

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2016). *Penerapan Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Ditinjau dari Gender*. 2(2), 202–212. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>
Jurnal
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan*. Aditya Media Publishing
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Fun Thikers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik*. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V7i4.26466>
- Antika, D., Yusnaldi, E., Khairunnisa, K., Sakinah, N., Azhari, W., & Deliyanti, Y. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Terhadap Pembelajaran Ips. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 142–147. <https://doi.org/10.47467/Elmujtama.V4i3.1150>
- Aristeidou, M., & Herodotou, C. (2020). *Online Citizen Science: A Systematic Review Of Effects On Learning And Scientific Literacy*. *Citizen Science: Theory And Practice*, 5(1), 1–12.
- Arlis, S., Amerta, S., Indrawati, T., Zuryanty, Z., Chandra, C., Hendri, S., Kharisma, A., & Fauziah, M. (2020). Literasi Sains Untuk Membangun Sikap Ilmiah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), 0–14. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.1565>
- Armedianto Putro, B., Dedy Irawan, J., & Adi Wibowo, S. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Pada *Game Escape From Punk Hazard*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 71–78. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3276>
- Asrin, A. (2022). Metode Penelitian Eksperimen. *Jurnal Maqasiduna: Ilmu Humaniora, Pendidikan & Ilmu Sosial*, 2(1), 1–9. <https://journal.mukhlisina.id/index.php/maqasiduna/article/view/24/15>
- Ayu & Saputra, Y. A. (2022). Penerapan permainan edukatif ‘harta karun’ berbasis *problem based learning* terhadap literasi sains siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 639–660. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.605>
- Banila, L., Lestari, H., & Siskandar, R. (2021). Penerapan *blended learning* dengan pendekatan *STEM* untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa pada pembelajaran biologi di masa pandemi covid-19. *Journal of Biology Learning*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.32585/jbl.v3i1.1348>

- Chen, C.-H., & Tsai, C.-C. (2021). *In-service teachers' conceptions of mobile technology-integrated instruction: Tendency towards student-centered learning*. *Computers & Education*, 170, 104224.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2021). *Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa*. 3(1), 17–22.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal*. *Integrated (Information Technology And Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Defi, K. N., Sholihat, N., & Purwanto, H. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis *Game Based Learning* Terintegrasi Nilai-Nilai Al-Islam Dan Kemuhammadiyah. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(02), 449–463.
- Desi & Fitria, Y. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa pada Pembelajaran IPA Terintegrasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1958–1967. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1136>
- Dewi, C. A. (2021). *The Effect Of Contextual Collaborative Learning Based Ethnoscience To Increase Student ' S Scientific Literacy Ability*. 18(3), 525–541.
- Diana, H. (2022). *Game Based Learning* Berbantuan Media *Board Game* Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V6i2.622>
- Fadly, W. (2022). Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka. Bantul: Bening Pustaka. Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi%0akurikulum Merdeka
- Firoza, C. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Cilacap Tahun Ajaran 2017/2018.
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., & Jufri, A. W. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V5i2.122>
- Firoza, C. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair*

- Share* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Cilacap Tahun Ajaran 2017/2018. *Borobudur Educational Review*, 1(02), 10–21
<https://doi.org/https://journal.unimma.ac.id/index.php/bedr/article/view/5663>
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., & Jufri, A. W. (2020). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi sains peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Hafid Sauma, I. F. A. (2020). Implementasi *Kahoot* Dan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Era.
- Harefa, A. R. (2021). *Aspects Profile of Literacy Science and Scientific Attitudes Students of Biology Education Study of IKIP Gunungsitoli*. *Jurnal Pendidikan*, 2(2745–7486). <https://doi.org/https://doi.org/10.37010/int.v2i1.375>.
- Harawi, W., & Nasution, R. (2019). Pemanfaatan Media *Kahoot* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada sekolah dasar di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 3, 894–898. <http://semnasfis.unimed.ac.id>
- Heni, V., Sudarsono, S., & Regina, R. (2018). Using *Kahoot* to increase students' engagement and active learning: A game based technology to senior high school student. *Proceedings International Conference on Teaching and Education*, 2, 236–241.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i11.3004>
- Herwina Bahar, D. S. (2020). *Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran*. 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil *The Programme For International Student Assesment (PISA)*: Upaya Perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41.
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing *Quizizz* as game based learning and assessment in the English classroom. *Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13–18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35747/tefla.v3i1.756>
- Jufrida, J., Basuki, F. R., Kurniawan, W., Pangestu, M. D., & Fitaloka, O. (2019). *Scientific literacy and science learning achievement at junior high school*. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(4), 630–636. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i4.20312>
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51.
<https://doi.org/10.30659/Pendas.7.1.51-59>
- Khosiyono, B. H. C., Fajarudin, M., Jayanti, E. D., Sari, R. V, Srikonita, R., Isnaini,

