

Daftar Pustaka

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91-100.
- Adisti, P.A., (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Martapura Sumatera Selatan (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Aini, A. N., & Mahmudah, S. Pengaruh Aplikasi Marbel Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Disabilitas Intelektual Ringan.
- Alkatiri, R., & Malapo, T. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Anak RA Al-Muhajirin Kota Bitung. *Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)*, 3(2), 15-28.
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290-298.
- Aniyawati, R. S., & Prasati, P. A. T. (2023). Efektivitas Game Edukasi Marbel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2326-2335.
- Aniyawati, R. S., & Prasati, P. A. T. (2023). Efektivitas Game Edukasi Marbel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2326-2335.
- Arifannisa et.al.,(2023). Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran Teori & Penerapan. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aulia, U. K., Nurlina, N., & Amal, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Malengkeri Bertingkat 1. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(2), 211-228.
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK*, 27-32.
- Aqillamaba, K., & Puspaningtyas, N.D. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(2), 54-61.
- Ayu, W. S. M., & Sholikhah, O. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipas Materi Sifat Cahaya Kelas V Sd. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(9).

- Az-Zahroh, I. K., Fahmi, F., & Asmawati, L. (2022). Pengaruh Aplikasi Marbel Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 65-76.
- Batubara, H.H. (2021) Media Pembelajaran MI/SD. Semarang : CV Graha Edu
- Burki, E. N. R., Anggraini, F., Ruci, M., & Marini, A. (2023). Menumbuhkan Karakter Cinta Budaya Siswa Sd Melalui Video Games Marbel Budaya Nusantara. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 455-460.
- Damayanti, C. F., & Wachidah, K. (2023). The Effect of the" Marbel Reading" Educational Game Application on the Beginning Reading Ability of Students in Islamic Elementary School. *Adabiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 10-21070.
- Djafar, F. (2024). *Statistka Pendidikan Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- Eka, R. N. (2022). *Pengembangan Komik Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Sd/Mi* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Fitriani, N. (2021). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas pengecoh soal pelatihan kewaspadaan kegawatdaruratan maternal dan neonatal. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199-205.
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227-238.
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227-238.

- Hamidah et.al., (2023) Dimensi Media Pembelajaran Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0. Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23-30.
- Ilham, M., et.al,(2023). Media Pembelajaran Teori, Implementasi, dan Evaluasi. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265-275.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.
- Jaya, I. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Khasanah, S. U. K. S. U. (2024). Media Komik Tingkatkan Pemahaman Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Ips Materi Penyerbukan: IPAS Comics, Pollination. *Ta'dib. Jurnal Pembaharuan Pendidikan*, 8(1).
- Mardhiah, S. (2023). *pengaruh penggunaan aplikasi marbel untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan di tk cinta ananda*, 25.
- Marjaya, N. K. T. A., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). Media Slide “BUSAN 3D” Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Kebudayaan Nusantara.
- Masrifa, A., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Maula, A. M. (2021). Penerapan Metode Game Basic Learning Dalam Kelas Virtual (Pembelajaran Jauh) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa-siswi SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten di Era Pandemi Covid-19 (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Maulana, M. A. (2021). Efektivitas pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi pada konsep biodiversitas di kelas X Ipa Ma Muhammadiyah Salaka Kabupaten Takalar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 85-95.

- Mazayudha, E., (2021). Menyusun Instrumen Peneliti & Uji Validitas – Reabilitas. Surabaya: Healyh Books Publishing.
- Mudrikah, S.,et.al.,(2022). Inovasi Pembelajaran Di Abad 21.Dk.Demangan: Pradina Pustaka
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Nabila, A. R., Putri, D. P., Erawati, P., & Marini, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 355-362.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J.M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57-75
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurjanah, S., Sayekti, P. I., Astuti, V., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). Perspektif Connectivisme Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi Dalam Pembelajaran di Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 369-386.
- Ovan, & Saputra, A. (2020). Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Pradana, A. G. (2019, October). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 49-53).
- Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., Ndururu, S., & Salvarila, E. (2024). Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12).
- Putranto, G. C., Sugiaryo, S., & Handini, O. (2023). Sebagai Sumber Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri Joglo 76 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17037-17046.
- Putri, R. C. S., Budiyo, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7.

- Putri, U.N.H., et al. (2022). Modul Kesehatan Mental. Sumatera Barat : CV. Azka Pustaka.
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846-1852.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahmawati, D., Hera, T., & Pratama, A. (2023). Pengaruh Metode Kerja Kelompok Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iii Sd Negeri 5 Banyuasin 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5905-5914.
- Richard, R., Sokibi, P., & Martha, D. (2020). Pembuatan Game Rpg “the Adventure of Sachi” Menggunakan Engine Rpg Maker Mv. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 8(2), 185-196.
- Romadhoni, L., Nur’afifah, U. U., & Utami, N. R. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Marbel Budaya Nusantara terhadap Minat Belajar IPAS. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2199-2210.
- Romadhoni, L., Nur’afifah, U. U., & Utami, N. R. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Marbel Budaya Nusantara terhadap Minat Belajar IPAS. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2199-2210.
- Roswandi, D. A., Rosyidi, U., Sujanto, B., (2021). Menguji Komitmen Penyuluhan KB. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Safitri, I. S., Noviyanti, S., Chan, F., Nurluthvia, K. M., & Simatupang, A. P. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77-81.
- Sahab, A. (2018). *Buku Ajar Analisis Kuantitatif Ilmu Politik Dengan SPSS*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Samin, (20023). Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi. Jawa Barat : CV. Mega Press Nusantara.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66-73.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game

Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66-73.

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. Tanggap: *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar, UPT. Perpustakaan Undaris*)

Setyawati, R. C. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 33-44.

Sugeng, B. (2022). Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif). Yogyakarta: Deepublish.

Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.

Sugiyono, (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.

Wahyuni, R., Nuzulia, D., & Selegi, S. F. (2024). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TEMA LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 02 RIANG BANDUNG. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 10(2), 82-89.

Wulandari, H. (2024). Application of Group Investigation Methods to Improve Social Interaction Abilities and Sosial Sciences Learning Outcomes for Class IV Students at Manuk Siman Ponorogo State Elementary School (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).

Yurfiah, Y., Kosilah, K., Astuti, T., Firman, F., & Magfirah, M. (2024). Pemanfaatan Kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan dalam Peningkatan Mutu Pengajaran. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(1), 19-25.

Zuliana, S., Syaflin, S.L., & Sholeh, K. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Story Telling Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 19 Rambang Niru, Muara Enim. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2)), 339-3