

DAFTAR RUJUKAN

- Adiutami, N. K. E., & Sujana, I. W. (2022). Aplikasi Android Berorientasi Teori Ausubel pada Muatan IPS. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 150–159. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/46515>
- Afandi, A. N. H. (2021). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siklus Air Melalui Media Puzzle Berbantuan Kartu Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Besowo 2 Kecamatan Kepung *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*.
- Agustina, R., Chandra, A., Informasi, S., Malang, U. K., Informatika, T., & Malang, U. K. (2017). Analisis Implementasi Game Edukasi “ The Hero Diponegoro ” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts . *AttaroqiE*. 8(1).
- Akkan, Y. (2012). Virtual or physical: In-service and pre-service teacher’s beliefs and preferences on manipulatives. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 13(4), 1–26.
- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model Addie. 11(1), 22–28. <http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692>
- Alpian, Yayan; Anggraeni, Sri Wulan; Wiharti, Unika., Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. 1(1), 66–72.
- Anamofa, J. N. (2018). Kearifan Lokal Guna Pemecahan Masalah. *Ina-Rxiv Papers*, 1, 1–6.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anita Seftriana, Sarah Wulan, N. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada. 21–30.
- Ansori, A. H. (2015). Strategi Peningkatan Sumber Daya Manusia Dalam Pendidikan Islam Oleh: Ari Hasan Ansori Abstrak. 2(2), 19–56.
- Carolina, A., Klock, T., Gasparini, I., & Pimenta, M. S. (2019). User-Centered Gamification for E-Learning Systems: A Quantitative and Qualitative Analysis of its Application. 00(0). <https://doi.org/10.1093/iwcomp/iwz028>
- Damanhuri. (2014). *Sumber Daya Manusia dan Aplikasinya*. Bumi Aksara.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2021). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini.

- 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Darmastuti, R., Edi, S. W. M., & Christianto, E. (2018). Model Literasi Media Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Salatiga. *Jurnal ASPIKOM*, 3(4), 635. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i4.220>
- Desyka A. Amanda, A. R. P. (2019). *Pengembangan game edukasi pada mata pelajaran matematika materi bangun datar berbasis android di sdn 1 jepun*. 03, 160–168.
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Diah Purnami Dewi, P., Wayan Suniasih, N., & Kunci, K. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 156–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44775>
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Ervera, R., Arifah, N., Informatika, P. T., & Surakarta, U. M. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Bilomatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sd Development Of Bilomatika Educational Game To Improve Student Learning Outcomes On Mathematics In The First Grade Of*. 6(6), 617–624. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961310>
- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>
- Fikri, H & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (S. Hendrizal (ed.)). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Firmansyah, H. (2011). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), 30–33.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknik Mesin*,

- Elektro Dan Ilmu Komputer* I, 8(1), 225–230.
<https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Fitrianiingtyas, A., & Radia, A. H. (2017). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model discovery learning siswa kelas iv SDN Gedanganak 02. *Mitra Pendidikan*, 1(6), 708–720. <https://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/141/65>
- Foreman, J., & Aldrich, C. (2005). The Design of Advanced Learning Engines: An Interview with Clark Aldrich. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6), 7.
http://ezproxy.lib.ucf.edu/login?url=http://search.proquest.com/docview/61802226?accountid=10003%5Cnhttp://sfx.fcla.edu/ucf?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=article&sid=ProQ:ProQ:ericshell&atitle=The+Design+of+Advanced+Le
- Gde, A., Udayanie, C., Koyan, I. W., & Suartama, I. K. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hindupada Siswa Kelas Vii Semester Genap Di Smp Negeri 1 Melaya Tahun Pelajaran 2012 / 2013 Jurusan Teknologi Pendidikan , Fakultas Ilmu Pendidikan. 1.*
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020a). Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Media Pembelajaran Abad 21 : Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar pembelajaran sesuai konteks pembelajaran abad 21 . Teknologi hanya terjadi untuk m encapai tujuan pembelajaran efe. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020b). Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PJBL (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–13.
- Handaya putra, T. agung, Tinus, A., & Yusuf, N. (2017). Kearifan Lokal Upacara Larungan Telaga Ngebel Dalam Membangun Harmonisasi Sosial Pada Masyarakat Ngebel Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Civic Hukum*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.22219/jch.v2i2.6863>
- Hanifah, N. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku Berbasis Kearifan lokal Jember Pada Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember.* Pembelajaran pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku terdapat KD IPS yang berbunyi mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia ser
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 16(2), 150. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>

- Juliawan, I. W., Bawa, P. W., & Qondias, D. (2021). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 157–169. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.342>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Phases and Developmental Tasks of Elementary School Children. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51.
- Komang, N., Damayanti, D., Wibawa, I. M. C., Gede, D., & Wirabrata, F. (2022). *Video Pembelajaran Berbasis Demonstrasi Pada Muatan IPA Materi Gerak Benda*. 5(2), 231–240.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73–79. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, dkk. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. 12(1), 187–193.
- Mayer, R. E. (2019). Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology*, 70, 531–549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Mee Mee, R. W., Pek, L. S., Yee Von, W., Abd Ghani, K., Tengku Shahdan, T. S., Ismail, M. R., & Subba Rao, Y. (2021). A conceptual model of analogue gamification to enhance learners' motivation and attitude. *International Journal of Language Education*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26858/ijole.v5i2.18229>
- Melvin, T., & Surdin. (2017). Hubungan Antara Disiplin Belajar di Sekolah

dengan Hasil Belajar Geografi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 1–14.

- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Mokoginta, H. S., Tulenan, V., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2019). Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 235–242.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). *Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 25(2), 262–270.
- Muhammad Erfan, Arif Widodo, Umar, Radiusman, T. R. (2020). *Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya*. 11(1), 31–46.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta, CV.
- Mutia, R., & Halim, A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(2), 108–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>
- Nadlir. (2016). Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Nella, S. R., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 227–237. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>

- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). Perancangan Game Budaya Indonesia Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3(2), 39. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>
- Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 148–153. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.69>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). *Media Berbasis Kearifan Lokal*. 8(2).
- Pane, B., Najoran, X., & Paturisu, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Prayogo, J. R., & Pd, N. Y. M. (2021). *Pengembangan Permainan Edukasi Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Dengan Aplikasi Adobe Flash Pada Kelas 4 Tema 7 Subtema 2*. 5(November), 417–425.
- Purwani, A., & Fridani, L. (2019). Pembangan Media Grafis Untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55–67. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>
- Puspaningrum, & Laudhana, D. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma*. 10, 300–310.
- Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui

- Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>
- Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). *Development of computer - based interactive multimedia : study on learning in elementary education*. 7(4), 2051–2054. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rachmadyanti, P. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal Putri Rachmadyanti Universitas Negeri Surabaya A . Pendahuluan Seiring kemajuan zaman dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang pesat , mendorong manusia untuk selalu berkemba*. 3(2), 201–214.
- Raharja, D. A. (2018). *Kemajuan teknologi informasi berdampak pada generalisasi unsur sosial budaya bagi generasi milenial*. X, 61–71.
- Rahayu, C., Putri, R. I. I., Zulkardi, & Hartono, Y. (2019). Using mathematics education game based ICT: Why children like to play game? *Journal of Physics: Conference Series*, 1315(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1315/1/012062>
- Rahayu, R., & Ismawati, R. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(September), 682–689. <https://doi.org/ISSN: 2088-02https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589> Minat
- Rahman, E. P., & Ramadhani, I. A. (2019). *Pengaruh Media Animasi pada Pembelajaran Suhu dan Kalor terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 14 Waigama*. 7(2), 21–28.
- Rahmatih, A. N., Mulyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151–156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>
- Rahmi, Budiman, M. A., & Dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Ridwan, A. R., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 42–61. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/27118>

- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95. [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)
- Rothschild, M. (2008). The instructional design of an educational game: form and function in JUMP. *US Department of Education*, 61–70. [http://cosmoschaos.info/downloads/Instructional Design and Games.pdf](http://cosmoschaos.info/downloads/Instructional%20Design%20and%20Games.pdf)
- Ruharjo, A., Ruffi'i, R., & Hartono, H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Bermuatan Game Edukasi pada Materi Bangun Ruang Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 95–102.
- Septikasari, Resti; Frandy, R. N. (2018). Keterampilan 4c Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. 8, 107–117. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597>
- Shufa, F., Khusna, N., & Artikel, S. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53.
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. 9(1), 128–138.
- Suci Lestari, N. K. A., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>
- Sujana, I. W. C. (2019). *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. April, 29–39.
- Suryani Isna Asyarah, Achmad Buchori, Theodora Indriati Wardani, W. (2021). Pengembangan Game Edukasi Bilangan Pecahan Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar. 2(1).
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi. In *Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat*. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura*

Journal of Mathematics Education, 1(2), 59–74.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>

- Suswandari. (2019). Ekstrapolasi Paradigma Pendidik Dan Kearifan Kebudayaan Dalam Menyambut Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2014), 1689–1699.
- Sutarno, E. M. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 1–1. <https://doi.org/10.21831/jptk.v21i3.3258>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2016). Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran. In *Prabangkara : Jurnal Seni Rupa dan Desain* (Vol. 19, Issue 23, pp. 35–35). <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/135>
- Vaughan, T. (2010). *Multimedia : Making It Work*.
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan game edukasi untuk media pembelajaran pada sekolah menengah pertama persatuan guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)*, 2(2), 37–42.
- Widialistuti, R., Jamaris, J., & Solfema, S. (2023). Internalisasi dalam Pembentukan Karakter Melalui Penerapan Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 106–115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4332>
- 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>
- Widiantono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2), 41–48.

<https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>

- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater. *AMIK Bina Sarana Informatika Purwokerto*, II(1), 1–11. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v2i1.654>
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. 1–8.
- Wulandari, S., & Fitria Rahma, I. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11956>
- Yeye Rohayati, I.K. Budaya Astra, I. G. S. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi tahap analisis* (. 16(1), 33–43.
- Yuliana, F. D., Susilaningih, & Abidin, Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Pada Bahasa Inggris. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p011>
- 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>
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 59. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>