

## DAFTAR PUSTAKA

- (2015). *Pengembangan Game Rpg (Role Play Game) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Untuk Siswa Smp Kelas VII*. Universitas Yogyakarta: Ahmad Akrom Nur Fuqoha.
- Antonia Efriana, N. R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning pada Materi Aritmetika Sosial. *Seminar Nasional FST 2019*, 1, 1-13.
- Armando Gianfranco Orlando Nguru, O. A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Game pada Mata Pelajaran Matematika Untuk SD. *Seminar Nasional FST*, 30-39.
- Arum Kismawardan, L. K. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Permainan Kartu Edukatif Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Science Education National Conference*, 206-214.
- Dayana. (2013). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik pada Tema 6 Cita-Citaku Subtema Aku dan Cita-Citaku siswa Kelas IV Negeri 06795 Tanjung Mulia Kecamatan Medan Deli Kota Medan*. Medan: Unimed.
- Farid Ahmadi, H. I. (2018). *Media Literasi Sekolah*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Lia Sri Rahayu, S. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Volume Bangun Ruang Tak Beraturan Menggunakan Model Project Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar . *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional*, 2 43-256.
- Lubis, S. J. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Berbasis Pendekatan Scientific untuk Siswa SD kelas IV Tahun Ajaran 2020/2021*. Medan: Unimed.
- D. N. (2019). *pengembangan bahan ajar*. jawa tengah: penerbit lakesha.
- Mumtaza, M. F. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains pada konsep Sistem Ekresi* . Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nana. (2019). *pengembangan bahan ajar*. jawa tengah: penerbit lakesha.

- Pratama, R. A. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Schafholding pada Materi Kalor untuk Melatih Pemahaman Konsep Peserta Didik*. Lampung: Universits Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Press, W. (2019). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada materi daur Air di SD Inpres Belang*. Widya Sari Press.
- Prihantini. (2020). *Strategi Pembelajaran SD*. (B. S. Fatmawati, Penyunt.) Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Putri, S. M. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran Search Solve Create Share pada Materi SPLDV*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ridwan Sanjaya, A. R. (2017). *Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Satriawan, N. (2022, januari). *Pengertian Penelitian Pengembangan Menurut Para Ahli, Tujuan dan Ciri-Cirinya*.
- Sembiring, Y. b. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD Negeri 10179 Patumbak Tahun Ajaran 2019/2020*. Medan: Unimed.
- Sintya Amatus Solikhah, D. N. (2020). *Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Beriontasi Guided Discovery untuk Melahtihkan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Ikatan Kimia Kelas X SMA*. *UNESA Journal of Chemical education*, 9, 253-261.
- Siregar, N. R. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Wizer.me Materi Tema 6 Subtema 1 Di Kelas IV SD No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Deli Serdang T.A 2021/2022*. Medan: Unimed.
- Triana, N. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen : Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*. (Guepedia, Penyunt.) Guepedia.