

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z., Chandra, C., Anita, Y., Zulmiyetri, Z., & Kharisma, A. (2021). Game Elektronik Edukasi sebagai Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Dasar di Pedesaan Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1018–1026. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.855>
- Alfaris, R., & Suryanti. (2018). Pengembangan Media Game Edukatif Astrodent berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(6), 1298–1307.
- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839>
- Arifin, F. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Di Stiabi Riyadul 'Ulum. *Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia*, 1(1), 8–18. <https://doi.org/10.47387/sena.v1i1.33>
- Asri, D., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 254964.
- Bare, Y., Mansur, S., & Kurniawati, M. (2022). Persepsi Guru dan Siswa terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Classroom pada Mata Pelajaran Biologi SMA. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 356–366.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches* (4th editio). SAGE Publication Ltd.
- Darmayanti, L., Magfiroh, I., Bellyan, M., & Anton, D. (2019). Persepsi Guru Pre-service dalam Penggunaan ICT dalam Konteks Pengajaran dan Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, 933–938.
- Dewi, C., Untari, E., & Sutansi. (2021). Development of Educational Game Media Based on Android Animal Life Cycle Materials in 4 th Grade Elementary School. *7th International Conference on Education and Technology (ICET 2021)*, 13–17.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Faisal, A. H., Zuriyati, Z., & Leiliyanti, E. (2019). Persepsi Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Multimedia Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 3(1), 170–178. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v3i1.943>

- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Fujiati, & Rahayu, S. L. (2019). Penerapan Digital Game Based Learning Pada Media Pembelajaran “LABIRIN.” *It (Informatic Technique) Journal*, 7(2), 117. <https://doi.org/10.22303/it.7.2.2019.91-98>
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Lestari, W., Pratama, L. D., & Hidayatillah, W. (2020). Persepsi Guru dan Siswa Tentang Penggunaan Media Edutainment di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 6(2), 109–122.
- Maya, S. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497.
- Mei, A. P. S., & Surat, S. (2021). Tinjauan Sistematis: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(12), 125–136. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i12.1208>
- Oktari, Y. S. (2020). Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning. *Jurnal AgriWidya (Menginspirasi)*, 1(3), 186–200.
- Pardede, P., & Sunarto. (2020). Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Tik Dalam Pembelajaran Di Sekolah Menengah Di Jakarta Dan Sekitarnya. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(3), 226–237. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i3.1295>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- Putri, V. V. E., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning dengan Media Aplikasi Kahoot.It untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 141–150.
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagodik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Ruswandari, D. T., & Yermiandhoko, Y. (2014). Pengembangan Game Edukasi

“Quizpoly” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD*, 9(7), 2777–2787.

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sekarini, A. P. (2019). Persepsi Peserta Didik Dan Guru Ipa Terhadap Penggunaan Game Edukasi. *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 7(1), 35–40. <https://doi.org/10.23971/eds.v7i1.1033>
- Syahbani, Y., Haris, A., & Palloan, P. (2019). Persepsi Siswa Tentang Media Pembelajaran Power Point Dalam Pembelajaran Fisika Pada Peserta Didik Kelas Xi Mia 2 Sma Negeri 9 Makassar. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 15(2), 18–22. <https://doi.org/10.35580/jspf.v15i2.11032>
- Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD. *Jikap PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–225.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Tecknology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Wicaksana, E. J., & Atmadja, P. (2020). Analisis Persepsi Guru dan Siswa Kelas X SMA dalam Mengimplementasikan Video Materi Daur Ulang Limbah Plastik Menggunakan Sparkol Videoscribe. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i1.1>
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 287–295.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>