

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. D. G., Suardana, I. N., & Rapi, N. K. (2022). E-Modul IPA dengan Model STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42657>
- Amin, A., S., Z., & Astuti, S. (2019). Implementasi Pendidikan Agama Islam Berwawasan Lingkungan Hidup dan Budaya di Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 96. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1917>
- Anggraeni, W. S., 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>
- Antriyanti, F. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Perakitan PC di SMK Negeri 2 Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1–10.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>
- Backlund, P., & Hendrix, M. (2013). Educational Games - Are they worth the effort? A literature survey of the effectiveness of serious Games. *2013 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*, 1–8. <https://doi.org/10.1109/VS-GAMES.2013.6624226>
- Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., & Schellens, T. (2010). Students' perceptions about the use of video Games in the classroom. *Computers & Education*, 54(4), 1145–1156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.10.022>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Cahyono, B., Tsani, D., & Rahma, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Materi Trigonometri. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 8(2), 185–199. <https://doi.org/10.21580/phen.2018.8.2.2929>
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chandra Sari, L. P. D. U. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.16962>

- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Falah, F., & Rusydiyah, E. F. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Pembelajaran Fiqih. *Akademika*, 11(01), 13–22. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1683>
- Fatra, M., Jatmiko, M. A., Sihombing, A. A., & Zahroh, U. (2022). Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Siswa Madrasah Tsanawiyah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1146. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4909>
- Firdausia, S., Setiawan, I. P., & Maulidnawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) terhadap Karakter dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Murid. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.59638/jee.v1i1.8>
- Grady, S. E., Vest, K. M., & Todd, T. J. (2013). Student Attitudes Toward the Use of Games to Promote Learning in the Large Classroom Setting. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 5(4), 263–268. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2013.01.008>
- Gunter, G. A., Kenny, R. F., & Vick, E. H. (2008). Taking Educational Games Seriously: Using the RETAIN Model to Design Endogenous Fantasy into Standalone Educational Games. *Educational Technology Research and Development*, 56(5–6), 511–537. <https://doi.org/10.1007/s11423-007-9073-2>
- Hidayati, A., & Astuti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kata Bergambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2), 153–164. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i2.27446>
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
- Khoerniawan, R. W., Agustini, K., & Putrama, I. M. (2018). Game Edukasi Penjelajah Berbasis Virtual Reality. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(1), 20. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i1.13592>
- Kristalia, A., & Yerimadesi, Y. (2021). Efektivitas E-Modul Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Berbasis Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(2), 54. <https://doi.org/10.23887/jjpk.v5i2.37910>
- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. R. (2020). Proses berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah PISA ditinjau dari kemampuan berpikir komputasi. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 46–55. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i1.2063>

- Ma, Y., & Qin, X. (2021). Measurement Invariance of Information, Communication, and Technology (ICT) Engagement and Its Relationship with Student Academic Literacy: Evidence from PISA 2018. *Studies in Educational Evaluation*, 68, 100982. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2021.100982>
- Ma, Y., Williams, D., Richard, C., Prejean, L., & Liu, M. (2006). Integrating Video Games with Problem-based Learning: a Conceptual Model. *Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*, 2364–2368.
- Megawanti, P. (2015). Meretas permasalahan pendidikan di Indonesia. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3). <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i3.105>
- Meo, L., Weu, G., & BS, Y. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 38–52. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.101>
- Mustafa, A. F. (2022). Gambaran pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) selama pandemi covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(2), 213–225. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i2.25>
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>
- Ni Luh Gede Karang Widiastuti. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Kontekstual Dengan Konsep Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.23887>
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>
- Nurika, M. M., Vitasari, M., & Taufik, A. N. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis POE dalam Melatih Keterampilan Proses Sains pada Tema Pelestarian Lingkungan di SMP Kelas VII. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 739–745. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.739-745>
- Palumpun, N. S., Wilujeng, I., Suryadarma, I. G. P., Suyanta, S., & Syaukani, M. H. (2022). Identifikasi Kemandirian Belajar Peserta Didik Menggunakan E-Modul Berbantuan Liveworksheet Terintegrasi Potensi Lokal Toraja. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 558–565. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i2.1245>

- Papadakis, S. (2018). The Use of Computer *Games* in Classroom Environment. *International Journal of Teaching and Case Studies*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.1504/IJTCS.2018.090191>
- Purnamasari, N. L. (2020). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>
- Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 1–10. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v14i2.27147>
- Putri, D. A. P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156–164. <https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230>
- Quental, N., Lourenço, J. M., & da Silva, F. N. (2011). Sustainability: Characteristics and Scientific Roots. *Environment, Development and Sustainability*, 13(2), 257–276. <https://doi.org/10.1007/s10668-010-9260-x>
- Rahma, Y. A., & Ernawati, T. (2024). Analisis Peran Flipbook Berbasis Pendekatan Sainifik pada Materi Pembelajaran IPA SMP/MTs. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(1), 231–237. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1399>
- Rahmat, R., & Irfan, D. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103642>
- Rahmawati, R., Desi, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi gerak benda di smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.
- Ricardus Jundu. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2). <https://doi.org/10.24929>
- Rosyana, A., Ilhamdi, M. L., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Sainifik pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3), 302–309. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2473>
- Setiawan, M. E., Sastria, E., Monica, D. R., Januharmen, J., & Purnawati, W. (2021). Validitas Dan Praktikalitas Buku Penuntun Praktikum Pembelajaran Ipa Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Siswa SMP At-Thayyibah Semurup. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 10(2), 224. <https://doi.org/10.35580/sainsmat102330742021>
- Setyaputri, F. M., & Utaminingsih, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Berbasis Power Point pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri Tanjungtirto II Berbah. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*,

9(1), 48–55. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i1.13540>

- Setyawan, A. S., & Panduwina, L. F. (2023). Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan *Edugames* Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5960–5968.
- Sinta, Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 731–744. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.8928>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sugiyono (ed.); 22nd, Agustu ed.). Bandung: Alfabeta.
- Syamsiani, S. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Widiyono, A., Irfana, S., Guru, P., Dasar, S., Islam, U., Ulama, N., & Belajar, M. (2021). Implementasi Merdeka Belajar melalui Kampus Mengajar Perintis di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16(2), 102–107. <https://doi.org/10.17509/md.v16i2.30125>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2111–2120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5451>