

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Sofyan, & Amin Hidayat. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Satya Informatika*, 7(02), 16–24. <https://doi.org/10.59134/jsk.v7i02.163>
- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aisy, N. R., Sartika, I. D., Murtopo, A., & Wahyuni, D. (2024). Game digital tebak gambar berbasis kearifan lokal budaya Lampung. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 39–51.
- Aliah, J., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 323–331. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.49656>
- Antara, I. G. W. S., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20.
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan Educandy Dalam Pembelajaran Matematika. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 9, 253–260.
- Arief, M. (2023). Integrasi Materi Ipa “Ekosistem Bagi Kehidupan Manusia” Dengan Ayat Al-Qur’an. *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 7(1), 94–111.
- Arzaqi, R. N. R. A. K., Hendriawan, D., & Hendriawan, D. (2024). Strategi Pengembangan Game Digital Berbasis Keterampilan Executive Function Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 136–148.
- Azzahra, I., Aan, N., & Eli, H. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Bawa, I. D. G. A. R. (2022). *Masalah Lingkungan Hidup dengan Segala Fenomenanya*. Pengetahuan Lingkungan.

- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie Di Mtsn 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40–60.
- Damayanti, N. Y., Arief, A., & Rehani. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Quizizz. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 2(2), 105–113. <https://doi.org/10.61104/jq.v2i2.436>
- Darmayanti, L. E., Suarni, N. K., & Arnyana, I. B. P. (2021). Pengembangan Tes Hasil Belajar Ips Dan Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 21–31. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v11i1.274>
- Dewi, D. Y. K. R. N. W., Agustiana, I. G. A. T., & Agustiana, I. G. A. T. (2023). Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV. *Educatio*, 18(1), 61–75.
- Dewi, N. P. S. R., Dewi, N. M. P. S., & Arnyana, I. B. P. (2022). Pengembangan Flipbook Berbasis PBL Setting Flip Pdf Professional sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 9(2), 187–196.
- Estifani, B. A., Nurfahrudianto, A., & Santia, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif Ekosistem Darat (EKSIDA) terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 986–996.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation) dalam pendidikan. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 492–495.
- Faizatunisa, A. R., & Kuniati, E. (2024). Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Game Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 203–208. <https://doi.org/10.17509/jpa.v8i2.77301>
- Falaqi, F., & Samsul, S. I. (2021). Pengembangan Media Quiz Berbasis Aplikasi Software Adobe Flash Professional CS6 Untuk Latihan Soal Bahasa Jerman Kelas X Semester II. *Laterne*, 10(1), 113–125.
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarto, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175–118. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-118>
- Farhan, R., Rizal Setiawan, I., & 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 1 Pasirhalang Sukaraja. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 12008–12014. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11663>
- Fitri, D. D. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v2i1.166>
- Gustati, G., Sriyuni, F., & Rissi, D. M. (2025). The N-Gain Sebagai Alat Ukur Pemahaman Mahasiswa Pada Akuntansi Keuangan Lanjutan 1. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Dharma Andalas*, 27(1), 11–24. <https://doi.org/10.47233/jebd.v27i1.1763>
- Haidir, H., Nuria, S., Irnanda, E., Darmansyah, D., & Fitria, Y. (2024). Analisis Pemanfaatan Math Games Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 93–101. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3104>
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1105–1105. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Teori Belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54–66. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Modesta, Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media game digital SD/MI berbasis karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Ilyas, M., & Rosyidah, U. (2023). Implementasi Metode Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan

