

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial Untuk Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amalia, Atika Nabilla., Hakim, L. ., & Hera, T. . (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1754–1760. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5578>.
- Annisa N, A., dkk. (2022). Improving Learning Effectiveness Through Android-Based Educational *Game* Applications. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(01), 201-213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>.
- Ardika, F., dkk. (2023). *Game* Edukasi Pahlawan Nasional Berbasis Android. *SUBMIT: Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Dan Sains*, 3(1), 49–55. Retrieved from <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/submit/article/view/2738>.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arifudin, O. (2021) *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>.
- Asmawati, A., & Dalming, T. (2019). Pengembangan Media Animasi Flash Asam Basa Dengan Metode Hannafin Dan Peck. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 10(2), 104. <https://doi.org/10.20527/quantum.v10i2.6907>.
- Astri, N. K. D., dkk. (2022). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4, Nomor 3 (hlm.575-585). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>
- Atmaja, I. W. W., & Widodo, J. P. (2022). Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19.

- Masyarakat Mandiri), 4(4), 588–594.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>.
- Barsihanor, Hafiz, A., KMR, G. N., & Budi, I. S. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Pop Up Book Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *JMM (Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(5), 6805–6813.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3914>.
- Borg, & Gall. (2020). *Educational research: An introduction*. In: New York Longman.
- Bujuri, D. A. 2018. “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar”. *Jurnal Literasi*. Vol. 9, No. 1. (Hlm. 37 – 50).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.  
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.  
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *HALAQA: Islamic Education Jurnal*. Vol. 3, No. 1.
- Danish, J., & Hmelo-Silver, C. E. (2020). On activities and affordances for mobile learning. In *Contemporary Educational Psychology*(Vol. 60).  
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101829>.
- Dantes, Nyoman. 2021. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Delvytra, I., & Hidayati, A. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia Kelas VIII SMP Program Studi Teknologi Pendidikan , Universitas Negeri Padang*. 7, 23865–23873.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Bogor: Guepedia.
- Dewi, D. A. K., & Susanti, S. (2021). Pengaruh Literasi Digital, Locus of Control, dan Hasil Belajar Kewirausahaan terhadap Perilaku Berwirausaha Mahasiswa. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 422–432. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.672>
- Dilago, Y., dkk., “Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Tobelo Berbasis Android pada Anak,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, pp. 1–9, (2021), [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>

- Ely Kurniawan, D., Dzikri, A., Widyastuti, H., Sembiring, E., & Tiurma Manurung, R. (2019). Smart mathematics: A kindergarten student learning media based on the drill and practice model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012037>.
- Fahruji, A. N., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Tentang Siklus Air Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 35.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y. and Hasibuan, A.M., (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), pp.134-143. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28862>
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Febriansyah, F., R, N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3676>.
- Febriani, M., (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), pp.61-66.
- Guna, I. M. D., dkk. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 14–23. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21669>.
- Handayani, N. N. L., & Suardipa, I. P. (2022). *Statistik Pendidikan*. Jawa Tengah: CV Pena Persada.
- Hanafi, I dan Eko A. S. 2019. “Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3, No. 2. (Hlm. 87 – 93).
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1012>.
- Jediut, M., dkk. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-5. <https://doi.org/10.36928/jlpd.v2i2.2047>.
- Jusuf, H., dan Ahmad S. 2021. “Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran untuk Mendukung Pembelajaran Online”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO*. Vol. 2, No. 1. (Hlm. 33 – 38).
- Kao, C.-C., & Luo, Y.-J. (2020). Effects of Multimedia-Assisted Learning on Learning Behaviors and Student Knowledge in Physical Education Lessons: Using Basketball Game Recording as an Example. *International*



- Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 15(01), 119–139. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i01.11393>.
- Kemendikbudristek. 2022. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A. BSKAP.
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>.
- Kholida, A., Utama, I. W., & Suryadi, S. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 76–87. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.24854>.
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- Kunandar (2020). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, D. E., dkk. (2019). Smart Mathematics: A Kindergarten Student Learning Media Based On The Drill And Practice Model. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1175(1), 012037. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012037>.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Denpasar: Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.840>.
- Maharani, S., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Edukasi Non Formal*, 4(1), 2715-2634.
- Marisa, M. 2021. “Inovasi Kurikulum Merdeka Belajar di Era Society 5.0”. *Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*. Vol.5, No.1. (Hlm. 66 – 78).
- Marlina, S. (2017). Character Values Development in Early Childhood through Traditional Games. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 58. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.71>.
- Meilina, A., Mariana, N., & Rahmawati, I. (2023). Implementasi lkpdm pmri dalam materi membilang sampai 20 untuk siswa fase a sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 45-54.
- MF AK (2021) *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Marc, P. (2022). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York: Purwoko, Bangkit.

