

DAFTAR PUSTAKA

- Adistiana, O., & Hamami, T. (2024). Pengembangan Tujuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 260–270. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6102>
- Afni, N., & Bektiningsih, K. (2024). Genially Interactive Media: Improving Learning Outcomes of Indonesian Cultural Wealth. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77004>
- Agustiani, D. S., Hakim, A., & Novianti, R. (2026). Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Game sebagai Inovasi dalam Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 159–168. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42839>
- Agustoni, T. A., & Suryadi, E. (2025). Gaya Mengajar dan Motivasi Belajar Siswa: Studi di Kelas VIII SMP Negeri 46 Palembang: Teaching Styles and Students' Learning Motivation: A Study in Grade VIII of SMP Negeri 46 Palembang. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 6(2), 132–141. <https://doi.org/10.52333/didactique.v6i2.1379>
- Aini, F. Q., Maizeli, A., & Safitri, E. (2024). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa IPA Kelas VIII SMPN 10 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 13845–13853. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14346>
- Amelia, D., Widdah, M. E., & Ikhtiati, I. (2020). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Online di Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihat Kota* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Amir, M. F. (2015). Proses Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.29407/jmen.v1i2.235>
- Andini, N. P. D. S., Astawan, I. G., & Werang, B. R. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Fraksimatika Berpendekatan PMRI untuk Siswa Kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1968–1979. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6604>
- Anirah, A., dkk. (2023). Penerapan Model Discovery Learning dalam Menunjang Kualitas Belajar Siswa pada Sekolah Dasar di Desa Abbokongang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(1), 855–863. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i1.10980>
- Apriyantini, N. P. D., Warpala, I. W. S., & Sudatha, I. G. W. (2024). Game Edukasi Berbasis Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 40–45. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3085
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis terhadap Pembelajaran bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azmi, I., Prasetya, D. S. B., & Sabrun, S. (2025). Profil Berpikir Kritis Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 163–175. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10570>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Multivariat Disertai Aplikasi dengan SPSS*. Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203771587>
- Delvytra, I., & Hidayati, A. (2023). Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran IPA tentang Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 23865–23873. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.10403>

- Desiana, R., Mulyati, D., & Susanti, D. (2023). E-Learning Gamifikasi pada Materi Pemanasan Global. *JOINT: Prosiding IPS dan Seminar Nasional Fisika*, 11(1), PF187. <https://doi.org/10.21009/03.1102.PF26>
- Dewanti, S. T., & Nugraha, A. W. (2025). Pengembangan PowerPoint Interaktif Berbantuan Genially Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1491–1500. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527>
- Dhamayanti, M., Rachmawati, A. D., Arisanti, N., Setiawati, E. P., Rusmi, V. K., & Sekarwana, N. (2018). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Skrining Kekerasan terhadap Anak Versi Bahasa Indonesia. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 5(3). <https://doi.org/10.24198/jkp.v5i3.650>
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Ekasari, N. (2021). Penerapan Metode Circuit Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 272–283. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i2.69>
- Ekici, M., & Erdem, M. (2020). Developing Science Process Skills Through Mobile Scientific Inquiry. *Thinking Skills and Creativity*, 36, 100658. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100658>
- Evriani, V., Djudin, T., & Sulaiman, N. (2026). The Implementation of Experimental Methods in Static Fluid Topics Assisted by Genially E-Modules to Improve Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 17(1), 15–19. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-100658>
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts* (2011 Update). Insight Assessment.
- Field, A. (2013). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (4th ed.). SAGE Publications.
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fitriyadi, N., & Wuryandani, W. (2021). Is Educational Game Effective in Improving Critical Thinking Skills? *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 107–117. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35475>
- Gani, R., & Adam, A. (2023). *Pengembangan Profesionalisme Guru Madrasah Tsanawiyah (Refleksi Studi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Ternate)*. Widina Media Utama.
- Gloria, R. Y., Roviati, E., Maryuningsih, Y., & Juwita, J. (2026). *Model Blended-Discovery Learning: Pengembangan Model Pembelajaran untuk Keterampilan Abad ke-21*. Atha Publishing Globalindo.
- Hasmia, H., & Suryani, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Smartphone pada Mata Kuliah Teknik Menghias Kain Jurusan PKK FT UNM. *Jurnal Teknologi dan Vokasi UNM*, 7(3), 262–273. <https://doi.org/10.26858/ujtv.v7i3.2073>
- Hasnita, S., Delianti, V. I., Hendriyani, Y., & Samala, A. D. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK N 4 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19617–19630. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618> (Perlu dicek kembali karena DOI tampaknya tidak sesuai dengan nama jurnal.)
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395–404. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Hermawan. (2022). *Metode Pembelajaran Discovery Learning*. Manggu Makmur Tanjung Lestari.

