

DAFTAR PUSTAKA

- A'isah, A. Khalimatul, K., Khamidah, S., dan Ahsani, E. (2023). Penerapan Model Snowball Throwing dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V di MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)* 3(1): 35–43. doi:10.32665/jurmia.v3i1.1275.
- Ahmad, R., Nur, dan Sahabuddin, E. M. (2024). *Global Journal Teaching Professional* Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Digital Game Based Learning Wordwall Artikel info Abstrak. *Global Journal Teaching Professional*, 3(2), 246–256. Diakses dari <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>
- Ardana, I. W., Sudirtha, I. G., & Wahyuni, D. S. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Interactive Conceptual Instruction* (ICI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Jaringan Komputer Pada Siswa Kelas X/TKJ SMK TI Bali Global Singaraja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 2(3), 500-504. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP>.
- Ariani, F., Sukmawarti. (2023). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Di Kelas Iv Sds Pembangunan Tanjung Morawa T.A 2022-2023. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 3365–3376. doi:10.36989/didaktik.v9i5.2298.
- Ariyani, A., Bekti, B., dan Kristinn, F. (2021). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5(3): 353. doi:10.23887/jipp.v5i3.36230.
- Astiti, D., Nyoman, Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O. *Jurnal Mimbar Ilmu* 26(2): 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>.
- Aulia, A., Winda, W., Wicaksono, V. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan *Game Based Learning*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). doi:10.23969/jp.v9i03.16516.
- Bandur, P. Agustinus, B., (2022). Validitas Dan Reliabilitas Validitas Dan Reliabilitas Penelitian. Bogor: Mitra Wacana Media. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/187726085.pdf>
- Effendi. (2013). “Jurnal Perspektif Pendidikan. *Jurnal Perspektif Pendidikan* 7(1): 72–78. Diakses dari <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/perspektif/article/view/153>.
- Falah, Rizal, A., Fanirin, dan Iswandi. (2024). Pengaruh Media Konkret Terhadap Kondisi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Islamic Studies* 1(5): 630–41. doi:10.61341/jis/v1i5.050.
- Fallo, D., Odilia, S., Koroh, T., Kurniayu, R., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Universitas Nusa Cendana. (2025). Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

- Kelas Iv Di Sd Gmit Oebobo Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). doi:10.23969/jp.v10i02.26779.
- Febrianti, F., Intan, Rosidah, C., (2024). Hamzanwadi *Journal of Science Education* Analisis Asesmen Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Holistik Kelas 5. *Hamzanwadi Journal of Science Education*, 1(2), 16–21. doi:10.29408/hijase.v1i2.26998.
- Husnahn, A., Fitriani, A., Patricya, F., dan Handayani, T. (2023). JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora Analisis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2(9): 1167–1176. Diakses dari <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6749>.
- Indriyansyah, Fera, dan Hidayah, R. (2022). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Metode *Games Based Learning* dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12(3). doi:10.20961/jkc.v12i3.85532.
- Intariani, I. A. M., Rati, N. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Game Edukasi “Atman” Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Cacah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research* 8(2): 209–217. doi:10.23887/jear.v8i2.76531.
- Jailani, Syahrani, M., Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332. doi:10.31004/jptam.v7i3.10836.
- Raziman, T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Diorama Pada Materi Rantai Makanan. *JGuruku: Jurnal Penelitian Guru* 2(1). Diakses dari <https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/article/view/211>.
- Kumala, F. N., (2016). Pembelajaran Ipa Sd. Malang: Ediide Infografika. Diakses dari <http://www.ediide.com>.
- Kurniawan, K. I., Parmiti, D. P., dan Kusmaryatni, N. (2020). Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha Pembelajaran IPA dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 8(2): 80–92. doi:10.23887/jeu.v8i2.28959.
- Mahmudi, Ali, Kusumaningsih, W., Mushafanah, Q. (2023). Analisis Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 Materi Pengukuran Di Sd Supriyadi 02 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4140–4150. doi:10.36989/didaktik.v9i2.1086
- Malinah, Siti, dan Jamaludin, U. (2023). Analisis Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Materi Rantai Makanan Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10(2): 316–28. doi:10.38048/jipcb.v10i2.1258.
- Marlina, Leni. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Majaran

