

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z., Chandra, C., Anita, Y., Zulmiyetri, Z., & Kharisma, A. (2021). Game Elektronik Edukasi sebagai Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Dasar di Pedesaan Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1018–1026. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.855>
- Adriyani, N. L. D. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry Learning Pada Mata Pelajaran IPA Materi Magnet Kelas VI. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 85–93. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44853>
- Agustina, N. S., 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>
- Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168.
- Aminah, S. (2018). Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol. 3(3), 152–162. <http://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/view/41>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development Institut*, 9(4), 433–438.
- Andini, N. P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44839>
- Andreani, W., & Ying, Y. (2019). “PowPow” interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students. *Procedia Computer Science*, 157, 473–478. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.005>
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Antara, P. A. (2018). Stimulasi Metode Permainan Kreatif Berdesain Creative Movement Dan Budi Pekerti Dalam Mengembangkan Kemampuan Spasial Anak. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 301–310. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.11>

- Antara, P. A., Ujianti, P. R., & Patissera, A. La. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 221. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>
- Antariani, K. M., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Big book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 467. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40594>
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Arif, muhammad nur, & Sumawati, maeni sondang. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL KELAS XI DI SMK NEGERI 1 SURABAYA Muhammad Nur Arif Meini Sondang Sumbawati. *Jurnal IT-EDU*, 01(02), 28–36.
- Ariyani Raharjo, A. S., Rofi'i, R., & Hartono, H. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 441–452. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i2.2823>
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459. <https://doi.org/10.23887/jppg.v3i3.29457>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Dwi Puspa, K. C. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>
- Efendi, P. M., Muhtar, T., Herlambang, Y. T., Pgsd, M., Upi, K., Pgsd, M., Upi, K., Pgsd, M., & Upi, K. (2023). *Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara : Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis*. 6(2), 548–561. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5487>
- efendi, yoyon. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra Tech*, 2(1), 39–48.

- Fadhillah, & Efi, A. (2022). Pengembangan media belajar peserta didik menggunakan video pada pembelajaran batik tulis di sekolah. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 337–342.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Hamria Hamka, H. H. (2022). Game Edukasi Untuk Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(1), 274–288. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i1.1491>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal PPKn Dan Hukum*, 14(1), 152–173. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211>
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- Lestari, N. (2018). Prosedural Mengadopsi Model 4D dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan LKM Bioteknologi menggunakan Model PBL bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana*, 12(2), 56–65. <https://ejournal.undana.ac.id/>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Marlina STAI Al-Fithrah Surabaya, T. (2022). *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro 67*. 1(1), 67–72.
- Nugraha, N. B. (2022). Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D untuk Siswa Kelas 6 SD. *Pixel : Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1), 113–120. <https://doi.org/10.51903/pixel.v15i1.741>
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>

- Purwanto, E. (2022). *e-ISSN: 2808-4721*. 2(2), 231–237.
- Rahmayanti, H., Oktaviani, V., & Syani, Y. (2020). Development of sorting waste game android based for early childhood in environmental education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1434(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1434/1/012029>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Ramdhani, N. M., Andini, R. P., & Rustini, T. (2023). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPAS di Kelas Awal pada Kurikulum Merdeka melalui Pemanfaatan TIK*. 7, 6660–6666.
- Restu Rahayu et al. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Romadhon, S., Prayito, M., & Ariyanto, L. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Gema Dengan Pendekatan Kontekstual Berbantu Adobe Animate Pada Materi Bentuk Aljabar*. 7, 115–121.
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(1), 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>
- Ruswandari, D. T., & Yermiandhoko, Y. (2014). Pengembangan Game Edukasi “Quizpoly” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 20, 2777–2787. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41289>
- Sagendra, B. (2022). *Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. 1–59. https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp__WyBbgKZ
- Sarminah, S. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Vi Sd Negeri 004 Tembilahan Kota Kecatamatan Tembilahan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(2), 293. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i2.5079>
- Sekolah, D. I. (2023). *WIDYAGUNA : Jurnal Ilmiah PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR ANALISIS KRITIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA WIDYAGUNA : Jurnal Ilmiah PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*. 1(1), 43–54.

- Sembiring, S. B., Agung, A. A. G., & Antara, P. A. (2021). Media Audio Visual dengan Tema Lingkunganku Terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 371. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40134>
- 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>
- Simanjuntak, E. B., & Ananda, N. F. (2018). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif “Tematik” Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas Iv Sdn 028229 Binjai Barat Tp 2017/2018. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 2(3), 14–20. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/viewFile/10342/9272>
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*, 1–17.
- Suharni, L. T., & Fachrudin, F. (2019). Pengembangan Desain Pembelajaran dengan Model Assure di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 976–982. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/193/pdf>
- Sujana, I. (2019). *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(2), 23–30.
- Sulistiani, I. R. (2020). Contextual Teaching and Learning (Ctl) Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v2i1.6966>
- 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>
- Triyanto. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran CTL dalam Peningkatan Penguasaan Tata Tertib Sholat Berjamaah Siswa SMPN Satap 1 Mendawai. *Pincis*, 1(1), 455–464.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- 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>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Impelementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (02), 2548-6950.
- 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>

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>

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar [The use of interactive multimedia containing educational games for elementary school students]. *Jurnal Pendidikan*, 1–8. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023877.pdf>

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>

Zakiah, N. E., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi Pendekatan Kontekstual Pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.25157/teorema.v4i2.2706>

