

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>
- Al Amin, M. S., & Nelmiawati, N. (2020). Aplikasi Pembelajaran dan Panduan Fiber To The Home (FTTH) PT. Telkom Indonesia Berbasis Android. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(2), 34–42. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i2.2396>
- Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- Alfiansyah, M. F., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Ipa Dengan Fitur Feedback Untuk Siswa Kelas Viii. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p022>
- Alsedis S., M., Dhema, M., & Bergita Anomeisa, A. (2023). Analisis Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(4), 443–455. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i4.573>
- 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.
- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- April, L., S., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd Pada Era Revolusi Industri 5.0. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 82–89. <https://doi.org/10.62668/significant.v2i01.644>
- Ardiansyah, M., F. S., & Juanda. (2023). Assesmen dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 8–13. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/361%0Ahttps://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/download/361/297>

- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media game edukasi di gadget : studi literatur manfaat dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 264–271. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.265>
- Bashoor, K., & Supahar, S. (2018). Validitas dan reliabilitas instrumen asesmen kinerja literasi sains pelajaran fisika berbasis STEM. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 219–230. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.19590>
- Siregar, B., G. (2008). Instrumen Pengumpulan Data dalam Penelitian. *Sejarah Kedokteran*, 226(1), 11–15. http://mol.medicalonline.jp/library/journal/download?GoodsID=aa7ayuma/2008/022601/003&name=0011-0015j&UserID=202.19.144.39&base=jamas_pdf
- Dakhi, A. S., & Selatan, N. (2020). *Peningkatan hasil belajar siswa*. 8(2), 468–470.
- Dewi, D. P. A. Y. K., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media interaktif berbasis games-quiz materi tumbuhan muatan IPAS Kurikulum Merdeka untuk kelas IV. *Educatio*, 18(1), 61–75. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656>
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760.
- Filivani, P. N., & Agung, A. A. G. (2021). Developing E-Book Contained Character Values in PPKn Lesson Content Grade V Elementary School. *Journal of Education Technology*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32047>
- Mawaddah, F. A., Anikmah, S. A., Rangkuti, R. K., & Nurhalizah, I. (2025). Mengubah paradigm: Edukasi masyarakat tentang pentingnya pendidikan lanjut bagi generasi muda melalui layanan informasi di Desa Sugaring Bayu Kecamatan Bandar Kabupaten Simalungun. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 147–160. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1409>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitri, A., Rasa, A. A., Safira, A. M., Ginanjarsari, R. R., & T.Zahroh, A. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk Sd/Mi Kelas III*.

- Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Keterampilan Abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 22–30.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Gusti, I., Ngurah, A., Jayantika, T., Made, N., & Andini, P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, XI(2), 1. <https://edpuzzle.com/>
- Hadiawati, N. M. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Literasi Numerasi menggunakan Quizizz untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Pembelajaran IPA *Repository.Unej.Ac.Id*. https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/110265%0Ahttps://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/110265/SKRIPSI_NURHAMID_A.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Haq, A.-M. Q., & Fitriani, M. I. (2024). Lingkungan Belajar Terintegrasi Melalui Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1775–1784. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2394>
- Haris, I. N., Yulianto, A. G., Rosti, R., & Puniasari, N. L. (2024). Hasil Belajar Penjas Peserta didik Ditinjau Dari Segi Motivasi. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v10i1.1909>
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (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, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Putra, I. G. S., Lasmawan, I. W., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan instrumen kemampuan berpikir kritis dan kemampuan literasi sains siswa kelas IV SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 203–213. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.290

