

DAFTAR PUSTAKA

- Abaniel, A. (2021). Enhanced conceptual understanding, 21st century skills and learning attitudes through an open inquiry learning model in physics. *Journal of Technology and Science Education*, 11(1), 30–43. <https://doi.org/10.3926/jotse.1004>
- Anderle, F., Cattoni, A., Venuti, P., & Pasqualotto, A. (2022). The use of gamification to improve reading and writing abilities in Primary Schools. *Form@re - Open Journal per La Formazione in Rete*, 22(3), 30–49. <https://doi.org/10.36253/form-13524>
- Ari Endah Widyaningsih. (2022). Inquiry learning: upaya meningkatkan hasil belajar ips pada siswa mts negeri 4 gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 53–58. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.08>
- Aris. (2023). Filsafat pendidikan islam. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Barokati, N., Annas, F., Pendidikan, J., Indonesia, B., Keguruan, F., Akuntansi, J., & Ekonomi, F. (2013). *Blended learning pada mata mata kuliah pemograman komputer (studi kasus: unisda lamongan)*. 352–359.
- Budiastra, A. A. K., Erlina, N., & Wicaksono, I. (2019). The factors affecting teachers' readiness in developing science concept assessment through inquiry-based learning process in elementary schools. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 6(9), 355–366. <https://doi.org/10.14738/assrj.610.7133>
- Darmaji, Ertha Kusuma, A., & Tarakan, B. (2019). International journal of learning and teaching. *Article in International Journal of Learning and Teaching*, 15(2), 96–109. https://www.researchgate.net/profile/Arief-Kusuma-5/publication/373556547_Clarify_of_read_outline_discussion_evaluation_models_to_improve_students'_communication_skills_under_the_responsibility_of_Prof/links/64f1b44b4a2a2214db2f1e5a/Clarify-of-read-outlin
- Daryanto, S. K. (2019). *Pembelajaran abad 21* (Cetakan). Gava Media.
- Dwi Puspa, K. C. (2022). Media pembelajaran game edukasi berbasis website pada muatan ipa materi sistem pencernaan manusia kelas v sd. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>
- Erin, K. (2013). The impact of gamification: Recommending education scenarios. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 8(SPL.ISSUE), 15–21. <https://doi.org/10.3991/ijet.v8iS1.2320>
- Faelani, U. H. (2020). Eksperimentasi model pembelajaran inkuiri terbimbing dan discovery learning pada pembelajaran fisika. *Seminar Nasional Pendidikan*

<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/359>

- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi materi tata surya kelas vi sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/jpi.052.05>
- Firmansyah, M. D. (2020). *Desain gamifikasi untuk meningkatkan aktivitas mahasiswa pada e-learning universitas jember menggunakan mda framework*. 65.
- Gunawan, I., Anesia, R., Sri Anggoro, B., Fisika, P., & UIN Raden Intan Lampung, F. (2018). Pengembangan media komik berbasis android pada pokok bahasan gerak lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 53–57.
- Hakim, L., Suparmi, S., & Masykuri, M. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis empat pilar pendidikan melalui outdoor–inquiry untuk meningkatkan kebiasaan bekerja ilmiah pada materi momen gaya, fluida, dan keseimbangan statis di ikip pgri pontianak. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 71–81. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.36>
- Hardianto, H., Hidayat, H., & Zulkifli, Z. (2021). *Perilaku kerja inovatif bagi guru dan tenaga kependidikan*. 7(1), 112–119.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep pendidikan abad 21: kepemimpinan dan pengembangan sumber daya manusia sd/mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Heni Jusuf. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran henii jusuf perancangan usability website menggunakan metode multiple criteria decision analysis sekretariat redaksi: program pascasarjana universitas budi luhur jl. raya ciledug , petukangan utara , jakar. *Journal Ticom*, 5(1). https://www.researchgate.net/profile/Heni-Jusuf/publication/320920734_Penggunaan_Gamifikasi_dalam_Proses_Pembelajaran_Heni_Jusuf_Perancangan_Usability_Website_menggunakan_Metode_Multiple_Criteria_Decision_Analysis_Riska_Hanifah_Pengaruh_Adopsi_ASTRADeal
- Irawan, A., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Peningkatan hasil belajar ipa melalui penggunaan model discovery learning pada siswa kelas v sd negeri plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2608–2615. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5610>
- Jundu, R., Tuwa, P. H., & Seliman, R. (2020). Hasil belajar ipa siswa sd di daerah tertinggal dengan penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 103–111. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i2.p103-111>
- Kapp, K., & Cone, J. (2012). *What every chief learning officer needs to know about games and gamification for learning*. Department of Instructional Technology

and Institute for Interactive Technologies.

- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. CA: John Wiley and Sons. <https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2021). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. <https://belajar.kemdikbud.go.id/SitusArtikel/pengembangan-kurikulummerdeka-belajar>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). *Laporan kinerja 2021*. www.kemdikbud.go.id.
- Khalid, K., Aisyah, N., Soemantri, A. I., & Wandiru, M. (2023). Implementasi pembelajaran dengan pendekatan inkuiri terbimbing untuk peningkatan hasil belajar taruna aal. *Saintek: Jurnal Sains Teknologi Dan Profesi Akademi Angkatan Laut*, 16(1), 44–50. <https://doi.org/10.59447/saintek.v16i1.113>
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan media flipbook fisika berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar pada topik perpindahan kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, 1–8.
- Kurniawan, A., Mahmud, R., Rahmatika, Z., Mustafa, M., Maksum, R., & Jumini, S. (2022). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*.
- Mahjatia, N., Susilowati, E., & Miriam, S. (2021). Pengembangan lkpd berbasis stem untuk melatih keterampilan proses sains siswa melalui inkuiri terbimbing. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(3), 139. <https://doi.org/10.20527/jipf.v4i3.2055>
- Mulyati, Dini Indo Virawati, & Satriani. (2023). The effect of balanced counseling strategy and audiovisual on postpartum mother's interest in using postpartum contraception at the samboja health center. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 2(3), 367–376. <https://doi.org/10.55927/fjas.v2i3.3329>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nugraha, A. (2024). Kurikulum merdeka: tantangan dan peluang implementasi pembelajaran ips di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Kurikulum Dan Pembelajaran*, Vol. 11, N, 56–72.
- Nuryani, N. L., Bagus, I., & Surya, G. (2021). *Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA siswa kelas V sd*. 5, 247–254.
- Parwati, G. A. P. U., Rapi, N. K., & Rachmawati, D. O. (2020). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap ilmiah siswa sma. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 10(1), 49. <https://doi.org/10.23887/jjpf.v10i1.26724>

- Passarelli, M., Dagnino, F. M., Earp, J., Manganello, F., Persico, D., Pozzi, F., Bailey, C., Perrotta, C., Buijtenweg, T., & Haggis, M. (2019). Educational games as a motivational tool: Considerations on their potential and limitations. *CSEdu 2019 - Proceedings of the 11th International Conference on Computer Supported Education*, 1, 330–337. <https://doi.org/10.5220/0007586503300337>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain pembelajaran matematika berbasis gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Pramudyawardani, R., & Arianti, N. K. (2016). *Child centered design*. 12(1), 13–23.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2021). *Metode penelitian komunikasi (kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis jurnal internasional)* (M. S. Prof. Dr. Sunarto (ed.)). Alfabeta, cv. [http://eprints.upnyk.ac.id/27727/1/Buku Metode Penelitian Komunikasi.pdf](http://eprints.upnyk.ac.id/27727/1/Buku_Metode_Penelitian_Komunikasi.pdf)
- Qurrotaini, L., Triyana, A., & Susanto, A. (2021). Pengembangan permainan edukasi laga oprasia berbasis gamification in education pada pembelajaran IPA SD. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–6.
- Rahmatullah, A. S., & Azhar, M. (2021). Edukasi sadar virus game online kepada masyarakat akademik di madrasah ibtidaiyah muhammadiyah madureso kecamatan kuwarasan, kabupaten kebumen. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 143. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4159>
- Rasmani, U. E. E., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., Agustina, P., & Nazidah, M. D. P. (2022). Multimedia interaktif paud dalam perspektif merdeka belajar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5397–5405. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2962>
- Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota sungai penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Sammel, A. J. (2014). Science as a human endeavour: outlining scientific literacy and rethinking why we teach science. *SCIRP*, 05. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4236/ce.2014.510098>
- Sandusky, S. (2015). *Gamification in education*. The University Of Arizona. <http://hdl.handle.net/10150/556222>
- Sarumaha, M., & Harefa, D. (2023). Model pembelajaran inquiry terbimbing terhadap hasil belajar IPA terpadu siswa. *Ndrumi : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 27–36. <https://doi.org/10.57094/ndrumi.v5i1.517>
- Seaborn, K. & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Shatz, I. (2024). Assumption-checking rather than (just) testing: The importance of visualization and effect size in statistical diagnostics. *Behavior Research*

Methods, 56(2), 826–845. <https://doi.org/10.3758/s13428-023-02072-x>

- Siregar, I. H. (2022). Penerapan pembelajaran inquiry training pada materi pokok listrik dinamis. *Gravity Journal*, 1(2), 40–47. <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i2.6720>
- Siswantoro .E. (2020). *Pembelajaran aktif berbasis inkuiri dengan model pencapaian konsep untuk meningkatkan kemampuan bertanya dan pemahaman konsep matematika siswa kelas VI sekolah dasar. Wahana Sekolah Dasar*. 28(1), 26–33.
- Suparman, M. A. (2019). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 25(3), 239–250. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/30152%0Ahttps://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/download/30152/11329>
- Syaikhu. (2022). *IMPLEMENTASI METODE UMMI DALAM PEMBELAJARAN AL-QUR AN DI MIAS-SUNNIYYAH LUMAJANG*. 89–101.
- Wahyuni, E., & Fitria, Y. (2023). Media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPA siswa sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5116–5126. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8615>
- Waller, R. E., Lemoine, P. A., Mense, E. G., Garretson, C. J., & Richardson, M. D. (2019). Global higher education in a VUCA World: concerns and projections. *Journal of Education and Development*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.20849/jed.v3i2.613>
- Wardani, D. T., Wahyuni, S., Wahyuni, D., & Juwandoko, J. (2023). Development of science learning interactive media based lectors inspire to improve students' critical thinking skills. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 5(2), 154. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v5i2.11046>
- Wastari, D. A. Y., & Sagoro, E. M. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi jurnal penyesuaian pada siswa kelas X akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(1), 1–12.