Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 181–188. <https://doi.org/http://doi.org/10.36709/japend.v3i3.21986>
- Najuah, Sidiq, Simamora, R., & Sabrina, R. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Nawang, S. R., & Anggraini, T. R. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Multimedia Interaktif Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *Pendar: Jurnal Pengajaran Dan Riset*, 02(02), 139–146.
- Ngatmanto, N., & Adhisa, R. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi dengan Construct 2 Mata Pelajaran IPA kelas 5 SD. (*Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*), 8(5), 2003–2005. <http://eprints.ums.ac.id/98843/>
- Ningrum, T. A., & Suherman, D. S. (2022). Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru Melalui Bimtek Pembuatan Media dan Evaluasi Pembelajaran Daring untuk Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(3), 127–131. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i3.55>
- Nurul Arifah, S., & Fernando, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 295–315. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Panjaitan, R., 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>
- Pramanda, S. J., & Asriyanti, F. D. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Media Video Animasi pada Siswa Kelas V SDN 2 Wonorejo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5221–5228. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Pramono, A., Pujiyanto, Puspasari, B. D., & Dhanti, N. S. (2021). Character Thematic Education Game “ AKAR ” of Society Themes for. *International Journal of Instruction*, 14(2), 179–196. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1291215>
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>

- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Putra Kencana, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Serious Game untuk Materi Satuan Panjang Siswa Kelas 3 SD* (Universitas Pendidikan Ganesha). <https://repo.undiksha.ac.id/8959/2/1713011030-ABSTRAK.pdf>
- Putri, M. M. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. In *Universitas Jambi*. <https://repository.unja.ac.id/40303/>
- Putri, N. W. S., & Suryati, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Program Linier Berbasis Geogebra di STMIK STIKOM Indonesia. *Jurnal Matematika*, 9(2), 111. <https://doi.org/10.24843/jmat.2019.v09.i02.p117>
- Quraisy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2021). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Ruswandari, D. T., & Yermiandhoko, Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi “Quizpoly” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2777–2787. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41289>
- Saefudin, M., Sudijiran, & Soegijanto. (2021). Penerapan Perangkat Lunak Unity Dalam Pengembangan Aplikasi Game Dua Dimensi Berbasis Android. *Sikomtek*, 13(1), 11. <https://sikomtek.jakstik.ac.id/index.php/jurnalsikomtek/article/view/28>
- Sari, F., & Anshori, D. (2022). Analisa Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 146–151. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10843/8381>
- 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>
- Shute, V., Rahimi, S., Smith, G., Ke, F., Almond, R., Dai, C. P., Kuba, R., Liu, Z., Yang, X., & Sun, C. (2021). Maximizing learning without sacrificing the fun: Stealth assessment, adaptivity and learning supports in educational games.

- Journal of Computer Assisted Learning*, 37(1), 127–141.  
<https://doi.org/10.1111/jcal.12473>
- Simbolon, Z. (2022). Implementasi Metode Diferensiasi dalam Refleksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Tantom Angkola. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 161–168.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh: I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*.  
<https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulaeman, F. S., & Rahman, F. F. (2022). Game Edukasi Sistem Tata Surya Berbasis Android. *Jurnal Ikraith-Informatika*, 6(2), 111–117.
- Sumarni, R. A., & Dwitiyanti, N. (2022). Pengembangan E-Modul Kalfis Matlab Gerak Vertikal Menggunakan Flip Pdf Corporate Edition. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 889–894.  
<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5824>
- Sun, L., Guo, Z., & Hu, L. (2021). Educational games promote the development of students' computational thinking: a meta-analytic review. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–15.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1931891>
- Susanto, A. (2013). *IPA Suatu Usaha Manusia Dalam Memahami Alam Semesta Melalui Pengamatan Yang Tepat Pada Sasaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Tegeh, D. (2014). Model Penelitian Pengembangan. In *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiated Instruction in Mixed-Ability Classrooms*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Tria, D. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar IPA Pada Materi Kerangka Tubuh Manusia Kelas V SD Negeri 106148 Bulucina Tahun Ajaran 2021/2022. *Digital Repository, Universitas Quality*, 1(69), 5–24.  
<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1586/>
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia*

*Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia dan Wondershare Quiz Creator "Materi Aritmatika Sosial Kelas VII". *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 766–770. <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/ed-humanistics/article/view/1459>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 128–133. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