- Ikshan, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Istianah, A., Maftuh, B., & Malihah, E. (2023). Konsep Sekolah Damai: Harmonisasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 333–342. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.5048>
- Izzuddin, A. (2021). E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Oktober*, 3(3), 542–557. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- 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>
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak Penerapan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*, 4(2), 104–106. <http://orcid.org/0000-0003-1815-9274>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Khusnul, K., N. A. (2024). Pengembangan Media Komik Terintegrasi Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas 4 Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2749–2762.
- Kristen, P. A., Harefa, Z. V., Tafonao, T., Harefa, D., & Sumanti, R. (2022). *Peran Guru sebagai Fasilitator dan Katalisator melalui Teori Konstruktivisme dalam Model Pembelajaran Kontekstual kepada Tuhan , kecerdasan , keterampilan , budi pekerti luhur dan turut bertanggung Berdasarkan beberapa pandangan diatas kita dapat mengarah.* 4(2), 211–228.
- Nurngaini, L., F. & Effendi, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Sumberdodol 1 Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan. *Jurnal Ilmiah AL THFIL*, Vol.3(1). <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/thifl/article/view/2883/758>
- Machali, I. (1970). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.14421/jpi.2014.31.71-94>

- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahendra, I. K. A. W., Suranata, K., & Arini, N. W. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(2), 205–212. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40174>
- Makaborang, Y. (2019). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 130–145. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2019.v6.i2.p130-145>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Meilila, W. T., Anasi, P. T., & Adlika, N. M. (2025). Analisis Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi Berbasis Media Quiz Kahoot. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 54–59. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.649>
- Mohammad, M., Da, Y. D., Khwuta, Y., & Bhae, B. Y. (2024). *Aplikasi Media Pembelajaran Ipa Menggunakan Game Edukasi Dalam Pengenalan Organ Pencernaan Manusia (Studi Kasus Sd Inpres Roja)*. 9(2), 168–175.
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203–212. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203>
- Mutia, A., & Manurung, S. R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma St. Yoseph Medan T.P 2014/2015. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 3(4). <https://doi.org/10.24114/inpafi.v3i4.5380>
- Najuah, S., R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPGI*

- (*Jurnal Penelitian Guru Indonesia*), 7(1), 140.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Novianti, R. (2021). Model Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Mata Pelajaran IPA. *JPB - Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 16–23.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurul, Ruustan, E., & Ajigoena, A. M. (2023). Penilaian Afektif Siswa terhadap Perubahan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 231–241.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.58498>
- Putra, A. G. P. J. W. G., Abadi, I. B. G. S., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Media pembelajaran quiz berbasis game pada mata pelajaran IPS materi pahlawan kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(2), 117–128.
<https://doi.org/10.23887/mpi.v5i2.75551>
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Ipa Sd Mahasiswa Pgsd Undiksha Upp Singaraja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>
- Rekayana, I. W., Koyan, I. W., & Agung, A. A. G. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Semester 1 Di Smp Negeri 1 Banjar Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Edutech*, 1(1), 1–10.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/2397>
- Retnawati, H. (2016). Proving content validity of self-regulated learning scale (The comparison of Aiken index and expanded Gregory index). *REID (Research and Evaluation in Education)*, 2(2), 155–164.
<https://doi.org/10.21831/reid.v2i2.11029>
- Risiantita, M., Sari, A. Y., Azahra, N. A., Winarsih, I. O., Alkhoiri, M. F., Mubarak, M. F., & Mayarni, M. (2024). Analisis Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.290>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.

- ROSNAWATI. (2024). *Penerapan media game edukasi wordwall untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa sd.*
- Rumidjan, Sumanto, Sukanti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77–81.
- Sawitri, A. D., Priyanti, P. W., Wanah, N., & Prayogo, M. S. (2024). Membangun Generasi Peduli Lingkungan : Analisis Literatur Pembelajaran Sains di Tingkat SD / MI. *Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 106–113. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.80296>
- Shofia, R., N. N., Markhamah, Sabar Narimo, & Choiriyah Widyasari. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254–1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>
- Sunandar, A., & Hilmiyati, F. (2024). *Instrumen Penilaian Psikomotorik : Analisis Kajian Literatur*. 5, 270–283.
- Surbakti, M. (2020). *Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanannya*. 50.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- 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>
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Zaki, D., M., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>