

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ROBLOX* PADA
MATERI PERKEMBANGBIAKKAN MAKHLUK HIDUP
BAGI SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**AISYAH BEAUTY SABILLA ISLAMI
06040722079**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aisyah Beauty Sabilla Islami

NIM : 06040722079

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil menjiplak, maka saya menerima segala konsekuensi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 12 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Aisyah Beauty Sabilla Islami

NIM. 06040722079

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Aisyah Beauty Sabilla Islami

NIM : 06040722079

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ROBLOX*
PADA MATERI PERKEMBANGANBIAKAN MAKHLUK HIDUP
BAGI SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan

Surabaya, 12 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Nur Wakhidah, S.Pd., M.Si
NIP. 197212152002122002

Pembimbing II



Nina Indriani, M.Pd
NIP. 198810012020122018

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

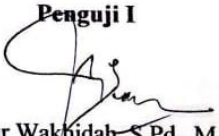
Skripsi oleh Aisyah Beauty Sabilla Islami
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 19 Juni 2026
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



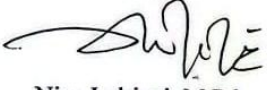
Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd
NIP. 197407251998031001

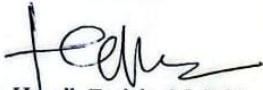
Penguji I


Dr. Nur Wakhidah, S.Pd., M.Si
NIP. 197212152002122002

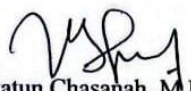
Penguji II


Nina Indriani, M.Pd
NIP. 198810012020122018

Penguji III


Dr. Hernik Farisia, M. Pd.I
NIP. 198308082023212033

Penguji IV


Uswatun Chasanah, M.Pd.I.
NIP. 198211132015032003

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Angah Beauty Sabilla Lolani
NIM : 06040722079
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PAMI
E-mail address : 06040722079@student.uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Roblox Pada Materi
Perkembangbiakan Makhluk Hidup Bagi Siswa Kelas VI
Sekolah Dasar

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(Angah Beauty S. I)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Aisyah Beauty Sabilla Islami, 2026. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Roblox* Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup Bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing I : **Dr. Nur Wakhidah, S.Pd., M.Si.** Pembimbing II : **Nina Indriani, M.Pd.**

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Roblox*, Perkembangbiakan Makhluk Hidup, Sekolah Dasar, Research and Development (R&D), Model 4D.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi perkembangbiakan makhluk hidup di sekolah dasar, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Roblox*, mengetahui tingkat kevalidan media, kepraktisan penggunaan media, serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Banyu Urip II Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket kepraktisan, dan angket respon siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berupa persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Roblox* berhasil dikembangkan sesuai dengan tahapan model 4D. Media yang dikembangkan memuat materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan, aktivitas eksplorasi, serta kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori valid untuk digunakan, dengan nilai rata-rata CVR keseluruhan sebesar 0,89 yang meliputi validasi ahli materi (CVR = 0,93), ahli media (CVR = 0,83), dan ahli bahasa (CVR = 0,90). Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran, dengan nilai rata-rata CVR kepraktisan sebesar 0,91 (kategori Sangat Praktis), yang terdiri dari respon guru (CVR = 0,92) dan respon siswa (CVR = 0,91). Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media menunjukkan kategori sangat baik yang ditunjukkan melalui tingginya tingkat ketertarikan, motivasi belajar, dan pengalaman belajar siswa selama menggunakan media. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Roblox* pada materi perkembangbiakan makhluk hidup valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar serta memperoleh respon positif dari siswa. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	HALAMAN
HALAMAN MOTTO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR RUMUS	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	2
PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II	12
LANDASAN TEORI.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Media pembelajaran	12
2. Fungsi Media Pembelajaran	13
3. Jenis Media Pembelajaran	14
4. Pengertian <i>Game Based Learning</i>	16
5. Manfaat <i>Game Based Learning</i>	17

6. Penggunaan Game dalam Pembelajaran IPA	18
7. <i>Roblox</i> Sebagai Media Pembelajaran	19
8. Hakikat Muatan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	22
9. Perkembangbiakan Makhluk Hidup	29
B. Kajian Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir	38
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan Desain Penelitian	41
B. Tahapan Penelitian	50
C. Tempat dan Waktu Penelitian	58
D. Subjek Penelitian	58
E. Variabel Penelitian	60
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	62
G. Validitas Instrumen	66
H. Teknik Analisis Data	67
BAB IV	71
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian	71
1. Desain Media Interaktif	71
2. Hasil Uji Kevalidan Media	95
3. Hasil Uji Kepraktisan Media	106
4. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Interaktif Berbasis <i>Roblox</i>	109
B. Pembahasan	113
1. Pembahasan Desain Media Interaktif Berbasis <i>Roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Pembahasan Kevalidan Media Interaktif Berbasis <i>Roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Pembahasan Kepraktisan Media Interaktif Berbasis <i>Roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
4. Pembahasan Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Interaktif	

