

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Perangkat Pembelajaran (RPS dan SAP) IPA Model (OPPEMEI) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 309-323.
- 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, & M. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Astiti, N. D., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Astuti, P. H. M., Margunayasa, I. G., & Suarjana, I. M. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kolaboratif pada Mata Pelajaran Matematika Topik Kubus dan Balok. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 271. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.18331>
- Atzani, M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *Studi Islam*, 1(1). 10.58466/literasi.v1i2.91
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pembelajaran Interaktif Game Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendidikan Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Brookhart, S. M. (2010). How to Assess Higher Order Thinking Skills in Your Classroom. *SCD Alexandria*.
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *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. *Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).

- Hanifah, R., & Adopsi, P. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analisis Sekretariat Redaksi : Program Pascasarjana Universitas Budi Luhur Jl . Raya Ciledug , Petungkang Utara , Jakar. *Journal Ticom*, 5(1).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Iliad, K., & Ladin, C. A. (2018). Pengetahuan dan Kesiapan Revolusi Industri 4.0 Dalam Kalangan Pelajar Institut Pendidikan Guru Kampus IPOH. *O-JIE: Online Journal of Islamic Education*, 6, 18–26.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>
- Kurnia, C. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas XPADA. *Transcommunication*, 53(1), 1–8. <http://www.tfd.org.tw/opencms/english/about/background.html%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024%0Aht>
- Manalu, B. J., Sihotang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Monika, Icha, dkk. (2014). Uji Aktivitas Ekstrak Kencur terhadap Pengendalian Pertumbuhan *Fusarium oxysporum* dan Implementasinya dalam Pembuatan Flipbook. *Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 03(2), 1–14.

- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Prasetyawati, P. (2016). Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning Dalam Pendekatan Saintifik. *E-Jurnal Katologis*, 4(10), 130–137.
- Pratama, L. D., Bahauddin, A., & Lestari, W. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? At-Ta'lim. *Pendidikan*, 5(1).
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101.
- Sari, T. N., & Ghoni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA melalui Game Interaktif Berbasis Paliber (Papan Lingkaran Berputar) pada Materi Ekosistem. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1540. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8566>
- Sari, E. C. (2007). Kurikulum Pendidikan di Indonesia Sepanjang Sejarah (Suatu Tinjauan Filosofis). *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(66), 340–361. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.354>
- Setiyo, S. A., Anggraeni, A., Supriatnaningsih, R., Riski, R., Prodi, M., M., & 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>
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Suwiantini, L. A., Jampel, I. N., & Astawan, I. G. (2021). Learn Energy Sources with Interactive Learning Multimedia. *Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 119–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.35000>

- Taherdoost, H. (2017). Measurement and Scaling Techniques in Research Methodology; Survey / Questionnaire Development. *International Journal of Academic Research in Management*, 06(01), 1–5.
- Tegeh, I Made;Jampel, I. N. P. . (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE (1st ed.). *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wijayanti, W., & Relmasira, C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano. *Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77–83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas.

