

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. R. 2019. *Capailah Prestasimu*. Bogor: Guepedia.
- Abdurahimovna, B. Z., & Ibrahimova U. B. 2023. *Types of Games Used in Preschool Education and Methods*. *Web of Scientist: International Scientific Research Journal*, 4(3), 1037–1041. <https://wos.academiascience.org/index.php/wos/article/view/3572>.
- Abdurahman, A., Vandan W., & Setrianto T. 2024. *Model Pembelajaran Abad 21*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Agung. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Andriyani, K., & Ivan A. N. 2024. *Analisis Faktor-faktor Motivasi dalam Belajar Bahasa Inggris pada Kelas 11 SMAN 6 Bengkulu*. *Puan Indonesia*, 5(2), 457–468. <https://doi.org/10.37296/jpi.v5i2.207>.
- Anggrayni, M. Riyadi S., & Yulita Y. 2023. *Pengembangan Tes Formatif dan Sumatif pada Mata Pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar*. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, Vol. 13 No. 3. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i3.47126>.
- Anugrah, A., Siti I., & Mohammad I. Z. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara*. *Pedagogia Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81>.
- Anwas, E. O. M., Anggi A., Khofifa N. I., Winci F., Yuni S., Evi S., & Deni H. 2022. *Students' Literacy Skills and Quality of Textbooks in Indonesian Elementary Schools*, *International Journal of Language Education*, 6(3), 233–244. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i3.32756>.
- Apandi, A., & Syalis I. M. I. 2023. *Pembuatan Website Penjualan Toko Baju Biazra-Store Menggunakan PHP dan MYSQL*. *Jurnal Teknik dan Science*, 2(3), 80–91. <https://doi.org/10.56127/jts.v2i3.998>.
- Arianingsih, B. D., Arjudin, Nourma P. W., & Nyoman S. 2022. *Kepraktisan Media Tutorial Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer pada Materi Pokok Bangun Ruang*. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, Volume 2, No. 2. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/article/view/183/177>.
- Arifannisa, Muzayyanah Y., Hayati, Sepriano, Widhi A., Satria U. P., & Fien P. 2023. *Sumber dan Media Pengembangan Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifin, O., Murnawan, Mahdianta P., Daniel O. S., Muhammad F., Sepriano, &

- Lutfi M. 2024. *Buku Ajar Program Web*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bahri, S., & Agus W. 2021. *Penguatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 6, No. 2. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078>.
- Bloom, B. S., Max. D. E., Edward J. F., Walker. H. H., & David. R. K. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals. Handbook I Cognitive Domain*. New York: David McKay Company.
- BSKAP. 2025a. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*. https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/panduan/dokumen/7.%20Final%20Panduan%20Mata%20Pelajaran%20IPAS_03_10_2025_Revisi%204.pdf.
- BSKAP. 2025b. *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H.KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. <https://guru.pendidikan.go.id/dokumen/74r6Yln0zK?parentCategory=Implementasi%20Kurikulum%20Nasional>.
- Bundu, P. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Candiasa, I M. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I M. 2020. *Analisis Data dengan Statistik Univariat dan Bivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dharma, S. 2023. *Analisis Validitas Isi Instrumen Tes Literasi Matematika Bernuansa Kearifan Lokal Bugis-Makassar untuk Siswa SMP*. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 6(1), 18-28.
- Dhin, I., Asep S., & Wiwin Y. 2023. *Validitas dan Reliabilitas Angket Minat Belajar*. *Fokus*, 6(1), 42–46. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i1.8641>.
- Dianti, E., Gladys W. A., Khilda K., & Rizky N. A. 2024. *Efektivitas Penggunaan Media E-Learning Berbasis Website untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Kimia*. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 7(2), 70-78. <https://doi.org/10.20527/jcae.v7i2.2718>.

- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enstein, J., Vera R. S., & Roswita L. N. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01). <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.
- Erfan, M., Arif W., Umar U., Radiusman R., & Tursina R. 2020. *Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya*. *Lectura Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/lectura/article/view/3642>.
- Fahrudin, F., Ika R., Baik N. A., & Nuri S. 2022. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak*. *Journal of Classroom Action Research*, Volume 4, No. 1. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1378>.
- Fasa, I. A., & Kristi L. P. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Sekolah Dasar, Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(1), 15–24. <https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p15-24>.
- Fathoni, M. Y., Ica A., Fiby N. A., Teddy I., Ali B., Dedy A. P., & Tarwoto. 2024. *Pengantar Sistem Informasi*. Banyumas: Wawasan Ilmu.
- Febrianti, R. E., Cindya A., & Mohamad F. 2023. *Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 08 No. 02. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9238/4213>.
- Fernando, Y., Popi A., & Hidayani S. 2024. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Fitrawati, Yuli T., Zul A., & David D. P. 2025. *Validity and Practicality of Web-Based Self-Study Learning Platform to Improve Students' English Proficiency*. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, Vol. 40 No. 2. <https://doi.org/10.21315/apjee2025.40.2.6>.
- Fitri, A., Anggayudha A. R., Muhammad S., Ratna G. P. R., & Maria J. W. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan BSKAP Kemendikbudristek.
- Geni, K. H. Y. W., I Ketut S., & Mahadewi, L. P. P. 2020. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1–16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Gui, Y., Zhihui C., Yajiao Y., Lingyuan K. Xitao F., & Robert H. T. 2023. *Effectiveness of Digital Educational Game and Game Design in STEM Learning: a Meta-Analytic Review*. *International Journal of STEM Education*. Volume 10, 36. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00424-9>.

- Guna, I M. D., Anak A. G. A., & Ketut P. 2019. *Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 14–23. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/21669>.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanifah, N. H., Muhammad W., Candra A. P., Laila N. S., & Dian E. A. F. N. 2022. *Development of Android-based “Pete” Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning*. *Al Ibtida, Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 430. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11467>.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tuti K. H., Tasdim T., Ahmad M. A., Azwar R., Masidana, & Indra P. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Hasanah, U., & Mirdat S. 2020. *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. in <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/24909>.
- Hidayah, S. N., & Tego P. 2022. *Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632-2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>.
- Hidayat, H., Ilham I., & Restu M. N. 2024. *Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424–430. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459>.
- Hinelo, W., Insawati M., I Wayan S. 2022. *Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Siswa SLB Negeri Kota Gorontalo*. *Jambura: Jurnal Seni dan Desain*, Vol, 2, No. 1. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjsd/article/view/15471>.
- Hong, J., Chia-Yin C., & Yung-ji S. 2021. *Effects and Motivation/Engagement of an Interactive Digital Game for Special Education Students in Elementary School. A Case Study Analysis*, *Journal of Rehabilitation Practices and Research*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.33790/jrpr1100118>.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Ibda, H., Aniqoh, Ahmad M., Maratussolichah, Trufka D. F., & Nurma F. R. 2023. *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Bantul: Mata Kata Inspirasi.
- Idham, M., Habib R., & Gusmaneli. 2025. *Penulisan Tujuan Pembelajaran (Kata kerja Operasional/KKO)*. *Indonesian Journal of Educational Research*, 1(5), 95-100. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18042501>.
- Indonesia, P. P. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*

- tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Sekretariat Negara.
<https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.
- Irawan, I. 2020. *Klasifikasi Model dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. *Islamika*, 12(1), 31–44. <https://doi.org/10.33592/islamika.v12i1.406>.
- Irawati, I., Mohammad. L. I., & Nasruddin N. 2021. *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>.
- Jafnihirida, L., Suparmi S., Ambiyar A., Fahmi R., & Kesi E. P. 2023. *Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul*. *INNOVATIVE, Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227239. <http://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>.
- Jannah, R. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Juhaeni, J., Elvita I. C., Faricha A. M. U., & Safaruddin S. 2023. *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>.
- Kania, M. 2021. *Aplikasi Game Edukasi Puzzle dengan Kecerdasan Buatan Berbasis Android*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar*, 7(2), 62-69. <https://doi.org/10.35329/jiik.v7i2.205>.
- Kemendikbudristek. 2022. *Capita Selecta Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/33599>.
- Kemendikbudristek. 2021. *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia tentang Asesmen Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/175175/permendikbud-no-17-tahun-2021>.
- Kemendikbudristek. 2022. *Pengenalan Platform Rapor Pendidikan*. In: *Rakor Rapor Pendidikan*. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/25297>.
- Kemendikdasmen. 2025. *Laporan Rapor Pendidikan SD Negeri 8 Padang Sambian Tahun 2024*. <https://raporpendidikan.kemendikdasmen.go.id>.
- Khairini, R., & Relsas Y. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406-413. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>.
- Koyan, I W. 2007. *Assesmen dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Krathwohl, D. R., Benjamin S. B., & Masia B. B. 1964. *Taxonomy of Educational Objectives: the Classification of Educational Goals (Affective Domain, Vol. Handbook II)*. New York: David McKay.
- Krathwohl, D. R. 2002. *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview*. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218. <http://www.jstor.org/stable/1477405>.

