

## DAFTAR PUSTAKA

- Aida, L. N., Maryam, D., Agami, S. D., & Fuwaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-44.
- Aisah, S. (2020). Analisis Pemahaman Guru Tentang Konsep Hakikat Ipa Dan Pengaruhnya Terhadap Sikap Ilmiah Siswa Sekolah Dasar Di Depok. Dalam *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal* (Vol. 3, Nomor 1, hlm. 16–26). <https://doi.org/10.51192/almubin.v3i1.66>
- Alawiyah, F. (2013). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum 2013. *Aspirasi*, 4(1), 65–74. <http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/480>
- Angraini, T., Saragi, L. N. S., Jannah, M., & Sopian, M. (2017). Perubahan Paradigma Peran Guru Dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 25 November 2017, November*, 188–192.
- Anita, A. (2013). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Gaya (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas V Sd Negeri Bukanagara Lembang Semester II Tahun Ajaran 2012/ 2013). *Repository.Upi.Edu*, 29–51.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2).
- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 2(1), 586–595.
- Fitriyani, L. A. (2020). Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. A. T. (2021). *Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital*. 9(1), 139–149.
- Budi, T. L., Akbar, S., & Widya, A. R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa STKIP PGRI JOMBANG. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>

- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1).  
<http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Astiti, N. A., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Erfan, M., Widodo, A., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*.
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “Petualangan Si Isaac” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(02), 240–249.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13. <https://www.powtoon.com>.
- Gunawan, Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 12(1), 1422.
- Haji, S. (2015). *Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di Sd/Mi*. 6, 56–69.
- Hanafy, M. S. (2014a). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Hanafy, Muh. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66–79.  
<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. Dalam *Tahta Media Group*.
- Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Pendidikan*.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu

Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>

Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.

Intan, I. (2016). Enhancement of Quality of Learning through Material Presentation based on Multimedia in Barrang Lompo Island. *Jurnal Pekommas*, 1(2), 121–132.

Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023a). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>

Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023b). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>

Kadir, Dr. H. Abd., & M.Ag., Dr. Hj. H. Asrohah. (2014). *Pembelajaran Tematik*. 1, 1–14.

Khotimah, K., & Darwati, S. (2017). Aspek-Aspek Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Islamic Education Journal*.

Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *jurnal ilmiah pendidikan MIPA*.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*.

Maryana, I. M. A., & Praginda, W. (2016). Hakikat IPA dan Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.

Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.

Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., Yulia Citra, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. Miftah., & Harmianto, S. (2016). Ekosistem. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.

- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Psychology: Humanlight*. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Narut, Y. F., & Supradi, K. (2019). Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–69.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Hakikat Pengembangan Kognitif*.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. Dalam *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurjannah, S., Wicaksono, I., & Singgih Budiarmo, A. (2018). Kajian Pembelajaran Ipa Dengan Model Pengintegrasian. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2018*, 3, 2527–5917.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Nopan Omeri*, 9(manager pendidikan), 464–468.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Universitas PGRI Semarang*, 32(2).
- Pebriani, N. L. P. P., Japa, I. G. N., & Antara, P. A. (2021). *Video Pembelajaran Berbantuan Youtube untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Belajar Perubahan Wujud Benda*. 9, 397–407.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Pupu Saeful Rahmat. (2021). *Perkembangan peserta didik*. Bumi Aksara.
- Ragil Saputra, I. K., Pudjawan, K., & Kade Tastra, I. D. (2017). Pengembangan Multimedia Interatif Berbasis Game Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Di SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018. *EDUTECH*, 05(2), 160–167.
- Rahayu, A. S. (2021). *Penerapan Strategi Everyone Is A Teacher Here dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Inpres Borong Jambu II Kota Makassar*.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

- Raresik, K. A., Dibia, K., & Widiana, W. (2016a). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sd Gugus Vi. Dalam *Journal Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pgsd* (Vol. 4, Nomor 1).
- Raresik, K. A., Dibia, K., & Widiana, W. (2016b). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI. Dalam *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* (Vol. 4, Nomor 1).
- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5–17.
- Riski, A. L., & Salidowati, R. (2016). Observasi Tingkat Stres dan Performansi Permainan Player Studi Kasus: Game Edukasi ChipMonk Season 1. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 1907 – 5022*.
- Rohani. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.
- Rosidah, Muhammad Nizaar, Sintayana Muhardini, Haifaturrahmah, & Yuni Mariyati. (2022). Seminar Nasional Paedagoria Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi. *Seminar Nasional Paedagoria*.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Sari, Hesti, Aisyah Riri., I. F. R. (2016). *Modul Media Pembelajaran*. 1–23.
- Sinambela, P. N. josip M. (2013). Kurikulum 2013 , Guru , Siswa , Afektif , Psikomotorik , Kognitif. *e-journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/7085/6067>
- Sugiyanto. (2005). Karakteristik Anak Usia SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 12 Suppl 1(9), 1–29. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21918515><http://www.cabi.org/cabebooks/ebook/20083217094>
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17.

- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*.
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/4610/Teknik-Analisis-Data-Penelitian-Kuantitatif.pdf>
- Syachtayani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Tiswarni. (2019). *Usaha Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Disiplin Kerja Guru (Studi Deskriptif Kualitatif di SMP N 1 Argamakmur Kabupaten Bengkulu utara)*. 18(1), 261–276. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim/>
- Umami, N., Isna, M., & Adha, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 2021. <https://doi.org/10.17977/UM014v14i12020p15>
- Uny. (2018). Jenis-Jenis Data Pendahuluan. Dalam *Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132051059/pendidikan/JENIS-JENIS DATA.pdf>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1).
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal Sifo Mikroskil*, 20, 1–5.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2017). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. 10(1), 23–33.