

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Azawi, Rula, Fatma Al-Faliti, and Mazin Al-Blushi. "Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study." *International Journal of Innovation, Management and Technology* 7, no. 4 (2016): 131–36.
- Amalia Fitri G, et al. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Andreani, Delina, and Ganes Gunansyah. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 9 (2023).
- Aprilia, Nurul Badiatul Laili, and Siti Inganah. "Pengembangan Escape Room Game Digital Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Motivasi dan Kesadaran Budaya Peserta Didik." *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)* 11, no. 1 (2025): 156–65.
- Asmayanti, Astri, Isah Cahyani, and Nuny Sulistiany Idris. "Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman." *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, n.d.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persaba, 2020.
- Banna, Nida Zahra Al, and Agung Wijaya Subiantoro. "Implementation of Game-Based Learning in Biology Learning to Improve the Ability of High School Students: A Narrative Literature Review." *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi* 18, no. 1 (2025).
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publisher, 2020.
- Bessy, Emmi. "Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi dengan Materi Pokok Ekosistem dan Komponen Pendukungnya bagi Siswa Kelas X Semester II SMA Negeri 5 Kota Ternate Tahun Pelajaran 2013/2014." *EDUKASI* 14, no. 1 (2016).
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US, 2009.
- Cahyani, Fibra, Ketut Udy Ariawan, and Gede Ratnaya. "Pengembangan Modul Karya Rekayasa Elektronika Praktis Berbasis Aplikasi Livewire." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 7, no. 1 (2019).

- Charlesworth, Zarina M. "Non-Digital Game-Based Learning: The Design and Implementation of an Educational Escape Room in Higher Education." *EAPRIL 2018 Conference Proceedings*, 2018
- Christanty, Zefania, and Wiputra Cendana. "Upaya Guru Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas K1 Dalam Pembelajaran Synchronous." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 4, no. 3 (2021): 3.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023).
- Dauyah, Ema. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Non-Pendidikan Bahasa Inggris." *Jurnal Serambi Ilmu* 19, no. 2 (2018): 196–209.
- Ekayani, Putu. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2, no. 1 (2017).
- Fadlilah, Ummi Nihayatul, Khamdun Khamdun, and Imaniar Purbasari. "Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas V." *Journal on Education* 6, no. 3 (2024): 16314–21.
- Farazwati, Adinda, Ahmad Hariandi, and Risdalina Risdalina. "Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Platform Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar." *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 8, no. 3 (December 2025): hlm. 1103.
- Fauziah, Mardita Putri, and Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505–13.
- Figuerola-Flores, Jorge F. "Gamification and Game-Based Learning: Two Strategies for the 21st Century Learner." *World Journal of Educational Research* 3, no. 2 (2016): 507.
- Fikrie, Fikrie, and Lita Ariani. "Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa Di Sekolah." 13 (2019).
- Giang, Trinh Thi Thu, John Andre, and Ho Hoang Lan. "Student Engagement: Validating a Model to Unify In-Class and Out-of-Class Contexts." *Sage Open* 12, no. 4 (2022): 21582440221140334.

- Gonzalez-Calero, Pedro Antonio, Irene Camps-Ortueta, Pablo Gutiérrez-Sánchez, and Pedro Pablo Gómez-Martín. "On the Importance of Contextualizing an Educational Escape Room Activity." *Electronic Journal of E-Learning* 22, no. 4 (2024): 43–56.
- Hasriadi, Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi." *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51.
- Heim, Ashley B., Jessica Duke, and Emily A. Holt. "Design, Discover, and Decipher: Student-Developed Escape Rooms in the Virtual Ecology Classroom." *Journal of Microbiology & Biology Education* 23, no. 1 (2022): 15–22.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation AND Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (202 AD): 28–38.
- Johnmarshall Reeve. "A Self-Determination Theory Perspective on Student Engagement." *Springer Science and Business Media*, 2012.
- Josephine Natasha Marpaung and Wiputra Cendana. *Keterampilan Menjelaskan Guru Untuk Membangun Minat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Online*. 1, no. 7 (2020).
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2025.
- Kim, Chaewon, Hunhui Na, Nuodi Zhang, and Chufeng Bai. "Escape Rooms for Education: A Meta-Analysis." *International Journal of Instruction* 17, no. 4 (2024): 219–34.
- Kurniawan, Riza. "Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia Untuk Meningkatkan Mutu Dan Profesionalisme Guru." *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia*, 2016.
- López-Pernas, Sonsoles. "Educational Escape Rooms Are Effective Learning Activities Across Educational Levels and Contexts: A Meta-Analysis." *IEEE Transactions on Learning Technologies* 17 (2024): 711–24.
- Makri, Agoritsa, Dimitrios Vlachopoulos, and Richard A. Martina. "Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review." *Sustainability* 13, no. 8 (2021): 4587.
- Mantau, Burhanudin Abdul Karim, and Sitti Rahmawati Talango. "Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran (Literature Review)." *Irfani* 19, no. 1 (2023): 86–107.

- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematika pada Anak Sekolah Dasar." *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): hlm. 124.
- M.Rusdi. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur Dan Sintesis Pengetahuan Baru*, (Depok: Rajawali Pers, 2019), Hlm.19. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Mukhlash Abrar. *Teknik Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif: Suatu Pengantar*, (Mendalo: Unja Publisher, 2024), Hlm. 14. Mendalo: Unja Publisher, 2024.
- Nasrulloh, Moh Eko, and Nur Muhammad Ikhlashul Amal. "Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Melalui Pembelajaran Proyek." *Jurnal Tinta* 6, no. 2 (2024): 91–99.
- Nasution, Abdul Fattah, Tika Kesuma Wardani, Nurul Adinda Lubis, and Yudha Pratama. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran di Kelas." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024).
- Netriwati and Mai Sri Lena. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net, 2017.
- Ningsih, Sustia. "Konstruk Keterlibatan Siswa Pada Proses Pembelajaran Di Kelas." *Educatio* 20, no. 1 (April 2025): hlm. 12.
- Nuraeni, Yeni, Nabilah Qanitah, Lulu Elvira Nawafil, Wildan Ahmad Kholid Nurulfadhil, and Muhammad Luthfi. "Implementasi Problem Based Learning Di Sekolah Dasar: Tantangan Dan Strategi Mengatasi Siswa Pasif Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 4, no. 3 (2025): hlm. 6137.
- Nurbaya, Aiman Fikri, Amjad Salong, Muhammad Rifai, Andi Dewi Riag Tati, Taufik Abdillah Syukur, I.M.Fatimah Zahro, Suhartono, and A. Erni Ratna Dewi. *Buku Pengantar Pendidikan*. Padang: CV. Pustaka Inspirasi Minang, 2024.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–210.
- Pg Abu Bakar, Dk Nurul Najiah, Masitah Shahrill, and Yusuf F. Zakariya. "Digital Escape Game and Students' Learning Outcomes in Mathematics: Experience From Brunei." *Sage Open* 13, no. 4 (2023): 21582440231216838.
- Pranata, Ogi Danika. "Penerapan Game-based Learning sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen." *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash* 8, no. 3 (2023).

- Pratycia, Angel, Arya Dharma Putra, Aulia Ghina Maharani Salsabila, Febri Ilhami Adha, and Ahmad Fuadin. "Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 Dengan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 01 (2023): 58–64.
- Pujiono, Andrias. "Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z." *Didache: Journal of Christian Education* 2, no. 1 (2021): 1.
- Putri, Lala Sulistia, maulana, and Cucun Sunaengsih. "Pengaruh Penggunaan ZepQuiz Dalam Model Game-Based Learning Terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut Di Sekolah Dasar." *Edukasi* 13, no. 2 (2025): 540–54.
- Radityastuti, Eka Yulia, Hamidah Suryani Lukman, and Nur Agustiani. "Implementasi Digital Game-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP." *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 12, no. 1 (2023): 96–105.
- Rahmawati, Nensy Amalia Nur, Kuku Andri Aka, and Bagus Amirul Mukmin. "Development of Escape Room Game-Based Interactive Learning Media to Improve Grade 3 Students' Understanding of Environmental Materials." *Advances In Social Humanities Research* 3, no. 6 (2025): 446–61.
- Rismika, Tanti, and Eko Priyo Purnomo. "Kebijakan pengelolaan ekosistem laut akibat pertambangan timah di Provinsi Bangka Belitung." *Publisia: Jurnal Ilmu Administrasi Publik* 4, no. 1 (2019): 63–80.
- Rizkasari, Elinda, Ifa Hanifa Rahman, and Prima Trisna Aji. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 2." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022).
- Roheti, Rosita Yusup. "Penerapan Escape Room Edukatif Dalam Pembelajaran SKI Di Kelas V MI Assa'adah Ulujami." *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)* 1, no. 2 (2025): 130–34.
- Rohmad. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Dan Penelitian*. Yogyakarta: Kalimedia, 2017.
- Sari, Imelda Helsy, Riri Aisyah, and Ferli. S. Irwansyah. *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati, 2019.
- Septikasari, Resti, and Rendy Nugraha Frasandy. "Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar." *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* 8, no. 2 (2018).
- Srimuliyani, Srimuliyani. "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas." *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suhelayanti. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sunarno Sastro Atmodjo, Randi Syafutra, Sueb, and Muhammad Novriyansyah. *Ekologi Dasar*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024.
- Suprapmanto, Joko, and Suci Wahyu Zakiyah. "Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD." *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 6, no. 2 (2024): 199–204.
- Supriyono, Supriyono. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 43–48.
- Syafei, Isop. *Metode Penelitian Pendidikan*. CV WIDINA MEDIA UTAMA, 2025.
- Taraldsen, Lene Hayden, Frode Olav Haara, Mari Skjerdal Lysne, Pernille Reitan Jensen, and Eirik S. Jenssen. "A Review on Use of Escape Rooms in Education – Touching the Void." *Education Inquiry* 13, no. 2 (2022): 169–84.
- Utami, Irma Inesia Sri, Rachmah Amalia, Shofia Hanna Nisa, and Wafa Khilda Dalilah. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka." *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 16, no. 2 (2024): 220–29.
- Viqri, Denada, Lara Gesta, M. Fattur Rozi, Arini Syafitri, Andy Makarim Falah, Khoirunnisa Khoirunnisa, and Risdalina Risdalina. "Problematisasi Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 2 (2024): 310–15.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024).
- Widodo, Slamet, and Rizky Kusuma Wardani. "Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) Di Sekolah Dasar." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 7, no. 2 (2020): 185–97.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): hlm. 3929.

Yenin Nadhifah, Fathul Zannah, Nurul Fauziyah, and Hairunisa. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023.

Zapata, Mireya, Carlos Ramos-Galarza, Kevin Valencia-Aragón, and Lidia Guachi. "Enhancing Mathematics Learning with 3D Augmented Reality Escape Room." *International Journal of Educational Research Open* 7 (2024): 100389.