



DAFTAR RUJUKAN

- Agung, AAG. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG. 2020. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Undiksha. Re trived May 1, 2024.
- Agung, AAG. & Jampel, I. N. 2021. *Statistika Inferensial untuk Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG. & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi Dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan.
- Alwi. (2022). *Modul Pembelajaran Biogeografi*. CV Feniks Muda Sejahtera.
- Anggraini, W. N. (2023). Increase Interest In Learning Mathematics For 5th Grade Students Using Android Game-Based Learning Media. *International Journal of Elementary Education*, 7(4), 637–645. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.64937>.
- Ardiansyah, A. S., Anwar, M., Prasetya, B. D., Wardani, R. K., & Ratnawati, N. (2023). Inovasi Bahan Ajar Etnomatematika Melalui Permainan Engklek Dengan Game Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(2), 1344–1357. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i2.375>.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayusadewi, N. N., & Suartama, I. K. (2024). GoAk Bali: An Educational Game For Mastering Balinese Script Based On Self-Regulated Learning For Fourth-Grade Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(3), 511–520. <https://repo.undiksha.ac.id/view/creators/Ayusadewi=3ANiNyoman=3A=3A.html>.
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia interaktif sebagai media kreatif berbasis pendekatan kontekstual pada muatan IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>.
- Dewi, N. K. A. M. A., & Suniasih, N. W. (2023). E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 91–99. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.58348>.
- Dianova, F. R., & Anwar, N. (2024). Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab SD Islam.

- Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 13. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i3.2863>.
- Djajasasmita, M. (2006). *Keanekaragaman Hayati: Sumber Daya Alam Hayati Indonesia dan Pelestariannya*. Jakarta: Gramedia.
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p038>.
- Haloho, Y., Mesilina, I., Suartama, I. K., & Sudarma, I. K. (2023). Educational Game-Based Thematic Learning Media To Improve Competence Student Learning. *Mimbar Ilmu*, 28(1), 106–115. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i1.58764>.
- Islam, A., & Palopo, N. (2024). Pengembangan Kamus Mini Untuk Membantu Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VIII di SMP Datok Sulaiman Palopo. *Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan* 4. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i4.1073>.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.
- I Nyoman Alit Jayantara, & Anak Agung Gede Agung. (2024). Media video pembelajaran kenampakan alam pemandangan Kintamani muatan IPAS untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1), 41–49. <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i1.78954>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku siswa IPAS untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kurniadi, D., Tresnawati, D., & Sopiah, D. (2024). Implementation Of Pathfinding Algorithm In Scout Exploring Game With Digital Game-Based Learning-Instructional Design Method. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(4), 1115–1123. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.1931>.
- Kuswoyo, D., Elviana, E., & Latif, A. (2024). Penerapan Game Based Learning Dalam Materi Pembelajaran K3 Dengan Game “Discover Hazard In The Workplace.” *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, 7(2), 236–246. <https://doi.org/10.36080/skanika.v7i2.3248>.
- Lubis, R. A., & Herlawati, H. (2019). Animasi Interaktif Pengenalan Flora Dan Fauna Di Indonesia Pada SD 03 Cakung Jakarta Timur. *PIKSEL: Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 7(2), 199–210. <https://doi.org/10.33558/piksel.v7i2.1841>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli ASEAN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR*

- PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>.
- Marcelliantika, A., Surya, E. P., Vega, B. L. A., Aruna, A., Rini, D. R., Iriaji, I., & Prasetyo, A. R. (2021). Design Of Game-Based Learning Media: The History Of General Soedirman's Journey In The Pacitan Regency Guerilla. *Icadecs*. <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7915>.
- Mardiana, I. N. A., & Anak Agung Gede Agung. (2024). Komik digital berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 49–59. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75366>.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>.
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning Pada Muatan IPS. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>.
- Meilandari, N. K. M., & Asril, N. M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Videoscribe Pada Penjumlahan Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 508–515. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.52484>.
- Nada, D. O. T., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Diorama Berbarcode Pada Pembelajaran IPS Materi Persebaran Flora Dan Fauna Kelas V Sekolah Dasar. *PGSD*, 11(4), 1–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53275>.
- Nurfadhilah, S., & 4C PGSD. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD* [PDF]. CV Jejak. <https://www.jejakpublisher.com>.
- Nurfadhilah, S., Rahmawati, L., & Yuliana, D. (2021). *Media pembelajaran SD [E-book]*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pasaribu, F. S., Sipayung, R. F., Pinem, I., & Florentina, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Negeri 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2, 281–292. <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/3967>.
- Putu Jessie Ardi Sudira, A. G. A., & Didith Pramunditya Ambara. (2025). 'Truth or Dare' media based on game learning for science learning in fifth-grade elementary students. *Mimbar Ilmu*, 30(2), 240–248. <https://doi.org/10.23887/mi.v30i02.97009>.
- Pratiwi, D. A. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Video animasi berbasis discovery learning efektif meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.74303>.
- Pratiwi, F. E., Afriatun, A., & Kusuma, A. B. (2024). Upaya peningkatan hasil

