

## DAFTAR PUSTAKA

- Aflizah, N., Firdaus, F., Hasri, S., & Sohiron, S. (2024). Reward Sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4300–4312.
- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, & Izzatika, A. (2022). TINJAUAN PUSTAKA: PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(1), 12–17.
- Ahmad, N. J., Yakob, N., Bunyamin, M. A. H., Winarno, N., & Akmal, W. H. (2021). The effect of interactive computer animation and simulation on students' achievement and motivation in learning electrochemistry. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(3), 311–324. <https://doi.org/10.15294/JPII.V10I3.26013>
- Aini, S., & Mufit, F. (2022). *Using Adobe Animate CC Software in Designing Interactive Multimedia Based on Cognitive Conflict in Straight Motion*. 8(5), 2350–2361. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i5.2048>
- Aisyah, S., R, M. H., Syahputri, D., P, H. H., & M, W. E. (2021). Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 3(2), 65–74. <https://doi.org/10.17509/edsence.v3i2.39729>
- Akmal, N., Putri, Y. E., & Anugerah, A. I. (2022). Developing adobe animate-based interactive learning media of table manner for university students. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 4(3), 191–197. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v4i3.9336>
- Alfina, Irmadurisa, A., Zannah, A. R., Ivansyah, A. R., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). *Pentingnya Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 1(2), 78–87.
- Ardini, F., & Mufit, F. (2022). Penggunaan Aplikasi Adobe Animate Cc Dalam Mendesain Multimedia Interaktif Berbasis Konflik Kognitif Materi Alat-Alat Optik. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 222–234.

<https://doi.org/10.59052/edufisika.v7i2.20814>

- Ariyanto, R., Khusniyah, T. W., & Susanto, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Virtual Laboratory PhET Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD pada Pokok Bahasan Rangkaian Listrik. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 52. <https://doi.org/10.30736/atl.v6i1.750>
- Cholifah, S. N., Rahayu, W., & Meiliasari, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/jrpms.051.08>
- Dzakwan, N. (2020). Konsep, Desain, Perbandingan Kelebihan Dan Kekurangan, Dan Implikasi Media Pembelajaran Audio Visual. *Pendidikan Tambusai*, 5(May), 8–11.
- Elvira Z, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Fadlilah, U. N., Khamdun, & Purbasari, I. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16314–16321.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21 : MEMBANGUN GENERASI*. 2(12).
- Faot, S. Y. (2023). Penggunaan Media Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Theology and Christian Education*, 3(2), 92–100.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi

- Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Fu'ad, M., Nurwahidin, M., & Yulianti, D. (2022). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 Pendahuluan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(1), 11–18.
- Haking, D. D., & Soepriyanto, Y. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN RENANG PADA MATA PELAJARAN PJOK UNTUK SISWA KELAS V SD Article History. *Jktp*, 2(4), 320–328. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Hamdani, N. F., & Hasanah, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Adobe Animate CC pada materi sistem pencernaan manusia untuk SMP/MTs. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 10(2), 224. <https://doi.org/10.23971/eds.v10i2.3288>
- Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Thasimmim, S. N., & Arifianto, T. (2024). PEMBELAJARAN BERBASIS GAME : PELATIHAN MEMBUAT. 5(1), 868–883.
- Hasriani, Ahmad, & Saputra, E. E. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, 5(1), 69–79.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Hidayatullah, M. A. (2023). Pembuatan video animasi 3 dimensi dengan menggunakan kombinasi teknik stop motion dan particle system. 2(4).
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>

- Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919–929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>
- Istiqomah, F., Putra, A. P., & Nadlir. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Edukasi Pada Materi Mengenal Huruf Hijaiyah dan Ilmu Tajwid Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Tsaqafatuna*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v6i1.337>
- Izza, N. N., Munoto, Santosa, A. B., & Anifah, L. (2022). Studi Literatur Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 188–193. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p188-193>
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Management and Strategy (J E M A S T)*, 03(01), 43–49.
- Kasmad, M., Iskandar, S., Ruswan, A., & Nikawanti, G. (2022). Model Pembelajaran Digital di Era 4.0 Bagi Guru Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 17(2), 80–91. <https://doi.org/10.17509/md.v17i2.30178>
- Khulaifatuzzahra, I., Arni, Y., Rianti, D. N., & Fathier, S. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pembelajaran IPAS, Tentang Pengenalan Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Sumatera Selatan. *Education Achievment: Journal of Science and Research Volume 5 Issue 3 November 2024*, 5(3), 1–23.
- Lestari, T. A., Handayani, B. S., & Suyantri, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Siswa SMA Kelas X di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2012–2018. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1641>
- Lestiani, W., Nursalim, M., & Masitoh, S. (2024). *KURIKULUM MERDEKA DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT PROGRESIVISME DAN ESENSIALISME Winda*. 4(2).

