**DAFTAR PUSTAKA**

Abdul Salam Hidayat, S., Dlis, M.Pd, P., & Hanief, M.Pd, P. (t.thn.).

*Pengembangan Model Pembelajaran Atlentik Nomor Lari Berbasis*

*Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar.* Penerbit CV SARNU UNTUNG.

Afifah, S. M., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS.* Cahya Ghani Recovery.

Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple*

*Intelligences.* UMMPress.

Dewi, N., & Agustika, G. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar PGSD undiksha*, 94-104.

Dewi, P. Y., Kusumawati, N., Pratiwi, E. N., Sukiastini, I. N., Arifin, M., Nisa, R., et al. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI.* Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER : Journal of Information Technology*, 23-35.

Dinasti, D., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Proyek Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku . *JURNAL EDUPEDIA Universitas Muhammadiyah Ponorogo* , 64-72.

Dr.Drs.Ismail Nurdin, M., & Hartati, M.Si, D. S. (2019). *Metodologi Penelitian*

*Sosial.* MEDIA SAHABAT CENDEKIA.

Dr.Ekayanti Hafidah Ahmad., S. M., Makkasau,M.Kes.,Ms.EDM, D., Fitriani,SKM.,M.M, & Latifah,S.Si,SH,MH, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* RIZMEDIA PUSTAKA INDONESIA.

Farah Destria Rifanah, d. (2022). *Pembelajaran Multiliterasi di SD/MI untuk*

*Menghadapi Era Society 5.0.* Penerbit NEM.

Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Live Worksheets untuk mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana:Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 232-240.

Febriani, A. E., & Allo, E. L. (2023). Pengembnagan Keterampilan Meneliti

Siswa SMA dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*,

142-155.

Ferdiansyah, H., N, Z., Kamal, S., & Anwar, M. A. (t.thn.). *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Sebuah Pengembangan Media Pada Sekolah Kejuruan).* Penerbit Adab.

Husnita, L., Astriani, M., Hidayat, S., & Wardhani, S. (2021). Analisis Kebutuhan Lkpd Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Di Sma Negeri 8 Palembang. *Bioedukasi*, 122-125.

Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif.* Deepublish.

Jiwa, I. N. (2022). *Cara Sukses Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis*

*Keterampilan Proses Sains.* CV. Bintang Semesta Media.

Lubis, A., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan LKPD berbasis Discovery Learning Pada Tema Panas dan Perpindahan Subtema Suhu dan Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Pendidikan MIPA*.

M, E. (2018). Penggunaan Metode Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Aktivitas Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*.

Masrifa, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziah, D. H. (2023). *Media*

*Interaktif Pembelajaran IPAS.* Cahya Ghani Recovery.

Masus, S. B., & Fadhilaturrahmi. (2020). Peningkatan Keterampilan Proses Sains IPA dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*, 161-167.

Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., Rahmah, N., Siahaan, M. N., Wahyuni, F. S., et al. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah:Teori dan Implementasi.* Pradina Pustaka.

N.F, I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Life Worksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU, 6*, 8154-8162.

Nisa, R., & Khozain, N. (2024). *Game Edukasi :Jelajah Budaya Indonesia Sebagai Sarana Penguatan Karakter Cinta Tanah Air.* Insan Cendekia Mandiri.

Nur, F., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika.* Nas Media

Pustaka.

Pane, B., Najoan, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game

Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *E-Journal Teknik Informatika*.

Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 903-913.

Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android.

Prasetyo, Y. A. (2020). *PengembanganMultimedia Interaktif Berbasis Problem*

*Based Learning.* Yogi Agung Prasetyo.

Prastika, Y., & Masniladevi. (t.thn.). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan Berbasis Life Worksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*.

Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Jogjakarta: DIVA Press.

Purwanto, A. (2022). *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif : Teori dan Contoh*

*Praktis.* Penerbit P4I.

Ramliyana, R., & dkk. (2021). *Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada*

*Era Kelimpahan.* UNISMA PRESS.

Riyani, N. L., & Wulandari, G. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No.3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 285-291.

Ryan Angga Pratama, M. (t.thn.). *Monograf Game Android "Menalar" Berbasis*

*Adobe Animation CC.* PT.Scientech Andrew Wijaya.

Setiawan, I. N., Noorwartha, I. D., Udayana, A. G., Wasista, I. U., Jayanegara, I., Aditama, P. W., et al. (2020). *Kapita Selekta Citraleka Desain 2020 :*

*Dialektika Seni, Desain, dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0.*

STMIK STIKOM Indonesia.

Sukmawarti, & Hidayat. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2851-2859.

Sukmawarti, Hidayat, & Liliana, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 886-894.

Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 10-18.

Sukmawarti, Hidayat, Firmansyah, & Mujib, A. (2017). IbM Guru Cerdas

Geogebra. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 52-59.

Triani, E., Darmaji, & Astalini. (2023). Identifikasi Keterampilan Proses Sains dan Keterampilan Berargumentasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9-16.

Uniwara, T. (2021). *Peluang dan Tantangan Pembelajaran Digital di Era*

*Industri 6.0 Menuju Era 5.0.* TRAPENAS UNIWARA.

Yogyakarta, K. P. (2020). *Instrumen Penilaian Keterampilan Sosiologi SMA LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).* UNY Press.

Yulianti, C. L., & Susianna, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Berpikir Kritis, dan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 48-

58.