- belajar IPAS Melalui Model Problem Based Learning Terintegrasi TARL Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Datar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2443>.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. St. Paul, MN: Paragon House.
- Qotrunada, A., & Furqon, S. (2024). Development Of Interactive Game-Based Learning Media Using Realistic Approach To Improve Students' Mathematical Problem-Solving In Social Arithmetic Materials For Grade VII. *International Journal of Research in Mathematics Education*, 2(1), 79–104. <https://doi.org/10.24090/ijrme.v2i1.11466>.
- Rahmah, S., & Risnani, L. Y. (2023). Development Of Educational Game-Based Learning Media To Improve Mastery Of Ecosystem Material In High School Students. *Practice of The Science of Teaching Journal*, 2(2), 84–98. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i2.42>.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ>.
- Riyana, C. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Bandung: UPI Press.
- Rohmah, D. A. A., Untari, S., & Anggraini, A. E. (2024). 'SIMLA' educational game-based learning media for the inculcation of Pancasila symbols and principles, augmenting independent character. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 179–186. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.68601>.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45180>.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, I., & Streit, A. K. (2023). Buku Ensiklopedia Flora Dan Fauna Di Hutan Tropis Indonesia Untuk Anak Usia 10–12 Tahun. *Nirmana*, 23(2), 67–78. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.67-78>.
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>.
- Saputri, M. J. (2025). Penggunaan Modul Digital Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist. *Jurnal Sains Student Reasearch*, 3(1), 407–416. <https://doi.org/10.61>

[722/jssr.v3i1.3529](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/51579).

- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sophia, S., & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/51579>.
- Sina, I. (2024). Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Untuk Ilmu Sains (hlm. 63). <https://repository.penerbitwidina.com/publications/567675/metodologi-penelitian-kualitatif-dan-kuantitatif-untuk-ilmu-sains>.
- Sinaga, D. Y., Hutapea, R., Saragih, D., & Sipayung, K. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Game Base Learning (Crossword) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Pada SD Negeri 01 Sampuran. 06(1). <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn>.
- Sastrapradja, S., & Rugayah. (2002). *Flora dan Fauna Indonesia*. Jakarta: LIPI.
- Sembiring, A. K., Ramadansur, R., & Akbar, M. A. (2024). Penguatan Pemahaman Siswa Tentang Biodiversitas Di `Indonesia Melalui Discovery Learning Dan Pengenalan Maskot Flora Dan Fauna Daerah. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(4), 579–588. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>.
- Septianing, E. M., Fathoni, M. I. A., & Fitri, A. (2024). Development Of “X-MATH” Game-Based Learning Media To Increase Student’s Mathematics Learning Interest. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 434–445. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8700>.
- Slamet, S. (2010). *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial: Konsep Dan Aplikasinya Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ombak.
- Sugiani, A. K. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game-Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa SMK Di Buleleng. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(2), 457–474. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Permana, A. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). Game-Based Learning Interactive Multimedia In Improving Thematic Learning Achievement Of Third-Grade Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 219–227. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60622>.
- Syaikh, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake And Ladder Pada Game-Based Learning. *Focus Action of Research Mathematic*, 5(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/f_m.v5i1.629.
- Tarigan, M., & Silaban, D. F. (2024). Pendahuluan Statistika Deskriptif Ukuran Frekuensi Ukuran Pemusatan. 4(2), 187–195. <https://doi.org/10.51771/jintan.v4i2.859>.
- Tantri, D. A., Anak Agung Gede Agung, & Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. (2023). Media video pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas

- V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 100–109. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v11i1.57719>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Titus, S., & Ng'Ambi, D. (2023). Digital Gaming For Cross-Cultural Learning: Development Of A Social Constructivist Game-Based Learning Model At A South African University. *International Journal of Game-Based Learning*, 13(1), 1–20. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.331995>.
- Waruwu, M., Natijatul, S., Utami, P. R., & Yanti, E. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. 10, 917–932. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Whitten, T., Soeriaatmadja, R. E., & Afiff, S. A. (1999). *The Ecology of Java and Bali*. Oxford: Oxford University Press.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>.
- Zakarina, U., & Ramadya, A. D. (2024). Integrasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>.
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). Dengan Tutorial Uji Normalitas Dan Menggunakan Aplikasi SPSS Uji Homogenitas. 1(2), 55–68. *Jurnal Cahaya Nusantara*. <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn>.