- Agama Islam Kelas Viii SMP 11 Ma'arif Bangsalsari. *FAJAR Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 96–110. <https://doi.org/10.56013/fj.v3i1.2225>
- Inggit Wijayanti, & Anita Ekantini. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipas Mi/Sd*. 8(2), 2100–2110.
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 37–46. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.112>
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>
- Jayanta, I. N. L., Suprianti, G. A. P., Ganing, N. N., & Utami, I. G. L. P. (2025). Digital Learning Innovation: Gamification-Based Smart System Adaptive Mobile Learning Needs Analysis Using the Tri Kaya Parisudha Approach for English Language Learning. *International Journal of Language Education*, 1(2), 392. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i2.75116>
- Jayanti, E., & Italina, C. (2022). ji Reliabilitas Dan Validitas Ukuran Kemiskinan Di Indonesia. *Jurnal Sains Riset*, 12(1), 201–209.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & 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>
- Juniawan, E. R., Salsabila, V. H., Prasetya, A. T., & Rengga, W. D. P. (2023). Studi literatur: analisis media pembelajaran IPA untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 82–94.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Khoerunnisa, S. F. Z., Taftazani, T. M. T., Chotimah, K. A., Shafira, N., Dzikrullah, M. F., & Nurussama, A. (2025).). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 334–341.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya, Anggota IKAPI Daerah Jawa Timur, No : 011/JTI/95.
- Kurniasari, N., & Prayoga, D. P. (2024). Review Jurnal Pengembangan Game Edukasi Berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Informatika*, 1(2), 23–32.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma

- Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Kustiarto, R. A., & Marhaeni, N. H. (2025). Systematic Literature Review: Pengembangan Game Edukasi Berbasis Construct 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika dan Literasi Digital. *ARSEN: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 75–84. <https://doi.org/10.30822/arsen.v2i2.3381>
- Kusumasari, P. R., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Game Edukasi Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 172–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73061>
- Lestari, W. D., & Prihatin, T. (2025). *Pengembangan Media E-learning berbasis Google Sites Pada Program Life Skill Videografi Peserta Didik di SKB Kota Semarang*. 6(2), 457–472.
- Lubis, N. S., Deliyanti, Y., & Hutajulu, M. A. A. (2023). Analisis Uji Persyaratan Statistika Parametrik Terhadap Analisis Pertumbuhan Dan Kepadatan Penduduk. *Jurnal Bakti Sosial*, 2(2), 134–143.
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121–1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 92–92. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mauda, C., & Zaliluddin, D. (2025). Pengembangan Game Edukasi dengan Pendekatan MDLC: Game Zat Gizi untuk Generasi Digital. . *In Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 9(1), 509–515.
- Maya Angelika, Rizkye Lestari, & Sonia Ayu Saputri. (2023). *STUDI Literatur Analisis Efektivitas Penggunaan Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Ipa Di SD*. 1(4), 257–265.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>

- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.
- Muhandis, M. A. Al, & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal Of Applied Multimedia and Networking*, 7(2), 98–106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>
- Muslimah, M., & Widiyanti, A. (2023). Analisis Daya Beda Tes Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Mamba'ul Hikmah Paron Ngawi. *Al-Mu'arrib: Journal Of Arabic Education*, 3(2), 13–23. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v3i2.3594>
- Nabila, N. (2021). Konsep pembelajaran matematika SD berdasarkan teori kognitif Jean Piaget. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 6(1), 69–79.
- Nalasari, K. A. , S. N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis web google sites pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146.
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563–2570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip menyusun kuesioner*. Universitas Brawijaya Press.
- Nugroho, V. P. (2025). Video Pembelajaran Trumpet “Fingering Chart“ Sebagai Implementasi Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. *Swara*, 5(2), 25–38.
- Nur, S. S., & Noviardila, I. (2021). Kajian Literatur Pengaruh Model Learning Cycle terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu. *Journal of Education Research*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.38>
- Nurbaya Harahap, Sakban Sakban, Deprizon Deprizon, Wismanto Wismanto, Radhiyatul Fithri, & Salman Salman. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 158–168. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1031>

- Nurchayanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 265–270.
- Nurfadhillah, S., Unzhilaika, U., Rachma, S. N., & Nazifah, I. (2021). Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Powerpoint (PPT) Matematika Kelas VI di SDN Kampung Bambu 1. *PENSA*, 3(2), 226–242.
- Nurjanah, N., Wahyuni, W., & Cahyono, H. (2024). Efektifitas Pengembangan Media Game “Flappy Chocolate” Berbasis Android pada Mata Pelajaran Produk Pastry dan Bakery Program Keahlian Tata Boga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 159–173.
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Permana, K. A. D., Gading, I. K., & Agustina, I. G. A. T. (2023). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 14692–14704.
- Pratiwi, N. W. C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Media Pembelajaran Augmented reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110–122. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73179>
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih, M. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>
- Putra, G. Y. M. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2021a). ELKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35813>
- Putra, G. Y. M. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2021b). ELKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35813>
- Putra, M. A. P. A., Baiduri, B., & Zukhrufurrohmah, Z. (2024). Wordwall Interaction Media Development to Increase Mathematical Connection and

