

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). Analisis Implementasi Game Edukasi “the Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1), 1–84. <https://doi.org/10.36382/jti-tki.v8i1.248>
- Ahmadi, S., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru Al-Qur’an Hadis dalam Merancang Media Pembelajaran Digital di MAS Al-Kalam Kwala Langkat. *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v3i1.255>
- Akram, A., Nurindah, N., & Nasir, N. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 223–226. <https://doi.org/10.54082/jamsi.210>
- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 945–951. <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/mm>
- Amaliah, N. R., & Indrawati, D. (2022). Pengembangan Permainan Cobra (Congklak Berbasis Android) Sebagai Media Pembelajaran Materi Nilai Tempat Bilangan Untuk Kelas 2 Sd. *Jpgsd*, 10(3), 544–557.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Anyan, Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa’idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 5(1), 132–142. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292>
- Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Belova, N., & Zowada, C. (2020). Innovating higher education via game-based learning on misconceptions. *Education Sciences*, 10(9), 1–10. <https://doi.org/10.3390/educsci10090221>
- Dewi, M. S. A. (2022). Analisis Miskonsepsi Anak Sekolah Dasar Dalam Memahami Konsep Nilai Tempat Bilangan Dua Angka Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1349–1358.
- Engineering, I. (2016). *10771-21490-1-Sm*. 7(1).
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva

- dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 667–677. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5737>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Hartat, S. T. (2023). *Penggunaan Media Sebagai Alat Dalam Pembelajaran*. 1–8.
- 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>
- Izzatur Rif'ah, N., & Rahmawati, I. (2023). Pengembangan Konten Games Trinity Berbasis Website Materi Nilai Tempat Kelas II SD. *Jpgsd.*, 11(3), 480–493.
- Khaironi, M. (2017). Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi (Pendidikan Karakter Pra Sekolah). *Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 01(2), 82–89.
- Koenigstein, S., Hentschel, L. H., Heel, L. C., & Drinkorn, C. (2020). A game-based education approach for sustainable ocean development. *ICES Journal of Marine Science*, 77(5), 1629–1638. <https://doi.org/10.1093/icesjms/fsaa035>
- Lenggono, W. (2019). *Peran Media ICT Pada Pembelajaran Al Islam dan Kemuhammadiyah dan Penggunaanya di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto* 18(1), 157–178.
- Lestari, U. (2019). Analisis Learning Obstacle Pada Pembelajaran Nilai Tempat Siswa Kelas II SD. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 61–68. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1854>
- Matitaputy, C. (2018). Miskonsepsi Siswa dalam Memahami Konsep Nilai Tempat Bilangan Dua Angka. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 113–119. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.266>
- Mukhtar, & Yamin, M. (2002). Kiat Sukses Mengajar di Kelas. *Nimas Multima*, 5(1), 47–63.
- Mulyasari, W., & Fazrul Prasetya Nur Fahrozy. (2023). Pemahaman Konsep Pada Nilai Tempat Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 442–452. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5295>

- Nabila, A., Wahyuningtyas, N., & Wiradimadja, A. (2021). Pengembangan aplikasi “CPA” (Covid-19 prevention application) sebagai literasi mitigasi bencana covid-19 bagi siswa SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 129–140. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.16761>
- Novita, R., & Putra, M. (2017). Peran Desain Learning Trajectory Nilai Tempat Bilangan Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Tempat Siswa Kelas Ii Sd. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1). <https://doi.org/10.22342/jpm.11.1.3802.43-56>
- 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>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Paudia, J. P. (2011). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011*. 1(1), 59–74.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Prasetyo, I., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3. *Jurnal Manajemen Informatika (Jumika)*, 8(2). <https://doi.org/10.51530/jumika.v8i2.546>
- Pratiwi, A., Azhura, F., Husna, M., Hilda, M., & ... (2023). Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Cognoscere: Jurnal ...*, 1(2), 53–59. <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere/article/view/86>
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Putra, M. R., Valen, A., & Ekok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1246–1256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>
- Putri, D. A., & Nasir, M. (2018). *Jurnal Buk Mur*. 1(2), 31–35.
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd>

&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I

- Romero, M., & Kalmpourtzis, G. (2020). Constructive alignment in game design for learning activities in higher education. *Information (Switzerland)*, 11(3), 1–11. <https://doi.org/10.3390/info11030126>
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Sahrudin, N., Lena, M. S., Thayyiba, G. H., & Puspita, I. D. (2023). Analisis Penyusunan Capaian Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka di SDS Trisula Perwari. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 2986–6340. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8047472>
- Saptadi, N. (2023). *Media Pembelajaran: Prosedur Pemilihan dan Prinsip Penggunaan Media (April, 2023)* (Issue July).
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman edgar dale dan keragaman dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web “quizizz” sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5). <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.49324>
- Souza, M. R. d. A., Veado, L., Moreira, R. T., Figueiredo, E., & Costa, H. (2018). A systematic mapping study on game-related methods for software engineering education. *Information and Software Technology*, 95(March), 201–218. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2017.09.014>
- Suryawirawati, I. G., Ramdhan, B., & Juhanda, A. (2018). *Pada Konsep Pemanasan Global Dengan Tes Diagnostik (Two-Tier Test) Setelah Pembelajaran*. 1(1), 93–105.
- Susilawati, S. (2020). Pembelajaran yang Menumbuhkembangkan Karakter Religius pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 14–19. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>
- Tigus Juni Betri. (2020). *W Idya W Acana : J Urnal I Lmiah*. 1.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Triana, R., Asrin, A., & Oktaviyanti, I. (2021). Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Di Sdn 2 Wakul Dan Sdn Gerintuk. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 2(1), 11–18. <https://doi.org/10.29303/pendas.v2i1.96>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media

Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>

- Whitton, N., & Maclure, M. (2017). Video game discourses and implications for game-based education. *Discourse*, 38(4), 561–572. <https://doi.org/10.1080/01596306.2015.1123222>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & 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>
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>
- Yati, Y., Aminuriyah, S., Uswatun Khasanah, S., Maftuh Hidayati, Y., & Desstya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Dua Angka. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3991–4005. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7019>
- Zahranisa, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. *Masaliq*, 3(5), 775–789. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1367>
- Zhang, Q., Li, M., Wang, X., & Ofori, E. (2019). Dr. Edgar Dale. *TechTrends*, 63(3), 240–242. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00395-1>
- Zhonggen, Y. (2019). A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade. *International Journal of Computer Games Technology*, 2019(3). <https://doi.org/10.1155/2019/4797032>