

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. In *JPP* (Vol. 38, Issue 1).
- Anak Agung Ayu Mirah Widiantri. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berkearifan Lokal Bali Berbasis Website Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fotosintesis Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91514>
- Andari, S., I Made Suarjana, & I Nyoman Laba Jayanta. (2024). Development of Ethnomathematics-Based Educational Game Media to Improve Metacognitive Abilities and Learning Motivation in the Material of Flat Area of Grade V Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 554–563. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v12i3.92131>
- Anwar, K., Yuliansyah, M., Kalimantan, I., & Banjarmasin, M. (2025). Pembelajaran Deep Learning Dapat Meningkatkan Penilaian Formatif dan Sumatif Pada Tingkat SMP kota Banjarmasin. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i12.545>
- Ayu Adriliyani, P., Dantes, N., Nyoman Laba Jayanta, I., Sekolah Dasar, G., Studi Bimbingan Konseling, P., & Kunci, K. (2020). Pembelajaran IPA Dengan Model Make A Match Berbasis Lingkungan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 181–191.
- Darmawan, A., Wardhana, M. I., & Samodra, J. (2021). Perancangan Game 3D sebagai Pengenalan Lingkungan Kampus Universitas Negeri Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1341–1357. <https://doi.org/10.17977/um064v1i102021p1341-1357>
- Dewi Anggita, A., Eka Subekti, E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SD N Panggung Lor (Vol. 7, Issue 1). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Dirjen, S. K., Riset, P., Pengembangan, D., Dikti, R., Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2022). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1).
- 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). <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>
- Efendi, P. M., Tatang Muhtar, & Yusuf Tri Herlambang. (2023). Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 548–561. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5487>

- Eliyana, E. (2021). *Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa Belajar IPA Materi Tumbuhan Hijau Pada Siswa Kelas V SDN 3 Panjerojo di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 2, Issue 2).
- Farhan, R., Setiawan, R., & Frazna Az-Zahra, F. (2024). Game Edukasi 3D Berbasis Android Dengan Pendekatan Game Development Life Cycle (GDLC) Dalam Mendukung Pembelajaran Ekosistem Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Pasrihalang Sukaraja. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 6).
- Febrianto, P. T., Mas'udah, S., & Megasari, L. A. (2020). Implementation of online learning during the covid-19 pandemic on Madura Island, Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(8), 233–254. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.8.13>
- Fernida, Y., & Nurdianto, N. (2024). Pembuatan Game 3D “Uji Nyali: The Game” Berbasis Mobile. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 149–154. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i3.155>
- Graceota, A., Budiyo, & Slamet, I. (2021). Mathematics Game as Interactive Learning Media in COVID-19 Pandemic Era. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1808(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1808/1/012041>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Harnita, R., Nurhidayati, A., & Septianwari, H. (2024). *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Jaring-Jaring Makanan Ekosistem Kelas V SDN 2 Denggen Timur* (Vol. 1).
- Hendra Maulana, K. R. L. (2023). Pengembangan Game 3D Untuk Simulasi Pengenalan Lingkungan Kampus Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol.7 No.6, 1.
- Hidayat Fitria. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Hidayati, D. N., Kumalasari, G., & Riswandani, A. (2023). *Definisi Pembelajaran Kontekstual Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri Pengenrejo 2E* (Vol. 4, Issue 2).
- Irma Sofiasyari, Isna Amanaturrahmah, & Aan Yuliyanto. (2023). Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789–1798. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>
- Jannah, M., Abdi, A. W., & Harun, M. Y. (2017). Hubungan Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Lab

School Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2(2), 78–91.

- Jayanta Laba Nyoman I, Wibawa Citra Made I, & Sariyasa. (2024). Penguatan Kurikulum Merdeka Melalui Penerapan Teknologi dan Lesson Study. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 9.
- Juliana, Deysti Trifena Tarusu, Deybi Merry Topit, & Deisye Supit. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Game Untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 6 Nomor 4*.
- Ketut, I., & Adnyana, S. (2024). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Flores Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Jurnal Retorika* (Vol. 5, Issue 1). <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/>
- Komang Nilawati, N., & Nyoman Laba Jayanta, I. (2025). Online Media Using Gamification Approach with IPAS Content for Grade III Elementary School Students. In *Journal of Learning, Media, and Technology* (Vol. 1, Issue 1).
- Komang Tri Yoga Pramana, Ndara Tanggu Renda, & I Nyoman Laba Jayanta. (2022). E-LKPD Berbasis HOTS dengan Liveworksheet Materi Sistem Pernafasan Manusia. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 412–420. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52795>
- Kukuh, N., Pinton, M., Mustafa2, S., Negeri, S., & Malang, B. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Luh Anggreni, N., Laba Jayanta, N., Putu, L., & Mahadewi, P. (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 214–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Mardhotillah, R. R., Rulyansah, A., Authar, N., Putri, R., Budiarti, N., & Wardhani, R. P. (2023). *Pemanfaatan Platform Game Edukasi untuk Menunjang Pendidikan di Era Pandemi COVID-19*.
- Martynenko, O. O., Pashanova, O. V., Korzhuev, A. V., Prokopyev, A. I., Sokolova, N. L., & Sokolova, E. G. (2023). Exploring attitudes towards STEM education: A global analysis of university, middle school, and elementary school perspectives. In *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* (Vol. 19, Issue 3). Modestum LTD. <https://doi.org/10.29333/ejmste/12968>
- Mutmainnah Nurul, Adrias, & Zulkarnaini Putri Aissy. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 Nomor 01.
- Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 172. <https://doi.org/10.36709/japend.v3i3.21986>