Berbasis <i>Roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
5. Kelebihan dan Keterbatasan Media	124
BAB V	127
PENUTUP	127
A. Simpulan	127
B. Implikasi	128
C. Keterbatasan Penelitian	128
D. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	135
RIWAYAT HIDUP	136
LAMPIRAN-LAMPIRAN	137



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

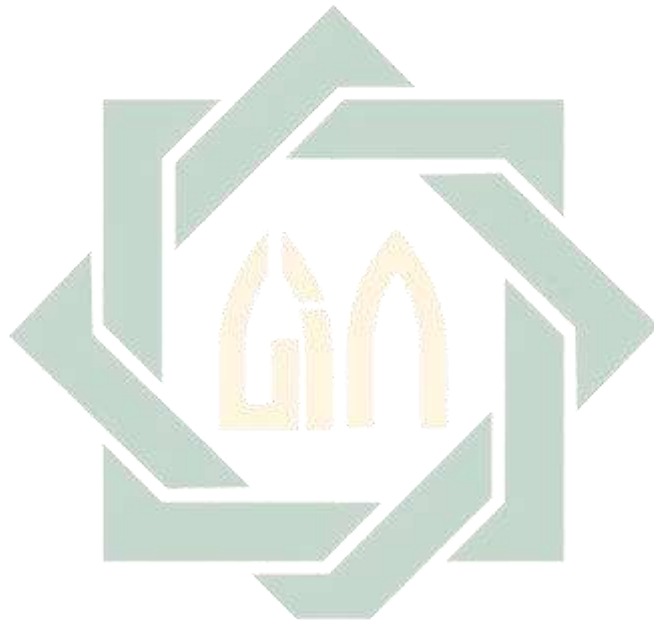
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen ahli materi	63
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi instrumen ahli bahasa	63
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen ahli media	64
Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket respon guru.....	65
Tabel 3. 5 Kisi-kisi angket respon siswa	65
Tabel 3. 6 Kisi-kisi instrumen wawancara siswa	66
Tabel 3. 7 Kisi-kisi instrumen wawancara siswa	66
Tabel 4. 1 Storyboard media interaktif berbasis <i>Roblox</i>	76
Tabel 4. 2 Kegiatan penyebaran media	87
Tabel 4. 6 Fitur-fitur media interaktif berbasis <i>Roblox</i>	94
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi	97
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media.....	99
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Bahasa.....	103
Tabel 4. 10 Hasil respon guru	106
Tabel 4. 11 Hasil angket respon siswa	107
Tabel 4. 12 Hasil uji kepraktisan dari respon siswa dan guru	108
Tabel 4. 13 Rekapitulasi hasil angket respon siswa	112

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

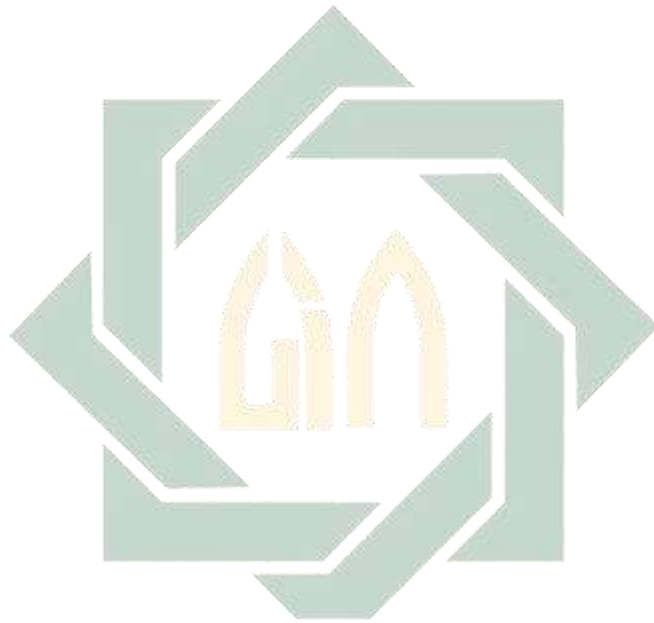
Rumus	Halaman
Rumus 3. 1 Rumus Content validity Ratio (CVR).....	68
Rumus 4. 1 Hasil rata-rata CVR perhitungan validasi ahli materi.....	99
Rumus 4. 2 Hasil rata-rata CVR perhitungan validasi ahli media	102
Rumus 4. 3 Hasil rata-rata CVR perhitungan validasi ahli bahasa	105
Rumus 4. 4 Hasil CVR rekapitulasi hasil validasi	106