- Husaeni, F., Azima, M. F., & Rizal, M. R. (2024). Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Pembelajaran Budi Pekerti Berbasis Android dengan Metode GDLC. *Jurnal AI2MTech*, 1(1), 29–39.
- Ilmiati, A. (2024). Penerapan Model Discovery Learning terhadap Literasi Sains pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1768–1776. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.2989>
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Irwanto, I. (2021). Perancangan Media Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Fisika dengan Menggunakan Model Waterfall di SMK Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2311–2322. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.479>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Jiang, C., & Lou, Y. (2018). Integrated Strategies of Participatory Design and PBL Towards Collaboration Quality. In *Cross-Cultural Design: Methods, Practice and Impact* (pp. 46–59). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-92252-2_4
- Khafidh, A. N., Widyawati, F., Yani, S., Nuraeni, Y., Inesrawanti, V., Salam, H. A., & Damayanti, F. (2025). Pemanfaatan Game-Based Learning dan Gamifikasi Adaptif dalam Pembelajaran STEM: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9468–9477. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3419>
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan, dan Kelemahan. *Jurnal Mudarrisuna*, 11(3). <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Kuncoro, B. D., Wijianto, & Winarno. (2025). Development of Interactive Learning Media Using Genially Based on Game-Based Learning. *Research Horizon*, 5(6), 3255–3268. <https://doi.org/10.54518/rh.5.6.2025.929>
- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., Sutanto, A., & Asih, T. (2020). Pengembangan E-Modul Terintegrasi Nilai-Nilai Islam pada Materi Sistem Respirasi. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), 1–9.
- López-Martín, E., & Ardura, D. (2023). Effect Size in Scientific Publication. *Educación XXI*, 26(1). <https://doi.org/10.5944/educxx1.36276>
- Luzyawati, L. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Materi Alat Indera Melalui Model Pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 5(2), 9–21. <https://doi.org/10.23971/eds.v5i2.732>
- Mahaputri, S. D., Budhiman, A., & Sari, F. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1727–1734. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107436>
- Maivi, C., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 1188–1198. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/418>
- Maknuniyah, L., Astutik, S., & Wicaksono, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Creativity (CC) terhadap Kemampuan Literasi Energi pada Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 87–93.

- 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>
- Mardiana, M. (2018). Penerapan Pembelajaran IPA Berbasis Konstruktivisme dalam Meningkatkan Sikap Ilmiah pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.35931/am.v0i0.69>
- Marianti, R., & Permatasari, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 231–253. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32886>
- 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>
- Maslahatunni'mah, D., Safitri, L. B., & Agnafia, D. N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII SMP. *Seminar Nasional Pendidikan Sains 2019*, 179–185.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot sebagai Platform Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayshandy, M. F., Mahardika, I. K., & Budiarto, A. S. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Disertai Peta Konsep terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Kelas VII Materi Pemanasan Global. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 101–109. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v7i2.11516>
- Mazidah, I. N., Widodo, W., & Tukiran. (2023). Profil Penerapan E-Modul Interaktif Berbasis Guided Inquiry dalam Pembelajaran IPA. *Kajian Filsafat Sains dan Pendidikan*, 4(2), 43–55. <https://doi.org/10.46627/sipose.v4i2.275>
- Mudrik, M., Karoma, K., & Isnaini, M. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 6(2), 118–125. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v6i2.24135>
- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum, dan Pendidikan*, 7(2), 174–185. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>
- Mustafa, P., & Winarno, M. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Negeri Malang. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(1), 1–12.
- Nadhiroh, S., & Anshori, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.292>
- Nasywa Az-Zahra, D., Sjam, D. A., & Nurfaidah, S. S. (2026). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Genially terhadap Motivasi Belajar IPAS Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 4(3), 430–447. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v4i3.4271>
- Ni'mah, N. K., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>