- Visual Thinking of Junior High School Students. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 25(2), 569–581. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v25i2.pp569-581>
- Putra, R. P. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.56874/edb.v5i1.35>
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555–1573.
- Putri, L. S. R., & Murni, A. W. (2023). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Geometri Siswa Kelas Iv Sdn Pilang I. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i2.104>
- Putri, S. E., Zenien, S. S., & Amirullah. (2022). Penguatan Sikap Peduli Lingkungan Melalui Integrasi Nilai Nilai Islam Dalam Mata Pelajaran Ipa Materi Keseimbangan Ekosistem Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 12(2), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppii.v12i2.56560>
- Putri, Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139–148.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Rajalawo, O., Katili, A. S., Hamidun, M. S., Nusantara, E., Hasan, A. M., & Utina, R. (2024). Pengembangan Game Erfina sebagai Media Pembelajaran Ekosistem. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 5(1), 156–174. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v5i1.3429>
- Resi Safira. (2023). Dampak Kemajuan Teknologi Pada Pendidikan Bahasa Indonesia. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(3), 54–62. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1329>
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Firdaus, A. N. N., & Wicaksono, Y. (2025). Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 1–8.

- Rivaldo, A., & Mawardi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran POEDU (Pop Up dan Edugame) Menggunakan Model Blended Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Ekosistem Kelas 5 SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5038–5044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1128>
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285–291.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajagrafindo. Persada.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Ahlimedia Book.
- Saputra, D., Wargadinat, W., & Fikri, S. (2025). Studi Pustaka Tentang Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 399-408.
- Saubari, A. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive Learning Multimedia Based on Problem-Based Learning Models in Fifth-Grade Science Content. *Journal of Education Technology*, 7(1), 177–185. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57354>
- Setiawan, H., Jamaris, J., Solfema, S., & Fauzan, A. (2022). Validitas Perangkat Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika Rumah Gadang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3484–3494.
- Shofa, G. Z. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif eco-game berbasis Android pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(3), 3353–3364.
- Sihotang, A., Zailani, & Pohan, S. (2024). Implementasi Taksonomi Bloom Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Membentuk Perilaku Teladan Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3353–3364.
- Silahuiddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175.
- Sinta, N. A. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35919>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat

- Pengangguran Di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Statistika*, 2, 322–333.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215-226.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika* (Vol. 550259). cv. Mine.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>
- Suryaadnyana, I. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2024a). Media Kotak Komponen Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 132–142. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.80618>
- Suryaadnyana, I. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2024b). Media Kotak Komponen Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 132–142. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.80618>
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>
- Tasya Nabillah, & Agung Prasetyo Abadi. (2020). *FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA*. 2(1), 660–661.
- Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943–952. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.189>
- Tobing, L. L., Nugroho, E. S., & Solehudin, S. (2021). Pengaruh Motivasi, Pelatihan dan Pengembangan Terhadap Kinerja Karyawan pada Level Operator Di PT. Subang Autocomp Indonesia. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(1), 274. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i1.2000>

- Wahyuni, N. K. D., Japa, I. G. N., & Astawan, I. G. (2021). Pembelajaran IPA Tema 7 dengan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Inquiri. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 301–312. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.39644>
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Widodo, S., Ladyani, F., Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devrianya, A., Hidayat, A., & Widya, N. (2022). *Buku ajar metode penelitian*. Pangkalpinang: Penerbit CV Science Techno Direct.
- Wildan, A., Suherman, & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634.
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawati, I. M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 81–88. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Yuliaty, E. P. T., Abadi, I. B. G. S., & Suniasih, N. W. (2022). Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 95–105.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Zahra, A., Yusuf, Y. A., Anggraini, N. C., & Amelia, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sub Tema Ekosistem pada Siswa Kelas 5 di SDN 19 Muara Telang. *ALACRITY: Journal of Education*, 449–459. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.486>