

DAFTAR PUSTAKA

- Adyani, L., & Agustini, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif berbasis *Game* Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 648–657.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, II(8), 96–110.
- Amri, N., Putu, N., Widiastuti, K., & Rosnawati, V. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Literasi Sains di Sekolah Dasar. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*6(1), 104–111.
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Proses Belajar *Online*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Antika, R. (2015) Pembelajaran Matematika Kontekstual untuk Meningkatkan Literasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Budianingsih, R., Utama, I. D. G. B., & Utama, I. M. (2017). Validitas dan Reliabilitas Soal UN Bahasa Indonesia Tahun 2016 Untuk Jurusan IPS. *Journal Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 1–10.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dwiyono. (2017). *Game* Media Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (*Hand Tools*) dan Peralatan Bertenaga (*Power Tools*). *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(4), 343–351.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan *Genially*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.
- Erlina, T., & Iswara, P. D. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis *Android* sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas I. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2).
- Fakhrunnisaa, N., & Mardawati, M. (2023). Pengaruh *Game* Edukasi berbasis *Educandy* terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i1.45510>
- Fetra, B. S., Risdha A. M. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model

Integrated di Sekolah Dasar. Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., 4(2), 3(2), 524–532.

- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi dengan Model ADDIE Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). *Game* Edukasi Matematika Berbantuan *RPG Maker MV* Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 8(1), 172-180.
- Gianistika, C. (2021). Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching* dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Membaca Nyaring Bahasa Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 656–671.
- Halimah, A. (2014). Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di SD/MI. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 190–200.
- Hasanudin, C. (2015). Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi *Bamboomedia Bmgames Apps* Pintar Membaca sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa SD Menghadapi MEA. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.84>
- Harmalis. (2019). Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam. *Indonesian Journal Counseling and Development*. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.377>
- Ismail, R. N., & Arnawa, I. M. (2018). *Improving Students Reasoning and Communication Mathematical Ability by Applying Contextual Approach of The 21st Century at A Junior High School In Padang*. XIII(11), 76–88. <https://doi.org/10.2991/icm2e-18.2018.34>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Digital dan Implementasi pada Pembelajaran Biologi Materi *Plantae* Siswa SMA Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan Aplikasi *Android* Berbentuk *Education Games* Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas I SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Muhammad Y., Wahyudi, & Akmal H. (2023). Implementasi *Artificial Intelligence* (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri

4.0. *Seminar Nasional Dies Natalis* 62, 1, 190–199.
<https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.794>

- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasih, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Mutmainnah, M., Aunurrahman, A., & Warneri, W. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1625–1631.
- Masykhur, M. A., & Risnani, L. Y. (2020). Pengembangan dan Uji Kelayakan *Game* Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa SMA Kelas X Pada Materi Animalia. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 90-104.
- Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). *Android-based Educational Game: Urgency of Use, Development and Feasibility Tester*. *JUSTEK: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2, 30-32.
- Negara, H. C. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis *Game* Edukasi untuk Siswa Kelas I SD Telkom Makassar. 1–11.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 2407–4454.
- Nuraini, S., & Tanzimah, T. (2022). Faktor-Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II di SD Negeri 91 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1540–1545.
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51.
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Pratiwi, N., Djatmika, E. T., & Munzil. (2023). Media Pembelajaran Interaktif “KERKABA” Berbasis *Game* Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 518–526.
- Prihartanta, W. (2020). Teori-Teori Motivasi Belajar. *Universitas Islam Negeri Ar-raniry*. 1, 83. 1-11

- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). Media Pembelajaran. CV. *Nurani*
- Rasvani, N. L. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 74–81.
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran *Game* interaktif Berbasis *Power Point* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(1), 10–16.
- Risnani, L. Y., & Kurniawan, M. R. (2021). *Implementation of Digital Educational Games to Improve Learning Outcomes for Senior High School Students*. *AECON*, 33-39.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249
- Syofian, S., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert berbasis Web. *Prosiding Semnastek*.
- Setiadi, T., & Rajendra Haidar, L. (2022). *Game Mobile* Edukasi interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Jupiter*, 14(2), 549–559.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Suminto. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran *Open Ended* dengan Media *Power Point* pada Materi Lingkaran dan Bangun Ruang Kubus dan Balok. *Jurnal E-DuMath*, 2(1).
- Suryati, Surningsih, R. A. M. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Reaksi Redoks dan Elektrokimia Berbasis *Nature of Science* untuk Penumbuhan Literasi Sains Siswa. *Reflection Journal*, 2(3).

- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i2.495>
- 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>
- Wijaya, I. W. A. K. & Dartini, N. P. D. S. (2023). Media Video Permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Tema Diriku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(1), 77–83. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.45708>
- 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.
- Wulandari, N. K. A. N., Ganing, N. N., & Wiyasa, I. K. N. (2023). Media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk Mengatasi *Learning Loss* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 111–118. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.58309>
- Wagu, E. Y., & Riko, R. (2020). Kemampuan Menggunakan Metode Debat Aktif Sebagai Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(2), 69–76. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i2.7828>
- Weny, Nugroho, N., Anggraini, D., Sofian, S., & Erwin, E. (2019). Analisis Pelaksanaan Pelatihan dan Pendidikan Pada PT. Bimasakti Mahawira Medan. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, Januari, 87–91.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran *Youtube* terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538-545.
- Yulianti, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi *Construct 2* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533.