

## DAFTAR PUSTAKA

- Afri Mardicko. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (4), 5482–5492.
- Ahdar, & Musyarif. (2021). *Ilmu Pendidikan*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Bagi Pengembanagan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Amalia, Nisa, Ujiati Cahyaningsih, Y. D. K. (2021). Studi Literatur : Teka Teki Silang Sebagai Media. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 238–241.
- Anasti, R., Anasta, L., Harnovinsah, L. O. (2022). *Sukses Menyelesaikan Skripsi dengan Metode Penelitian Kuantitatif dan Analisis Data SPSS* (hal. 1–200). Salemba Empat.
- Aprili, I. S., Supriatna, E., & Triansyah, A. (2020). Pengembangan Alat Blok Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(3), 1–8.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
- Dewanti, R. A., Yana, Y., Maretha, D. E., Ulfa, K., Aini, K., Asnilawati, Riswanda, J., & Nurokhman, A. (2019). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang pada Materi Plantae di Kelas X SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2019*, 2(1), 23–28.
- Dwija, I. W. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (hal. 5–330). Yayasan Gandhi Puri.
- Eko, S., (2018). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Belajar Warna Ditinjau Dari Desain Pesan Pembelajaran. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7 (5), 434 – 446.
- Ermawati, D., & Risrawi, L. A. (2022). *Sumber & Media Pembelajaran di SD*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Padamata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 1–7.
- Fatkurohman, F. (2020). Pengembangan Media E-Modul Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Kompetensi Basic Standard Tools Di Smk Negeri 2 Kendal (Development of E-Module Media To Improve Students

- 'Understanding of Basic Standard Tools Competency in Smk Negeri 2 Kendal). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 20(2), 61–65.
- Fridayani, J. A., & Kusuma, S. E. (2023). *Statistika Inferensial* (T. O. Kusumajati (ed.)). Sanata Dharma University Press.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Multimedia: Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*, 39–46.
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi* (D. E. Restiani (ed.); hal. 3–330). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Hasmarlina, I. (2023). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Berbasis Digital Pada Tema Benda Di Sekitarku Sub Tema Perubahan Wujud Benda Di Kelas III SD/MI [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. *Skripsi*.
- Hendra, D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Husamah. (2018). *Dalam Belajar dan pembelajaran*. Penerbitan Universitas Muria Malang.
- Kamal, I., Firmansyah, E. A., Rafiah, K. K., Rahmawan, A. F., & Rejito, C. (2020). Pembelajaran di Era 5.0. *Jurnal November*, 265–276.
- Kepmendikbudristekdikti. (2022). Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. *Menpendikbudristek*, 1–112.
- Kurniasih, R., & Isroah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi Smk Ypkk 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 151(2), 10–17.
- Kurniawati, W., & Ahmad, M. (2018). Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram Wiwien. *Jurnal Kependidikan*, 4 (2), 215–219.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar*. 809–825.
- 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.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903

- McTighe, J., Wiggins, G., Warso, A. W. D. D., Zahroh, S. H., Parno, Mufti, N., & Anggraena, Y. (2017). Pembelajaran dan Penilaian. *Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 123.
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2018). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Muhith, A., Hannan, M., Mawaddah, N., & Aqnata, C. A. (2018). Penggunaan Alat Pelindung Diri (APD) Masker dengan Gangguan Saluran Pernapasan Pada Pekerja di PT Bokormas Kota Mojokerto. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3(1), 20–33.
- Muhtar. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (4), 20–31.
- Mutoharoh, S. (2018). Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II di Mi Ma'Arif Nu Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*.
- Muzdalifah M. (2020). Efektivitas Penggunaan Metode Team Quiz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik 11 Parepare. *IAIN Parepare*, 39–58.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika. *Journal homepage*, 659.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal Humanika*, 21(2), 151–172.
- Nikiforidou, Z. (2018). Digital Games in the Early Childhood Classroom. *Theoretical and Practical Considerations*, 253–265.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cakra Books.
- Nulhakim, L., Andriana, E., & Sandika, D. A. (2022). Pengembangan Media Paru-Paru Buatan Berbasis Manekin Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1703.
- Nurdyansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtiaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 929–930.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Nuryani, S., Hamdani Maula, L., & Nurmeta, K. (2023). Implementasi Kurikulum

- Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah melalui Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, November, 596–601.
- Parwati, Nyoman, N., Suryawan, Pesek, P., Apsari, & Ayu, R. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578.
- Purwanti, F. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Teka-Teki Silang Berbasis Aplikasi Android Tema 4 Pada Peserta Didik Kelas V di SD/MI. *Skripsi*.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139–148.
- Samsu, S. (2021). *Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development* (S. Rusmini (ed.); hal. 1–185). Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sani, R. A., Arifah, K., Aziz, I., Ratna, T., & Suswanto, H. (2020). *Evaluasi Proses Dan Penilaian Hasil Belajar* (P. Latifah (ed.); hal. 1–357). PT. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, E. (2020). Analisis Implementasi Metode Sprint dalam Pengembangan Aplikasi Multiplatform. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 83–92.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran* (hal. 1–275). Kencana Prenada Media Group.
- Santosa, C. I. (2019). Pengembangan Media Magic Puzzle. *Skripsi*.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar* (hal. 1–74). CV Budi Utama.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika*, 322–333.

- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Mahesa*, 1(1), 242–248.
- Siti Nurjanah, & Sumarmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas Iv Di Mi Al Busyro. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 31–42.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (hal. 6–578). Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (hal. 1–475). Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Jurnal Ta'dib*, 21(2), 1-87.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, & K. P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wanabuliandari, S., Bintoro, H. S., & Sumaji. (2022). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Waty, E., Maisaroh, S., & Pangestuti, R. (2023). *Karya Tulis Ilmiah : Teori & Panduan Praktis Penulisan Karya Ilmiah* (hal. 1–278). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Welong, K. D., Tambingon, H. N., & Rotty, V. N. J. (2022). Pembelajaran Berbasis Web, Mobile dan Sumber Belajar Digital. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11(2), 202.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Semnara*, 1–9.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah pendidikan dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Wijayanti, R., Yusron, R. M., Hermanto, D., & Novitasari, A. T. (2022). Pengenalan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Pondok Pesantren Menggunakan Modul Ajar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (PkMN)*, 3(2), 782–788.
- Yohanes Bare, Paula Yunita Seku Bare Ra'o, & Sukarman Hadi Jaya Putra. (2021). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Berbasis Android Materi Sistem Gerak untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11(2), 158–167.

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533.

Zendrato, E. D. K., Harefa, A. R., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Modul IPA Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 446–455.