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir	40
Gambar 3. 1 Tahapan model pengembangan 4D (Four-D Model).....	42
Gambar 3. 2 Alur diagram penelitian model 4D	57
Gambar 4. 1 Flowchart alur penggunaan media.....	78
Gambar 4. 2 Tampilan Roblox	84
Gambar 4. 3 Tampilan halaman utama.....	89



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran I Surat izin penelitian.....	137
Lampiran II Dokumentasi.....	138
Lampiran III Validasi ahli	140
Lampiran IV Hasil instrumen penelitian	142



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Muhammad, Kridho Haryanto, Prodi Pendidikan, Teknik Mesin, Universitas Negeri, Prodi Pendidikan, Teknik Otomotif, And Universitas Negeri. *Pengembangan Media Peraga Untuk Pembelajaran Kompetensi*. 17, No. 1 (2017): 25–31.
- Aprilia Rahmi, Baharuddin. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Lectora Inspire Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar.” *Jevte: Journal Of Electrical Vocational Teacher Education* 1, No. 2 (2021): 117.
- Azzahra, Cindy Fatimah; Murjaina;, Aan Suriadi. “Pengaruh Penggunaan Roblox Game Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 68 Palembang.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 320–35.
- Azzahra Cindy Fatimah, Murjainah, Suriad Aan. “Pengaruh Penggunaan Roblox Game Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 68 Palembang.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 320–35.
- Birru Muqdamien, Umayah Juhri, Desty Puji Raraswaty. “Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R & D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains.” *Jurnal Intersections* 6, No. 1 (2021): 29.
- Budiyono. *Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0*. 6, No. 2 (2020): 300–309.
- Chabicoovsky, R., And Roman Beigelbeck. “Überblick Über Ausgewählte Technologieprojekte Am Institut Für Allgemeine Elektrotechnik Und Den Nachfolgeinstituten An Der Tu Wien Im Zeitraum 1972–2022.” *Elektrotechnik Und Informationstechnik* 139, No. 6 (2022): 569–80. <https://doi.org/10.1007/S00502-022-01051-Y>.
- Dasar, Sekolah. “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu Research & Learning In Elementary Education* 4, No. 4 (2020): 1104–13.
- Faatin Nisriina Amiirah, Markhamah, Ambarwati. “Implementasi Edugame Berbasis Roblox Sebagai Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digital 4.0: Studi Naratif Di Sd Negeri Pasarbatang 03.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11 (2026): 99–112.
- Fadilah, Aisyah, And Nasywa Atha Kanya. “Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal Of Student Research*

(Jsr) 1, No. 2 (2023).

Guslinda, Anggraini Shinta; Putra Zetra Hainul ;. “Pengaruh Game Online *Roblox* Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasi Dan Spasial Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Pekanbaru.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

Hafidzi, Anwar, And Safruddin Safruddin. “Konsep Hukum Tentang Radha’ah Dalam Penentuan Nasab.” *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 13, No. 2 (2017): 283. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v13i2.1615>.

Hainey, Thomas. “Games And Simulations In Online Learning: Research And Development Frameworks.” *International Journal Of Information Management* 27, No. 6 (2007): 438. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2007.08.008>.

Kang, Donghyun, Haram Choi, And Sanghun Nam. “Metaverse Or Simulacra? *Roblox*, *Minecraft*, *Meta* And The Turn To Virtual Reality For Education, Socialisation And Work.” *Ijet : International Journal Of Emerging Technologies In Learning* 17, No. 22 (2022). <https://orcid.org/0000-0003-4634-9948>.

Marina, Sari, Rita Herlina, Br Pa, Donatus Dahang, And Universitas Quality. “Pelajaran Ipa Materi Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Iv Sd Negeri 055976 Cangkulan Kecamatan Kutambaru T . A 2021 / 2022 Analysis Of Students ’ Learning Difficulties In Animal And Plant Materials Science Courses In Class Iv Sd Negeri 055976 Cangkulan Kutambaru.” *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (Pssh)* 1 (2022): 1–13.

Messa, Septia. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Tour Museum Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Islam Al Azhar 54 Pekanbaru*. 2024, 67.

Mubaroq Yunauro Prespi , Suharjuddin, Yohamintin. “Dampak Game Online *Roblox* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Kasus Di Sd Negeri Setia Darma 04.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. September (2025).

Nursetyo, Kunto Imbar, Diana Ariani, Retno Widyaningrum, And Regita Syahyani. “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, No. 1 (January 2021): 108–20. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>.

