

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Saputra, S.Pd., 'Visi Misi Dan Tujuan SDN Beji Timur 1'
'Capaian Pembelajaran IPAS SD/MI 2025 Kurikulum Merdeka', *Guru Merangkum*
- Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Kencana, 2012)
- Dicheva, Darina, Christo Dichev, Gennady Agre, and Galia Angelova, 'Gamification in Education: A Systematic Mapping Study', *Educational Technology and Society*, 18 (2015), 75–88
- Dr. Cecep Kustandi, M.Pd, and M.Si Dr. Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (KENCANA, 2020)
- Dr. Mohamad Syarif Sumantri, M.Pd, *Strategi Pembelajaran* (PT RajaGrafindo Persada, 2015)
- Dr Janner Simarmata, S.T., M.Kom., and M.T. Dr. Mujiarto, S.T., *Multimedia Pembelajaran* (Penerbit Alfabeta Bandung, 2019)
- Eka Yudha Saputra, 'Pemerintah Telah Menyalurkan 172.550 Papan Interaktif Digital Ke Sekolah', *Tempo*
- Februari, Edisi, 'PENTINGNYA PERANAN IPA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI', 2 (2023), 119–23
- Fitri, Dkk., *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD/MI Kelas VI*. (Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek., 2022)
- Hadiansyah, Tian, *Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran*, 2018
- Intan Kumala Dewi, Ahmad Muhibbin, 'IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN IPS YANG INOVATIF MELALUI APLIKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2024
- Januszewski, A. and Molenda, M., *Technology: A Definition With Commentary* ((New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008)
- Kapp, Karl M., 'Two Types of #Gamification', 2013
<<https://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>>
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J., *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming* (Springer, 2017)
- Marc R. Prensky, *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*.

- (Corwin Press, 2010)
- Mayer, Richard E., *Multimedia Learning* (Cambridge University Press, 2009)
- Mulyani, Sri, 'EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas', *Educare*, 1 (2023), 30
- Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Penerbit Alfabeta Bandung, 2012)
- On, A Tool, and Whose Terms, 'Technology in Education : GLOBAL EDUCATION MONITORING REPORT SUMMARY', *The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, 2023
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman, *MEDIA PEMBELAJARAN* (Badan Penerbit UNM, 2022)
- Riska, Aulia, and Wandini Riski Rora, 'Karakteristik Mata Pelajaran IPS', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 nomor 2 (2023), 4034–40
<<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13889>>
- Robert E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice* (Pearson/Allyn & Bacon, 2006)
- Robert Heinich, *Instructional Media and Technologies for Learning* (Merrill, 2002)
- Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Rajawali Press, 2021)
- Sebastian Deterding, Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., 'From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification".', 2011
- , 'From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"', *ACM Digital Library*, 2011
<<https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>>
- Slamet, Fayrus Abadi, *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*, ed. by M.Pd Fayrus Abadi Slamet (Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:, 2022)
- Surjono, Herman Dwi, *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep Dan Pengembangan* (MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan, 2017)
- Sweller, John, 'Cognitive Load during Problem Solving: Effects on Learning', *Cognitive Science*, 12 (1988), 257–85
<[https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7)>

Tsania Nur Diyana, 'PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TOPIK PRINSIP ARCHIMEDES UNTUK MENGOPTIMALKAN STUDENT CENTERED LEARNING', 6 (2020), 171–82

'UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 18 TAHUN 2002', *SISTEM NASIONAL PENELITIAN, PENGEMBANGAN, DAN PENERAPAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI*, 2002, Pasal 1 Ayat 5

Unicef, *Learning through Play: Strengthening Learning through Play in Early Childhood Education Programmes.*, 2018

'UU REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20', 2003

Yaumi, Muhammad, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, ed. by Prenada Media, 2018