- Nurfatimah, S. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138.
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Nurkhumallasari, A. P., & Aslam, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas II SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 234–239. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.252>
- Nurmaliah, R., & Nurhikmayati, I. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Webnode dengan Media Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 6(2), 257–266. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v6i2.855>
- Nuryakin. (2025). *Model Pembelajaran Discovery Learning dan Penerapannya*. Tata Akbar.
- Nurzaelani, M. M., Muslim, S., & Khaerudin. (2025). Discovering One's Own Knowledge: A Critical Review and Opportunities for Implementing Discovery Learning in the Digital Era. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 185–195. <https://doi.org/10.32832/educate.v10i2.20798>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume II): Learning During—and From—Disruption*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a97db61c-en>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Pane, E. P., Lubis, N. F., & Simarmata, G. (2024). Application of Interactive Virtual Lab Media Based on a STEM Approach in Improving Students' Scientific Literacy and Learning Motivation. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(12), 10736–10744. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.8589>
- Paramita, N. L. P. A., Suastra, I. W., & Margunayasa, I. G. (2023). Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan PowerPoint terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar IPA. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 354–364. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2644
- Pertiwi, H. K. (2022). Developing Science Module of Problem-Based Learning to Improve Critical Thinking Skill. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.30631/psej.v2i1.1213>
- Plomp, T. (2013). Educational Design Research: An Introduction. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational Design Research* (pp. 10–51). Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Pratama, M. Y., & Khotimah, K. (2024). Perancangan dan Implementasi Game Edukasi Tebak Gambar dan Angka sebagai Media Pembelajaran Calistung (Baca, Tulis, dan Berhitung) Taman Kanak-Kanak Berbasis Android. *Sienna*, 5(1), 52–65. <https://doi.org/10.47637/sienna.v5i1.1158>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Purwanto, M. N. (2002). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Putra, W. P., Gunamantha, I. M., & Sudiana, I. N. (2023). Pengembangan E-LKPD HOTS dalam Meningkatkan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA SD. *PENDASI: Jurnal*

- Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 169–180.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2177
- Putri, E., Derta, S., Musril, H., & Okra, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(2), 194–203.
<https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2218>
- Putri, H. S., Wahyuni, S., & Rusdianto, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis SETS (Science, Environment, Technology, and Society) Berbantuan Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Pembelajaran IPA. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 93–100.
<https://doi.org/10.31764/pendekar.v6i2.13080>
- Qouri, N. R., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9622–9629.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2591>
- Rahmawati, E., & Rahayu, G. D. S. (2021). Implementasi Model Discovery Learning Berbasis Media Gambar dalam Meningkatkan Kecerdasan Ekologis Siswa Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(2), 240–248.
- Rahmawati, M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada PTM Terbatas. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 107–119.
<https://doi.org/10.51878/teacher.v2i2.1322>
- 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 VOSviewer (2017–2022). *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 257–266. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.13170>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Setiadi, D. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep Dasar IPA Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 119–124. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.388>
- Reinita, & Nurhasanah, S. (2025). Validitas Media Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Problem Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Journal of Research and Investigation in Education*, 3(2), 66–71.
<https://doi.org/10.37034/residu.v3i2.204>
- Retnawati, H. (2017). Reliabilitas Instrumen Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes*, 12(1).
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rinesti, N., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Sad Kertih Loka Bali terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 241–250. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2492
- Riyanti, R., Cahyono, E., Haryani, S., & Mindyarto, B. N. (2021). Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPA Abad Ke-21. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 4, No. 1, hlm. 203–207).
- Rohali, A. (2024). Implementasi E-Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Terintegrasi SSI pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(5).
<https://doi.org/10.17977/um065.v4.i5.2024.8>
- Rohmah, S. L., Ridhlo, Z. R., & Ahmad, N. (2026). Pengembangan Modul IPA Online Berbasis Cloud Classroom Assessment untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

- SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v9i1.92183>
- Ruzaman, N. (2020). Inquiry-Based Education: Innovation in Participatory Inquiry Paradigm. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(10), 4–15. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i10.11460>
- Sabariah, S. (2024). Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM)*, 2(1), 68–74. <https://doi.org/10.56854/jipm.v2i1.311>
- Sadia, I. W. (2014). *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Graha Ilmu.
- Salamah, U., Syahfitri, J., Kasmiruddin, K., & Nasral, N. (2025). Efektivitas E-LKPD Berbasis Game Edukatif untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Biology and Education Journal*, 5(2), 90–101. <https://doi.org/10.25299/baej.2025.23945>
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 4(1), 24–39. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>
- Saputro, S. D., Rohmah, N., Yakub, R., & Nugroho, F. A. (2025). Perbedaan Motivasi Belajar IPA antara Siswa Laki-Laki dan Perempuan Melalui Media Papan Permainan Berbantuan Kartu AR. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(3), 594–603. <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i3.112716>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, I. J., Hanikah, H., & Sumiri, S. (2025). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 6(1), 61–69. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v6i01.519>
- Sari, N. K. D. A., Astawan, I. G., & Trisiantari, N. K. D. (2025). Media Game Edukasi: Studi Validitas dan Kepraktisan dalam Pembelajaran IPA untuk Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9694>
- Schunk, D. H., Meece, J. R., & Pintrich, P. R. (2018). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Pearson.
- Shofa, M. I., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Argument Mapping. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v3i1.24620>
- Sholekah, A. W. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *Jurnal MIPA*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>
- Sidiq, R., & Najuah, N. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1). <https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>
- Silitonga, A. I., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. F. (2022). Implementasi ADDIE Model dalam Pengembangan E-Module Berbasis Case Method. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2), 101–126. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i2.10298>
- Sopiana, E., Atiaturrahmaniah, & Hakim, A. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Journal on Education*, 6, 7971–7986. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4209>
- Stevens, J. P. (2009). *Applied Multivariate Statistics for the Social Sciences* (5th ed.). Routledge.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Suastrawan, K. E. (2021). *Pengembangan E-Modul IPA SMP Kelas VII dengan Model Process Oriented Guided Inquiry Learning Berbasis Isu-Isu Sosial Sains untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa* (Tesis, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sulistyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 895–904. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5341>
- Suranto, T., Sumarni, W., Widiarti, N., & Subali, B. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Gamifikasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 234–249. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04>
- Suryani, S., Mashabi, N. A., & Mulyati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul untuk Mata Kuliah Bartending. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 37–51. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>
- Sutia, C. (2022). *Pengetahuan Alam*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Suwiti, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(4), 628–638. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6204383>
- Tarigan, Y. (2026). Inovasi Pembelajaran Ilmu Gizi Olahraga: Pengembangan E-Modul dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(2), 1048–1062. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.4010>
- Tasmara, A., Wahyuni, D., Furwanti, I., Rahmawati, N., Fidella, S. C., Alfiandra, & Hasdawaty, E. (2025). Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(1). <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.11067>
- Tasmiyah, T., Rusmawati, R. D., & Suhari, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Materi Stoikiometri dengan Model ADDIE. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9799–9805. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2889>
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Model ADDIE. *Jurnal IKA Undiksha*, 11(1), 12–26. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Triwulandari, S., & Supardi, U. S. (2022). Analisis Inteligensi dan Berpikir Kritis. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 8(1), 50–61.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2014). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. PT Remaja Rosdakarya.

- Utama, N., & Zulyusri. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Penggunaan E-Modul oleh Guru dan Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 9(1), 27–33. <https://doi.org/10.29407/jbp.v9i1.17671>
- Utami, K. L. S. (2022). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA Tema Sumber Energi Kelas IV SD* (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Utami, L. B. (2017). Penerapan Strategi Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 483–490. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4317>
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Dinata, Z. P., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ma'arif Pendidikan, Inovasi Madrasah dan Kajian Aswaja*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3>
- Wahyuni, D., Octaviani S, N., Supeno, Nuha, U., & Rusdianto. (2023). E-LKPD Berbasis Scaffolding Question Prompt untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 484–493. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.57702>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Wardathi, A. N., & Anangga, W. P. (2019). Kelayakan Aspek Materi, Bahasa, dan Media pada Pengembangan Buku Ajar Statistika untuk Pendidikan Olahraga di IKIP Budi Utomo Malang. *Afektor*, 6(1), 61–67. <https://doi.org/10.29407/e.v6i1.12552>
- Waroka, F., Ansori, I., & Rahman, A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berdasarkan Keragaman Capung di Persawahan Kualo Bukit Aceh Kota Bengkulu. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 4(2). <https://doi.org/10.33369/diklabio.4.2.223-231>
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2022). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139–144. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Berpikir Kritis Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 231–247. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5806>
- Zulaichah, L., Pristiani, R., & Suciptaningsih, O. A. (2025). Inovasi Bahan Ajar Berbasis Genially untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa SD dalam Pembelajaran Ekosistem: Studi Pengembangan Bahan Ajar IPAS Kelas III SDN Percobaan 2 Kota Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24989>
- Zulfah, N. L., Rusimamto, P. W., Suprianto, B., & Fransisca, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan Kelas X TITL di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(3), 205–212. <https://doi.org/10.26740/jpte.v12n03.p205-212>
- Zulkarnain, Z., Yayuk, A., & Saprizal. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Kimia Menggunakan Model Pembelajaran Preparing–Doing–Concluding. *Jurnal Pijar MIPA*, 14(2), 96–100. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1321>