

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In CV. Pusdikra MJ.
- Ariski, D. (2018). Pengembangan Permainan Uno Stacko Geography (USG) Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI IPS SMA Negeri 16 Surabaya. *Swara Bhumi E-Journal*.
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembelajaran. In *Ciptapustaka Media*.
- Azhar, A. (2007). Pengertian Media Pendidikan. *Media Pendidikan*. [https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/29282/mod_resource/content/8/Pengertian Media Pendidikan.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/29282/mod_resource/content/8/Pengertian%20Media%20Pendidikan.pdf)
- Azhari, D. S., Padang, U. P. I. Y., Studi, P., Informasi, S., Pascasarjana, P., Islam, S. P., Imam, U. I. N., & Padang, B. (2023). *Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi*. 3, 8010–8025.
- 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.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In CV Kaaffah Learning Center.
- Eny Winaryati, D. (2021). Model-model evaluasi aplikasi dan kombinasinya. In *Gastronomía ecuatoriana y turismo local*. (Vol. 1, Issue 69).
- Febriana, R. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In B. S. Fatmawati (Ed.), *Bumi Aksara*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Febriani, & Ellizar. (2019). Pengembangan Modul Termokimia Berbasis Pendekatan Saintifik Dilegkapi Dengan Pertanyaan Probing Dan Prompting Kelas XI Tingkat SMA/MA. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(3), 497–506.
- Hermawan, I. (2009). Geografi Sebuah Pengantar. *Private Publishing*, 1–144.
- Hertanto, E. (2017). Perbedaan Skala Likert Lima Skala Dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala. *Metodologi Penelitian*.
- Ida Ayu Gde Yadnyawati. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In Ketut Suda (Ed.), *Unhi Press 2019* (1st ed.). Unhi press.
- Khoridah, A. N., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2022). Permainan Jenga

- Tematik sebagai Media Unik pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). Design Research sebagai Model Penelitian Pendidikan. *Artikel Pada Kegiatan Pembekalan Penulisan Skripsi Mahasiswa S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya*, 2, 40–41.
- Lukman, L., & Ishartiwi, I. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Mind Map Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–122. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2523>
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2018). Conducting Educational Design Research. In *Conducting Educational Design Research*. <https://doi.org/10.4324/9781315105642>
- Mufidah Sofi Naqiyah. (2023). *Pengembangan E-LKPD Model Problem Based Learning Menggunakan Website Liveworksheets Pada Materi Negara Maju Dan Negara Berkembang*.
- Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Penelitian, B., Pengembangan, D. A. N., & Perbukuan, D. A. N. (2021). *Sari Oktafiana, dkk.*
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Pratomo, A. (2020). Dinamika Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Modul Pembelajaran SMA Geografi*, 1–15.
- Putrawangsa, S. (2018). Desain Pembelajaran: Design Research sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran. In M. S. Uswatun Hasanah S.Pd. (Ed.), *Cv. Reka Karya Amerta* (1st ed.). Cv. Reka Karya Amerta.

- Putri, D. D. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kebonduren 01 Kabupaten Blitar. *Laporan Akhir Skripsi*, 01(01), 1–219. <http://etheses.uin-malang.ac.id/13942/>
- Qomari, R. (2008). Pengembangan Instrumen Evaluasi Domain Afektif. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 13(1), 87–109. <https://doi.org/10.24090/insania.v13i1.287>
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rosalita Anggi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Berbantuan Set Soal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik SMA Kelas X. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i1.1561>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. In *Bandung:Alfabeta*.
- Wahyu Aji Prayogo. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) Untuk Tema “Organ Tubuh Manusia Dan Hewan” Kelas V SD. *Universitas Negeri Yogyakarta*.