- Magfirah, N. R., Yurfiah, & Syamsurijal. (2024). PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 923–932. <http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/prosahttps://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.5536>
- Mahayati, E., Atok, K. K., Firmansyah, F. A., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102–108. <https://doi.org/10.36706/jipf.v10i1.20170>
- Maiefli, D., Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i1.1536>
- Maria, F. L., Sholeh, M., Masykur, M., Rachmawati, W., Wulandari, Y., Salsabila, K., & Arman, D. M. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 09(September), 1–23.
- Marianti, R. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 32–41.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi STEAM (Science, Technology, Arts and Mathematics) dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Bio Education*, 5(1), 65–73.
- Nabilah, F. F., Hendrawan, B., & Nugraha, M. F. (2020). Pengembangan Media Animasi PTG Berbantuan Adobe Animate CC Materi Satuan Panjang Kelas IV SDN 2 Cintaraja. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 93–100. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.93-100>
- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 846–852. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Patika, S., & Surmilasari, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Pendekatan STEM pada Materi Rangkaian Listrik Kelas VI SD. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 544–554. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.15817>
- Perdana, A, P, I., & Valentina, D, T. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(12), 1–23. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Prastyo, I. S., & Hartono. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN ADOBE ANIMATE CC PADA MATERI GERAK PARABOLA*. 10(1), 25–35.
- Putri, I. R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 1–3.
- Putri, R. D., Aulia, T. A., Firmansyah, Y. C., Dwi Permana, A. F., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Animasi tentang Manfaat Sekolah untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(4), 18907–18914.

<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5745>

- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>
- Rahman, S. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Rahmana Sari, L. (2021). Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1, 29–35. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v1i1.63>
- Reani, O., & Hidayati, N. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(April), 111–118.
- Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Rosdiana, H., Ruhiat, Y., & Septiyanto, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Konsep Dinamika Gerak Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika Untirta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 3(1), 381–387. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/>
- 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*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Setiawati, L. (2016). Penerapan Media Animasi sebagai Inovasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan UPI*, 46–55.
- Shaquille, T. A. F., & Zen, B. P. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265.

- <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Simanjuntak, A. M. S., Nasution, K., Angel, S. M., Sembiring, M. V. E. B., Ginting, A. D. B., Maharaja, S., Nadeak, R. M., Shafira, R., & Rahayu, S. (2024). *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 106811 Bandar Setia*. 2(3), 31–35.
- So, S., Schwerin, B., Rowlands, D., Espinosa, H., Tadj, T., & Busch, A. (2023). *A pilot study into developing animations for electrical and electronic engineering curriculum*.
- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027–3034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969>
- Sudharsono, M., Lestari, F., Vega, N., Aliifah, S. N., Riansyah, T. R., & Saphira, V. N. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA Muhamad. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1–23.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Sujatmika, W., & Ratnawati, V. (2023). Strategi Membangun Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan Psikologi Kognitif. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 622–630.
- Sukma, Y. L., Subekti, E. E., & Masudah, M. (2024). Penerapan Metode Eksperimen pada Materi Rangkaian Listrik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 149–154. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.372>
- Tampubolon, D. P., Thesalonika, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah*

- Sultan Agung*, 9–21.
- Tandirerung, V. A., & Mangesa, R. T. (2021). OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE ANIMATE UNTUK STIMULUS BERPIKIR HOTS. *MEDIA ELEKTRIK*, 19(1), 9–12.
- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Triariani, M. (2023). Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Fase B Kurikulum Merdeka. *Universitas Kuningan*.
- Utami, S., Jayanti, & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Sd Negeri 3 Tanjung Lago. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v8i1.3758>
- Wibawa, P. S., Ratnaya, I. G., & Adiarta, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RANGKAIAN LISTRIK RLC PADA PRAKTIKUM RANGKAIAN LISTRIK. 9(2), 140–150.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Widodo, W., Mahdiannur, M. A., Suryanti, S., & Choirunnisa, N. L. (2023). Mobile Interactive Multimedia to Assist Prospective Science Teachers Holding Conceptual Understanding in Problem-Solving Electrical Circuits. *TEM Journal*, 12(4), 2251–2263. <https://doi.org/10.18421/TEM124-36>
- Wijanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 73–84. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.20>
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>
- Wuryani, W., & Nugraha, V. (2021). Pendidikan Keluarga Dalam Penguatan

- Literasi Dasar Pada Anak. *Semantik*, 10(1), 101–110.  
<https://doi.org/10.22460/semantik.v10i1.p101-110>
- Yanto, D. T. P., Sukardi, & Puyada, D. (2018). Effectiveness of interactive instructional media on Electrical Circuits. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2.14 Special Issue 14), 220–223.
- Yunita, H., Aku, F. A., & Angkasa, S. (2020). Mengenal Provinsi di Indonesia Melalui Game Edukasi. *JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING*, 2(2).
- Zahra, N. U. (2024). Tranformasi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Melalui Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Kajian Kurikulum Dan Pembelajaran, Vol. 11, N*, 56–72.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>