Oktaviani, Mia, And Prima Gusti Yanti. “Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik.” *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia* 7, No. 2 (2022): 275–84.

- Pahru, Syaipul ; Hikmah, Baiq Fitri Raudatul ; Pransisca, Made Ayu ; Gazali, Munawir. "Analisis Hakikat Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Asimilasi Pendidikan* 3, No. 3 (2025): 144–51.
- Pendidikan, Menteri, D. A. N. Kebudayaan, And Republik Indonesia. *Jdih.Kemdikbud.Go.Id*. 2018.
- Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar (2024).
- Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di Sd Negeri 4 Metro Barat Oleh : Matematika Berbasis Adobe Flash Di Sd Negeri 4 Metro Barat (2019).
- Prastya, Agus. "Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru." *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru Viii Tahun 2016: Tantangan Profesionalisme Guru Di Era Digital Viii*, No. November (2016): 294–302.
- Putri, Astrini Eka. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *Jim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 9, No. 2 (2024): 533–40. <https://doi.org/10.24815/Jimps.V9i2.30523>.
- Rusnai, Rahayu; Vifri, Eriya ;. Dkk. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Efektivitas Media Pembelajaran Di Sekolah." *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 5, No. 4 (2025): 1120–28.
- Rustamana, Agus, Nabila Agustin, Visi Al Pisma, And Azzahra Wenda Azizah Syams. "Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak : Storyboard." *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 1, No. 4 (December 2023): 1–6. <https://doi.org/10.572349/Cendikia.V1i4.415>.
- Sabila, Tasya Marsha, Faizal, And Alirmansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Roblox* Untuk Mendukung Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 04 (December 2025): 273–77. <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i04.39297>.
- Saputri, Delma, Mellisa, Nurkhairo Hidayati, And Nurul Fauziah. "Lembar Validasi: Instrumen Yang Digunakan Untuk Menilai Produk Yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan." *Biology And Education Journal* 3, No. 2 (December 2023): 133–51. <https://doi.org/10.25299/Baej.2023.15347>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 1st Ed. Edited By Sutopo. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Syaipul, Pahru Baiq Fitri Raudatul Hikmah; Made Ayu Pransisca; Munawir Gazal.

“Analisis Hakikat Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Asimilasi Pendidikan* 3, No. 3 (2025): 144–51.

Thaharah, Ainun, Syaiful Musaddat, Lalu Wira, And Zain Amrullah. *Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I Sdn 25 Cakranegara*. 7, No. 2 (2025): 754.

Tsai, Yu Ling, And Chin Chung Tsai. “Digital Game-Based Second-Language Vocabulary Learning And Conditions Of Research Designs: A Meta-Analysis Study.” *Computers In Education* 125 (2018): 345–57. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.020>.

Ujud, Sartika, Taslim D. Nur, Yusmar Yusuf, Ningsi Saibi, And Muhammad Riswan Ramli. “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan.” *Jurnal Bioedukasi* 6, No. 2 (2023): 337–47. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>.

Widiana, I. Wayan. “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, No. 1 (July 2022): 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.

Wijaya, Komang Wisnu Budi ;. Dkk. “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Di Sekolah Dasar Berbasis Hakekat Sains Untuk Peningkatan Literasi Sains Siswa.” *Jurnal Pendidikan Mipa* 15 (2025): 783–87.

Wijaya, Komang Wisnu Budi Wijaya ; Made, Candiasa ; Jampel, Nyoman ;. Suma Ketut. “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Di Sekolah Dasar Berbasis Hakekat Sains Untuk Peningkatan Literasi Sains Siswa.” *Jurnal Pendidikan Mipa* 15 (2025): 783–87.

Wuliadi, Rofi'i, And Reza Rachmadtullah. “Pengembangan Media Interaktif Articulate Pada Mata Pelajaran Informatika Model 4d.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 4 (N.D.). Accessed June 9, 2026. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/37888?utm_source=chatgpt.com.

Yudistira, Aditya, And Purwo Husodo. “Sejarah Aksi Kamisan Jakarta Tahun 2007-2021.” *Jurnal Ceteris Paribus* 1, No. 2 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.25077/jcp.v1.i2.1-10.2022>.

Zamsiswaya, Sawaluddin, Bahosin Sihombing. “Model Pengembangan 4d (Define , Design , Develop , Dan Disseminate) Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam.” *Journal Of Islamic Education El Madani* 4 (2024): 12.

Zamzami, Penulis Agung, And S. Pd. *Mengenal Perkembangbiakan Tumbuhan Dan Hewan*. Edited By Harsiana Wardani. Sukabumi: Farha Pustaka, 2020.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A