- Marsely, M., dkk. (2018). Efek Kecanduan *Game* Online Dalam Fotografi Ekspresi. *Specta: Journal of Photography, Arts, and Media*, 1(1). <https://doi.org/10.24821/specta.v1i1.1899>.
- Mertasari, Ni Made Sri. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha Press.
- Mokoagow, F. M., dkk. (2021). Penerapan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 1(1). <https://doi.org/10.37905/inverted.v1i1.9691>.
- 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>.
- Mujiyanto, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Kata Kerja Aktif Dan Pasif Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 185–201. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.1851>
- Murtafiah, W., Sa' dijah, C., Chandra, T. D., & Susiswo, S. (2019). Decision making of the winner of the national student creativity program in designing ICT-based learning media. *TEM Journal*. <https://doi.org/10.18421/TEM83-49>.
- Ni'mah, S. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 11(2), 128–134.
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 12–22. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19972>.
- Nugraha, D. 2022. “Pengembangan Media Digital Berbasis *Motion Graphic* pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6, No. 3. (Hlm. 3649 – 3656).
- Nipa, A. L. R., dkk. (2020). *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Kambara Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Inovatif Wira Wacana*, doi: <https://doi.org/10.58300/inovatif-wira-wacana.v1i3.324>.
- Ni'mah, S. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 11(2), 128–134.
- Prasetya, I. 2022. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. Medan: Umsu Press.
- Putra, A. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Aplikasi Adobe Flash Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 28–35. <https://doi.org/10.54065/jld.2.1.2022.116>

- Rahayu, T. 2019. “Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran”. *Jurnal Institusi Misbahul Ulum*. Vol. 1, No. 2. (Hlm. 109 – 121).
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3746>.
- Ramadhani, R. & S. N. Bina. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Rayanto, Y. H., dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Parktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Resi, B. B. F. 2021. *Teknik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Risnani, L., & Adita, A. (2018). Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA. *Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA*, 376–384.
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>.
- Sari, Made Ratna Permata., I Gede Margunayasa & Nyoman Dantes. (2024). Increasing Fifth Grade Students’ Learning Motivation Through Learning Modules Containing Augmented Reality. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/59826>.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.



- Tegeh, I Made. dkk. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thiagarajan, S. (2020). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook.
- Triyono, S. 2021. Dinamika Penyusunan E Modul. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama, W. A., dkk. (2019). Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 06(1).
- Putra, A. A., & Wahyuni, I. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79-89. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531).
- Putri, E. I. E. (2023). *Model Pembelajaran Cooperative Project Based Learning dalam Menurunkan Demotivasi*. Banyuwangi: LPPM Ibrahimy Genteng Banyuwangi. <https://books.google.co.id/books?id=ExvBEAAAQBAJ>.
- Roflin, E & Pariyana. (2022). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jawa Tengah: Penerbit Nasya Expanding Management. <https://books.google.co.id/books?id=6P9fEAAAQBAJ>.
- Rufaidah, H., dkk. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game QUIZ* Untuk Mendukung Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 18(2).
- Sardjiyo dkk. (2019). Pendidikan IPS di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sapriya. (2020). Cooperative learning. Theory, Research and Practice. Second edition. Boston: Allyn and Bacon.
- Soemantri, N. (2021). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: Rosdakarya.
- Sulistyowati, S., dkk. (2022). Aplikasi *game* edukasi matematika tingkat dasar berbasis android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), pp.107-112.
- Suyanti, S.P., Sari, M.K. and Hastuti, D.N.A.E., (2022). *Pendidikan IPS*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Sutariani, D. P. (2019). Pengembangan Buku Teks Matematika Kurikulum 2013 Bermuatan Keterampilan Abad Ke-21 (4C) untuk Kelas VI Sekolah Dasar. *Tesis (vol. 3)*. Undiksha.
- Wandini, R. R., Damanik, E. S. D., Daulay, S. H., & Iskandar, W. (2021). The Effect Of Snake And Ladder Game On Student Learning Outcomes In Studying Of Islamic History “Fathu Mecca” At The Elementary School

- Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia. *Al-Bidayah : jurnal pendidikan dasar Islam*, 13(1), 167–178. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i1.637>.
- Wardana, L. A., dkk. (2018). *Desain Fisik Kelas Berbasis Tematik di Sekolah Dasar*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Press. <https://books.google.co.id/books?id=EJGnDwAAQBAJ>.
- 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>
- 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>.
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yanti, I. Y., dkk. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model *Hannafin and Peck* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Technology*, 4(1), 67–72. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094>.
- Yulia, Y., dkk. (2019). Aplikasi *Game* Edukasi Matematika Berbasis Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.196>.
- Zaneta, V. I. (2022). Media *Game* Online Ular Tangga Perkalian Bilangan Asli Dengan Pendekatan RME Kelas III SD Plusminus: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 177-186.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media *Game* Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>.