- Kristianto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kusumaningtyas, S. I. 2022. *Penggunaan Google Sites dan Video Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 pada Materi Dimensi Tiga*. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.51878/science.v2i1.914>.
- Kusumasari, P. R. 2024. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar*. Tesis. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/19209>
- Latifah, N., Sri M., & Dwi. A. S. 2023. *Analisis Penerapan Literasi Membaca Dan Numerik Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kragilan 01 Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo*. *Innovative, Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9655–9667. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3296>.
- Magdalena, I., Nur F. I., Eva. A. R., & Nadia T. D. 2020. *Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan*. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 132-139. <https://core.ac.uk/download/pdf/327208746.pdf>.
- Mahmud, S., Farida I. A., Putri H. P., Andi R. K., Muchamad S. N., Neneng A., Wendi K., Aminah, Andi M. F. K., Anggita M., Ani R., Uza S., Sudarsono, & Rebecca E. L. 2023. *Media Pembelajaran*. Lovrinz Publishing.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margunayasa, I. G., I Made C. W., Nyoman K., I Gusti A. T. A., & Luh S. S. W. J. 2021. *The Development of E-Learning in the Philosophy of Tri Hita Karana Concept on the Natural Science Course in PGSD Study Program, FIP UNDIKSHA. Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science, Advances in Social Science, Education and Humanities Research* volume 540. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.232>.
- Margunayasa, I. G. 2025. *Orasi Ilmiah Komik Pembelajaran IPA SD Bermuatan Augmented Reality dan Kuis Interaktif, Upaya Meningkatkan Literasi Membaca dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar*. Pengukuhan Profesor Undiksha Singaraja.
- Marini, A., Desy S., Alma N., Musril Z., Leola D., & Uyu M. 2025. *Developing A Website Integrated With Project-Based Learning: Evidence Of Stimulating Creativity Among Elementary School Students In Indonesia*. *Social Sciences & Humanities Open*. Volume 11, 2025, 101402. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101402>.
- Ma'ruf, F. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD*. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>.
- Mesra, R., Veronike E. T. S., Mari G. M. P., Yoseph D. A. S., Wisudarini, Sarwandi, Ratih P. S., Riska Y., Adrianus N., Yasinta Y. D., & Linda S. 2023.

- Research & Development Dalam Pendidikan*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Y. & Isah C. 2021. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD* Edisi 3. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nabillah, T., & Agung P. A. 2020. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/download/2685/1908>.
- Nafiati, D. A. 2021. *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Najuah, Ricu S., & Reny S. S. 2022. *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, N. 2007. *Pendidikan IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ningrum, T. A., & Dea S. S. 2022. *Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru Melalui Bimtek Pembuatan Media dan Evaluasi Pembelajaran Daring untuk Sekolah Dasar*. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(3), 127–131. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i3.55>.
- Nirwana, E. S. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Obsesi, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1684/pdf>.
- Ngatmanto, N., & Ryan. R. A. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi dengan Construct 2 Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD*. Tesis. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://eprints.ums.ac.id/98843>.
- Nurmalita, N., Munzil M., & Novita P. 2020. *Pengembangan Game Edukasi IPA Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPA*. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 1(53), 290–296. <https://doi.org/10.17977/um067v1i4p290-296>.
- OECD. 2023. *PISA 2022 Results (Volume I), The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing. <https://www.oecd.org>.
- Pagarra, H., Ahmad S., Wawan K., & Saydiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pramono, A., Pujiyanto, Betty D. P., & Nadhifa S. D. 2021. *Character Thematic Education Game “AK@R” of Society Themes for Children with Malang-Indonesian Visualize*. *International Journal of Instruction*, 14(2), 179–196. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1291215>.
- Prastowo, A. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Kencana.