- L., Kholisoh, S., Sunardiyah, M. A., & Hikmah, N. (2022). Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Di Sekolah Dasar. Deepublish: Yogyakarta.
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., Ahdhianto, E., & Malang, U. N. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 2 April 2022 Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Game-Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sdn Pw 01 Analysis On Students ' Learning. 11(April), 613–622.
- Kinanti, M. D., & Subagio, M. A. S. (2020). Pengembangan Lkpd Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi *Quizizz* Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(3).
- Koyan, I. W. (2007). Asesmen Dalam Pendidikan.
- Koyan, I. W. (2011). Asesmen Dalam Pendidikan. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4628–4636.
<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1452>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1046–1052.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., Ahdhianto, E., & Malang, U. N. (2022). Analisis peningkatan minat belajr siswa dengan menggunakan model *Game Based Learning* pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(April), 613–622.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfskip.v11i2.8808>
- Maryanti, S. R. I. (N.D.). Assesment For Learning Educandy & Wordwall.
- Masfufah, F. H., & Ellianawati, E. (2020). Peningkatan Literasi Sains Siswa Melalui Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (Ctl) Bermuatan Etnosains. *Unnes Physics Education Journal* Terakreditasi Sinta, 9(2), 129–138. [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Upej](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Upej)
- Maulida, N. N., Sukadi, & Rahayu, S. (2022). Effectiveness Of The Implementation *Game-Based-Learning* In Increasing *Student Learning Outcomes*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 22(23), 252–265.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/Jpp.V22i3.50977>
- Merrydian, S., Rini, I. M., Rahayu, W., Universitas, P., & Jakarta, N. (2024). Systematic Literature Review: Validitas Internal Dan Eksternal Dalam Desain Ekperimen. *Journal Of Basic Educational Studies*, 4(3), 987–1001.

47467/Eduinovasi.V4i3.2734

- Mukaromah, L. (2021). Pengaruh *Model Game Based Learning* Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. Borobudur Educational Review, 1(02), 10–21. <https://doi.org/10.31603/Bedr.5663>
- Niswatuazzahro, V., Fakhriyah, F., & Rahayu, R. (2016). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 Sd. 273–284.
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Nuri, N., Ulfa, E. M., Febi, A., Sari, P., & Baryroh, F. (2022). Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. 1–7. <https://dx.doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pertiwi, U. D., Atanti, R. D., Ismawati, R., & Tidar, U. (2018). Pentingnya literasi sains pada pembelajaran ipa smp abad 21. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 01, 24–29.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 9, 34–42.
- Primanita Sholihah Rosmana. (2023). Efektivitas Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Kelas V UPTD SDN 5 Nagri Kaler. *Efektivitas Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Kelas V UPTD SDN 5 Nagri Kaler*, 5, 3118–3125.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran

IPA. 05(04), 11301–11308.

Puspitaningtyas, Z., & Kurniawan, A. W. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Pandida Buku.*

Puspitasari, R. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik.* 4(6), 8214–8226.

Reserved, A. R. (2022). *Game based learning berbantuan media board game klaster untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.* 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>

Rini, C. P., Hartantri, S. D., & Amaliyah, A. (2021). the Analysis of scientific literacy on pgsd students' competency at univesity. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6, 166–179.

Sugiani, K. A. (2023). Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap minat belajar siswa SMK di buleleng. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknolog*, 10(2), 457–474. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>

Santoso, K., & Masfufah, L. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan “Kopi Hangat” Berorientasi Game Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 83–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.31002/mathlocus.v3i2.2805>

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz dan wordwall pada pembelajaran ipa bagi guru-guru sdit al-kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), 195–199. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151–169.

Subair, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Karakter Jujur dan Adil Integrasi Islam dan Budaya Lokal Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 491–514

Sururoh, L. (2020). Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa (Studi Literatur). *Prosiding seminar nasional program pascasarjana universitas pgri palembang.*

Sutrisna, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2683.

Soeheri. (2021.). *DGBL-ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi.* 71–80.

- Uly, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh *Game-Based Learning* Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 10(4). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>
- Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Widiana, 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>
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1161>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh *game-based learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Multimedia interaktif bermuatan game edukasi sebagai salah satu alternatif pembelajaran ipa di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*
- Yuliati, Y. (2017). Literasi sains dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2).
- Yusuf, A. M. (2017). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Prenada Media.
- Zaroha, L., & Yulia, R. (2020). Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar di Sekolah Adiwiyata. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 215–223. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9987>