

## DAFTAR RUJUKAN

- Adnyani, L. D., & Tegeh, I. M. (2022). *E-LKPD Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 5, 437–448.
- Afianti, E. O., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2022). Pengembangan Game Edukatif “Nomic Smart” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas X Sma. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 72–82. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v3i1.2888>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Alfarizi, M., & Yugopuspito, P. (2020). Pengembangan Museum Virtual Reality Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 94–103. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i2.974.2020>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anwar, T. G. D., & Sukirman. (2024). Pengembangan Game Edukasi dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem Komputer. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 290–300. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i1.353>
- Ardana, P. D. H., Suparwata, D. O., Sudrajat, A., Chatun, S., & Harsono, I. (2024). The Role of Bali’s Traditional Subak Farming System in the Preservation of Natural and Cultural Resources. *West Science Nature and Technology*, 2(01), 31–38. <https://doi.org/10.58812/wsnt.v2i04.754>
- Arifin, A., Nurhasanah, E., & Jamaah, J. (2024). Analisis Peran Guru dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 51–56. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.427>
- Arini, N. M., & Sudatha, I. G. W. (2022). *Bahan Ajar Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak*. 5, 623–635.
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti

- Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 27–32.
- Ayu, R., Sari, M., Rozi, F., & Prawijaya, S. (2024). *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Problem Based Learning pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan T. A 2023 / 2024*. 8, 7783–7791.
- 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://doi.org/10.23887/jp2.v7i3.81244>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Desy Artika Sari, N. K., Astawan, I. G., & Desia Trisiantari, N. K. (2025). *Media Game Edukasi: Studi Validitas dan Kepraktisan dalam Pembelajaran IPA untuk Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 9(1), 266–277.
- Dewi, L. P. M. K., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Subak Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(2), 126–136. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i2.65917>
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Diputra, I. W. Y., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul Pada Materi Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 173–185. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63353>
- E-issn, I., & Sukmayadi, T. (2022). *Kontribusi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Budaya Tradisi Macanan Dan Kawin Cai Untuk Memperkuat Identitas Nasional Indonesia Kontribusi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Budaya Tradisi Macanan Dan Kawin Cai Untuk Memperkuat Identitas Nasional Indonesia*. 17, 22–32.
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>
- Fajarianti, A. C., & Zuhdi, U. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS WORDWALL MATA PELAJARAN IPA MATERI SPDM KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak*.
- Farid, A., & Sudarma, K. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126–134. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.42138>
- Gregory, R.J. 2015. *Psychological Testing: History, Principles, and Applications*. Boston, MA: Pearson.
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2020). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code

Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 809–815. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>

- Hartini, S. H. A. (2023). Pembelajaran Rantai Makanan Melalui Pembelajaran Paper Ronan (Papan Perputaran Roda Makanan) Untuk Meningkatkan Literasi Sains Kelas 5 Sekolah Dasar. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 3(4), 312–321. <https://doi.org/10.51878/educational.v3i4.2590>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Komang, N., Miana, A., Dewi, A., & Suniasih, N. W. (2023). *E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV*. 11(1), 91–99.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Maharani, A., Sudiana, R., & Rahayu, I. (2024). *Studi Literatur : Evaluasi Dampak Game Edukasi pada Prestasi Belajar Matematika*. 08(November), 2386–2398.
- Mazid, Sukron Prasetyo, D. F. (2020). *Nilai-Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat*. 249–262.
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.
- Mubaroh, S., Andriyanto, S., Shabira, K., Gibran, F., Afif Adestra, K., Teknik Elektro dan Informatika, J., Manufaktur Negeri Bangka Belitung, P., & Teknik Mesin, J. (2024). *Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Melalui Pembekalan Materi Serta Penyelenggaraan TOEIC-Like Test*. 7(1), 215–221. <file:///C:/Users/asus/Downloads/14294-42451-1-PB.pdf>
- Mubarok, B., & Ningsih, P. R. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila pada Materi Penempatan Bilangan*. 11(1), 80–92.
- Mukharomah, H., & Astutik, L. S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites dan Game Educaplay Pada Kelas 2 Sekolah Dasar*. 4(3).
- Nashirah, S. Z., Gowinda, D., Safitri, L., Adhe, K. R., & Agustin, M. (2025). *Validitas Perancangan Game Myfirstalphabet Sebagai Media Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini*. 2(1), 8–15.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang,

- U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prabandari, N. L. W. H., Watiniasih, N. L., & Waskita Sari, A. H. (2022). Struktur komunitas gastropoda pada sistem irigasi tradisional (Subak) Sembung, Denpasar Utara. *Jurnal Biologi Udayana*, 26(2), 198. <https://doi.org/10.24843/jbiounud.2022.v26.i02.p05>
- Putra, I., Yudiana, K., & ... (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Muatan Ipas Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of ...*, 3(6), 979–990. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2265%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2265/1744>
- Putri, N. K. R. C., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. (2021). E-Modul Interaktif pada Muatan IPA Subtema 1 Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 175–182. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rahmawati, Y., Febriyana, M. M., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Suendarti, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Game Edukasi: Analisis Bibliometrik Menggunakan Software. 13(2), 257–266. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.13170>
- Rizky, M. (2025). *Studi Kasus Pengaruh Desain Visual (Warna dan Tipografi) terhadap Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring di Google Classroom. November.*
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Salsabila, A., E. E., & A.R., S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis E-Learning Pada Muatan Ipa Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 122–130. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1065>
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Siswoyo, A. A., Wijaya, B. R., & Nizar, R. C. (2023). Multimedia Interaktif Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Madura untuk Menanamkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu ...*, 5(6), 2879–2888. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/5820>
- Sudijono, A. 2013. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Supriyaddin, S., Prayudi, A., & Putra, A. (2023). Pengembangan Game Edukatif Literasi Numerasi Budaya Lokal Dompu Berbasis Android. *Ainara Journal (Jurnal*

*Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*), 4(3), 130–135.  
<https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.282>

Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>

Tegeh, J. P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* .

Ulfiah, Z. (2023). *Journal On Education ( Faculty of Education University of Pahlawan Tuanku Tambusai )*. 05(02), 5497.

Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.  
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>

Wardani, I. K. (2024). *Filsafat Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Dalam Hubungannya Dengan Etika Lingkungan*. 5(1), 167–174.

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>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (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>