- Kabupaten Sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 2(1): 66–74. Diakses dari <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalfrasa/article/view/854>
- Merrydian, Siska, Rini, I. M., Rahayu, M. (2024). Systematic Literature Review: Validitas Internal dan Eksternal dalam Desain Ekperimen. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 4(3): 987–1001. doi:10.47467/edu.v4i3.2734..
- Mufidzah, Nabillah, Uin, K. H., Abdurrahman, W., (2024). IBTIDA'iy : Jurnal Prodi PGMI Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IBTIDA'iy: Jurnal Prodi PGMI* 9(1). doi:10.31764/ibtida'iy.v9i1.24348.
- Nababan, Doni, J., Purba, J., dan Purba, J. P., (2013). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH) Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah Di Kelas V Sd Negeri 067776 Medan Johor Tahun Ajaran 2023/2024. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)* 3(1). Diakses dari <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/468>
- Nazla, Yasmine. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Pada Masa Pandemi dengan Metode *Game Based Learning (GBL)*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 3(1): 35–43. doi:10.32665/jurmia.v3i1.1275.
- Nyoman, N., dan Armini, S. (2025). Inovasi Pembelajaran IPA Melalui Game Based Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. ntektual: *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi* 1(2): 1–10. doi:10.64690/intelektual.v1i2.144.
- Parhusip, Angelina, U. I., dan Lisnasari, S. F., (2025). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH) Pengaruh Media Pembelajaran Digital *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 106832 Suka Mandi Hulu T.P 2024/2025. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)* 4(1). Diakses dari <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/934>
- Pratiwi, Resdilla. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial* 1(7). Diakses dari <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>
- Purwanto, M., (2020). Tujuan pendidikan dan hasil belajar domain dan taksonomi. *Jurnal Teknodik* 9(16): 146–164. doi:10.32550/teknodik.v0i0.541
- Rahayu, Wildah, A., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. R., Shufiyah, S. S., Juhaeni, Purwanti, A. P., dan Safaruddin. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning 'One Board'* terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches* 4(2): 46–53. doi:10.53621/jider.v4i2.305.
- Rahman. (2022). Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1–8. Diakses dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>

- Ramdani, Rezky, Nurjannah, Bahri. (2024). Penerapan Metode *Game Based Learning* (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Ips Sd Inpres Pa'baeng-Baeng 4(1). doi:10.36989/didaktik.v10i04.4510.
- Redy, W., Komang, dan Setiawan. (2022). Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar *The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10(3): 198–206. doi:10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206.
- Retnawati, Heri. (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): 155–64. doi:10.21831/reid.v2i2.11029.
- Rukinem. (2018). Penggunaan Metode Eksperimen untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Cahaya di Kelas V SDN 07 Silaut Kecamatan Silaut. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 4(1): 34–43. doi:10.29210/02018189.
- Setiasih, C., Clara, dan Pratiwiningrum. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Konkret Diorama Rantai Makanan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Rantai Makanan pada Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri Tunggulsari 2 Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 183–189. Diakses dari <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Sopian, Mohammad, Khaeriah, N. M., Anjelita, Zakiyah, S. H., dan Heryadi. (2025). Pemahaman Konsep Rantai Makanan pada Siswa Sekolah Dasar : Studi Observasi di Kelas V SDN 1 Kaduagung Timur. *Nakula: Jurnal Bahasa dan Ilmu Sosial* 3(5): 314–323. doi:10.61132/nakula.v3i5.2119.
- Subhaktiyasa, P. G., 2024. Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research* 5(4): 5599–5609. doi:10.37985/jer.v5i4.1747.
- Sugiarto. (2012). Pembelajaran Geometri Berbasis Enaktif, Ikonik, Simbolik Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatifpeserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education* 1(1): 1–8. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/49>
- sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta. Diakses dari <https://www.cvalfabeta.com>
- Sukarini, Komang, Bagus, dan Manuaba. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Suprapmanto, Joko, dan Zakiyah. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan* 6(2): 199–204. doi:10.52005/belaindika.v6i2.232.

- Syaadah, Raudatus, M. H., Ary, A. A., Nurhasanah, S., dan Siti, F. R. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. 2(2): 125–31. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>.
- Vilga, Adinda, Purnama, Yasir, A., Eni, H., (2023). Pengaruh *Metode Game Based Learning* (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal of Social Science Research* 3(3). Diakses dari <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3215>
- Werang, R., Agustinus G., dan Wiwik, F., (2017). Pengaruh Komitmen Kerja Guru Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Negeri 4 Merauke. *Jurnal Magistra* 12(2): 95–106. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/355041582_Pengaruh_Komitmen_Kerja_Guru_Terhadap_Prestasi_Belajar_Bahasa_Indonesia_Siswa_SMP_Negeri_4_Merauke
- Widiana, Wayan. (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. doi:10.23887/jeu.v10i1.48925.
- Wijayanti, D., Inggit, dan Ekantini, A. (2023). Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4(2). Diakses dari <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>
- Wulandari, Putri, Wahid, H. (2025). The Alacrity: *Journal Of education is* Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *ALACRITY: Journal of Education* 5(1): 488–496. doi:10.52121/alacrity.v5i1.640.
- Yandi, Andri, Nathania, A., Putri, K., dan Syaza, Y., (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1(1). doi:10.38035/jpsn.v1i1.
- Yanti, E., Yulia, Huda, M. (2023). Pengembangan Media Dasi (Diorama Siklus Air) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Sd. *Primary Education Journal* 3(1). Diakses dari <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu>
- Zakarina, Uznul, Ramadya, A. D., Sudai, R., dan Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal* 4(1): 50. doi:10.37905/dej.v4i1.2487.