- Mystakidis, S., Berki, E., & Valtanen, J. P. (2021). Deep and meaningful e-learning with social virtual reality environments in higher education: A systematic literature review. In *Applied Sciences (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 5). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/app11052412>
- Nengah, I., Mertayasa, E., Ketut, I., & Pradnyana, A. (2022). “3d Animath”: Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(3).
- Nur, M., 1*, A., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 4).
- Nuraini, I., & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 1. <https://doi.org/10.23917/varidika.v3i1vi2i.10220>
- Nurdewi. (2022). Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangsa Melayani di Provinsi Maluku Utara. In *Jurnal Riset Ilmiah* (Vol. 1, Issue 2).
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pendidikan*, 5, 97–115.
- Pratama, J., & Jie, B. (2024). Analisis Perbandingan Rendering Animasi 3D Menggunakan Metode Workbench dan Eevee Pada Blender. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(1). <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i1.6077>
- Prihartini, K., Fitrotun Nisa, A., & Sarjanawiyata Tamansiswa, U. (2023). Pengembangan Media POP UP Book Dalam Pembelajaran Rantai Makanan di Kelas 5 (Pembelajaran IPA). 2(2), 642.
- Puspika Sari, H. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar menurut Aliran filsafat Progresivisme. *Journal of Primary Education*, 6(2), 131–141.
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “Finding Geometry” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2).
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Mariyati, Y., & Guru Sekolah Dasar, P. (2022). *Seminar Nasional Paedagoria Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi*.
- Rusnandi, E. S. H. (2016). Augmented Reality (ar) pada pengembangan media pembelajaran pemodelan bangun ruang 3D untuk siswa Sekolah Dasar. *Infotech Jurnal*, 1.

- Sakila, R., Faridah Lubis, N., Asriani, D., Pendidikan Kimia, P., Pendidikan Tapanuli Selatan, I., & Pendidikan Fisika, P. (2023). *Peranan IPA Dalam Kehidupan Sehari-hari*. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/adam>
- Sari Kurnia Nurratri, & Puspita Dian Lindan. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2.
- Sarifah, I., Rohmaniar, A., Marini, A., Sagita, J., Nuraini, S., Safitri, D., Maksum, A., Suntari, Y., & Sudrajat, A. (2022). Development of Android Based Educational Games to Enhance Elementary School Student Interests in Learning Mathematics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(18), 149–161. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i18.32949>
- Sarifuddin Wahida Nur, Marini Arita, & Siregar Rosinar. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berseru (Belajar Dengan Seru) Berbasis Android Pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- 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>
- Setya Novanto, Y., Anitra, R., Wulandari, F., Pendidikan Guru, D., Dasar, S., Singkawang, S., Singkawang, K., & Barat, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran POE terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA SD. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1).
- Setya Novanto, Y., Djudin, T., Yani, A., Basith, A., & Murdani, E. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Gender. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8 Nomor 1, 43–46.
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.
- Sukmayasa, I. M. H., Widiastuti, N. P. K., & Wati, N. N. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran SOLE untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2021/2022. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 5(2), 1-8.
- Trisna Sari Asih, A., Yudiana, K., & Rahayu Ujianti, P. (2021). *Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar*. 9(3), 375–384. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Wijaya, A. A., Haryati, T., & Wuryandini, E. (2025a). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SDN 1 Wulung, Randublatung, Blor. In *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 5).
- Wijaya, A. A., Haryati, T., & Wuryandini, E. (2025b). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SDN 1

Wulung, Randublatung, Blora-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). In *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 5).

Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. In *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* | (Vol. 7, Issue 3).