- Pribadi, B. A. 2017. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prihatiningsih, T. S. 2023. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (Capaian Pembelajaran) Untuk Pendidikan Kedokteran dan Profesi Kesehatan: Implikasi Kebijakan dan Tantangan Implementasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putri, E. L., Sarwo D., Hari A. M., & Riri O. 2023. *Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi*. 7(2), 194-203. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2218>.
- Puspa. K. C. D., & Suniasih N. W. 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>.
- Quraissy, A. 2022. *Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk*. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>.
- Rachmawati, D. A., Erita, Sisilia M. I. T., John N. L., Annisa, Sarmidi, Marzuki, Rahmat P., Halimatus S., Mindaudah, & Andam Y. 2025. *Media Pembelajaran*. Padang: CV. Gita Lentera.
- Ramadani, E. N., & Dina F. H. 2024. *Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Objektif*. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 86–96. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2159>.
- Ramdani, A., A Wahab J., & Jamaluddin J. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik*. *Jurnal Kependidikan, Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 6(3), 433–440. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>.
- Rapaka, A., Dharmadikari, Kishori K., Chinnem R. M., Kuldeep C., & Manu G. 2025. *Revolutionizing Learning – A Journey Into Educational Games With Immersive and AI Technologies*. *Entertainment Computing*, Volume 52. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100809>.
- Rati, N. W., I Dewa P. S., I Ketut L., & Ni Nyoman W. 2021. *Pengembangan Video Praktikum IPA Terintegrasi Berorientasi Lingkungan Sebagai Penunjang Pembelajaran Daring*. *Proceeding Senadimas Undiksha*, Singaraja: *Proceeding Senadimas Undiksha 2021* <https://conference.undiksha.ac.id/senadimas/2021/prosiding/file/116.pdf>.
- Rati, N. W., Ida B. P. A., Gede R. D., & Nyoman D. 2023. *HOTS-Oriented E-Project-Based Learning: Improving 4C Skills and Science Learning Outcome of Elementary School Students*. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(6), 959-968. <https://pdfs.semanticscholar.org/0264/6d6c447a649599d9d04031eeb3dbc4e59024.pdf>.

- Riastini, N., Astawan, & Margunayasa. 2022. *Membelajarkan IPA di SD, Teori & Praktik*. Jawa Barat: CV. Pena Persada.
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rizarizki, J. M., Khairinal K., & Siti S. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di Man 1 Kerinci*. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 967-978. <https://pdfs.semanticscholar.org/2e6a/50eecd5ea1c69354c9faacf379fb85aa82c4.pdf>.
- Rohima, N. 2023. *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa*. Vol. 1 No. 1 <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>.
- Rohmah, D. N. 2020. *Hubungan Antara Motivasi dan Kesiapan Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Al Amien Kota Kediri pada Mata Pelajaran Alqur'an Hadist*. *Doctoral Dissertation*. Kediri: IAIN Kediri. <https://etheses.iainkediri.ac.id/2511/4/932101416%20bab3.pdf>.
- Rohman, A. S. 2024. *Master Coding HTML, CSS, dan Javascript*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Rokhman, N., & Farid A. 2020. *Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa*. *Edukasi*, 14(2), 166-175. doi: <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>.
- Rosiyanti, H., Viarti E., & Riski. 2020. *Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon*. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Volume 6, No. 1. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/6831/4289>.
- Rusnilawati. 2020. *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Saadati, B. A., & Muhamad S. 2019. *Analisis Pengembangan Budaya Literasi dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar*. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829>.
- Salshabila, S., Moh R. M., & Sonia Y. F. 2023. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Web Wordwall pada Materi Balok dan Kubus Kelas IV SD dalam Kurikulum Merdeka*. *Didaktik, Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1015 - 1018. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1699>.
- Samatowa, U. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Surabaya: PT. Pustaka Indonesia Press.
- Samin. 2023. *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi*. Jawa Barat: Mega Press Nusantara.
- Sanjaya, D. B., Sukadi, I Made Y., Ida B. M. A., Dewa G. F. W., & Windu M. S. 2025. *Penguatan Pendekatan Teaching at The Right Level dalam Penanaman Karakter di Sekolah Dasar*. *Prosiding Seminar Nasional*, Singaraja: Seminar

- Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SENADIMAS) Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2025. <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/SENADIMAS/article/view/1655>.
- Setiawan, A., Wahyu N., & Dessy W. 2022. *Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. Tanggap, Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>.
- Setiawan, D. A. 2023. *Game Based Learning untuk Pendidikan Karakter*. Surakarta: UNS Press.
- Setiawan, I., Retno K. D. P., Suciati, & Mushlih. 2018. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Balitbang.
- Sidik, B. 2019. *HTML5 Dasar-dasar untuk Pengembangan Aplikasi Besbasis Web*. Bandung: Informatika Bandung.
- Simpson, E. J. 1966. *The Classification of Educational Objectives In The Psychomotor Domain. The Psychomotor Domain*. 3:43-56. Gryphon House. <https://eric.ed.gov/?id=ED010368>.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suarningsih, N. M. M. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD*. Tesis. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/19144>.
- Suastika, I N. 2021. *Perbandingan Posisi IPS pada Kurikulum Indonesia dan Amerika Serikat. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* Vol. 9 No. 3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/38524>.
- Sudijono, A. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-19). Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Cetakan Kedua). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyan, N. P. T., Maria. G. R. K., & Nengah A. 2022. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Topik Rangkaian Listrik untuk Siswa SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 25-37. https://www.academia.edu/download/86714288/654-Article_Text-2475-2-10-20220324.pdf.
- Sumarsono, A., & Murni S. 2019. *Peluang Media Interaktif dalam Menunjang*

- Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101. <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v6i2.353>.
- Sumiharsono, R., & Hisbiyatul H. 2018. *Media Pembelajaran*. (Cetakan Kedua). Jember: Pustaka Abadi.
- Sun, L., Zhen G., & Linlin H. 2021. *Educational Games Promote The Development Of Students' Computational Thinking: a Meta-Analytic Review. Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–15. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1931891>.
- Suryani, N., Ahmad S. & Aditin P. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, W. D. 2021. *Efektivitas Website sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Riau)*. <https://repository.uir.ac.id/17873/>.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, A. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutono, S., & Dandi R. 2022. *Metode Pieces dalam Perancangan Game Edukasi Belajar Mudah Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 10(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v10i3.2673>.
- Syamsudin, A., Risca M., Ilham H., Ika K. W., & Nuriza S. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web pada Materi Bangun Ruang dengan Construct 2. Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 63–76. <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/factorm/article/view/156/130>.
- Tegeh, I M., I Nyoman J., & Ketut P. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulimaz, A., Brian S. S., Ika Y., Marzuki, Arief S., & Abu B. T. 2024. *Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 1962–1976. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25604/17852>.
- Ulumudin, I., Yogi A., Nisa F. F., Taufiq M., Dodi S., & Bambang S. J. 2022. *Kajian Akademik Penyusunan Rancangan Peraturan Menteri Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Undiksha. 2024. *Pedoman Penulisan Tesis Program Magister*.
- Wahyu, S., & Jeskel F. G. 2024. *Pengembangan Game Edukasi Pendidikan Agama Buddha Berbasis Progressive Web Apps dengan Model Gamifikasi dan*

- GDLC. *SKANIKA, Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, 7(1), 85–97. <https://doi.org/10.36080/skanika.v7i1.3145>.
- Wibawa, I M. C., & Ni Putu S. R. D. 2022. *The Effectiveness of Reading and Writing Learning Videos on Student Learning Outcomes in Online Learning*. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 18–28. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i1.44413>.
- Wibawa, I M. C., Ni Wayan R., Basilius R. W., & Jian-Bang D. 2024. *Increasing Science Learning Motivation in Elementary Schools, Innovation with Interactive Learning Videos Based on Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3). <https://doi.org/10.15294/jrn6jh97>.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cetakan Pertama). Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibawanto, W. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Widiana, I W., I Gusti L. A. P., I Nyoman J., & I Made T. 2024. *The Needs of a Metacognitive-Based Learning Model in Elementary Schools*. *Nurture*, 18(2), 394–403. <https://doi.org/10.55951/nurture.v18i2.627>.
- Wijayanti, I. & Anita E. 2023. *Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No. 2 2023: Volume 08 No. 02. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.
- Windawati, R., & Henny D. K. 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>.
- Winkel, W. S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Wulandari, A. P., Anisa A. S., Karina C., Tsani S. N., & Zakiah U. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://core.ac.uk/download/pdf/553283010.pdf>.
- Yandi, A., Nathania K. P. A., & Syaza K. P. Y. 2023. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.
- Yuhefizar, & Hidayat, M. R. 2009. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif menggunakan Content Management Sistem (CMS)*. Jakarta: PT. Alex Media Koputindo.
- 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(02), 143–148. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>.
- Zainal, A. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.