

## DAFTAR RUJUKAN

- Aka, K. A. (2019). "Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school". *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1), hlm. 1-8. doi:10.1088/1742-6596/1318/1/012022
- Andresen, B. B. & Brink, K. (2013). *Multimedia in Education Curriculum*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Ansari, A. H., Alpisah, A., & Yusuf, M. (2022). "Konsep dan Rancangan Manajemen Kurikulum Merdeka di Tingkat Sekolah Menengah Pertama". *Tugas Mata Kuliah Mahasiswa*, 1(1), hlm. 34-45. doi:https://doi.org/10.20527/tmkm.v1i1.496
- Borg, R. W., & Gall, D. M. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc.
- BSKAP. (2022). *Pedoman Penilaian Buku Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). "Using commonly-available technologies to create online multimedia lessons through the application of the Cognitive Theory of Multimedia Learning". *Education Tech Research Dev*, 71, hlm. 1033-1053. doi:https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1
- Cholilah, dkk. (2023). "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21". *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 01(02), hlm. 57-66. doi:10.58812/spp.v1.i02
- Coleman, T., & Money, A. (2019). "Student-centred digital game-based learning: a conceptual framework and survey of the state of the art". *Higher Education*, 79, hlm. 415-457. doi:https://doi.org/10.1007/s10734-019-00417-0
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching (3rd ed.)*. New York: Dryden Press.
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). "Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa SMA Pada Materi Barisan dan Deret Geometri". *Jurnal Pengajaran Matematika Inovatif*, 4(5), hlm. 1191-1204. doi:https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.p%25p

- Gustiani, S. (2019). "Research And Development (R&D) Method As A Model Design In Educational Research And Its Alternatives". *Holistics Journal*, 11(2), hlm. 12-22. Tersedia pada <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849> (diakses tanggal 25 Februari 2024)
- Guzmán, V. E., dkk. (2020). "Characteristics and Skills of Leadership in the Context of Industry 4.0". *Procedia Manufacturing*, 43, hlm. 543-550. doi:10.1016/j.promfg.2020.02.167
- Harmanto, B. (2015). "Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital". *Repository Muhammadiyah University of Ponorogo*, 1-7. Tersedia pada <http://eprints.umpo.ac.id/id/eprint/1755> (diakses tanggal 29 November 2023)
- Hasanah, H., Achmad, Z., & Firdaus. (2023). "Aktivitas Siswa SMKN 1 Serang terhadap Penggunaan Jam Kosong di Kelas". *Jurnal Sinau*, 9, hlm. 50-57. doi: 10.37842/sinau.v9i1.142
- Hidayat, S., dkk. (2023). "Perkembangan Pendidikan Di Indonesia: Systematic Literature Review". *Tadbir Muwahhid*, 7(1), hlm. 31-46. doi:10.30997/jtm.v7i1.7167
- Hikmatyar, M. (2015). *Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hill, M. (2019). "Richard Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning". Terdapat pada mheducation: <https://www.mheducation.ca/blog/richard-mayers-cognitive-theory-of-multimedia-learning> (diakses tanggal 30 Desember 2023)
- Husna, M. N. (2022). "Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Pembelajaran di SD". *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), hlm. 41-48. doi:Prefix 10.55904 by Crossref
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Isnaini, L., Agustina, D. K., & Sulistiana, D. (2021). "Pengembangan Game Edukasi Animalia Berbasis Android untuk Siswa Kelas X SMA/MA". *Biodidaktika: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2), hlm. 36-44. doi: <http://dx.doi.org/10.30870/biodidaktika.v17i2.16496>
- Jamun, Y. M. (2018). "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missi*, 10(1), hlm. 1-136. doi:<https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Kamus KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online)*. (n.d.). Terdapat pada <https://kbbi.kata.web.id/teknologi-pendidikan/> (diakses tanggal 25 Maret 2024)

- Kemdikbudristek. (2024). "Kurikulum Merdeka". Terdapat pada Sistem Informasi Kurikulum Nasional: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/> (diakses tanggal 17 Maret 2024)
- 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 Universitas Muhammadiyah Metro*, 12(1), hlm. 1-16. doi: <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Lasala Jr, N. L. (2022). "Validation of Game-Based Activities in Teaching Grade 7-Biology". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(4), hlm. 519-530. doi:10.15294/jpii.v11i4.39185
- Lestari, S. (2018). "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi". *Edureligia*, 2(2), hlm. 94-100. doi: <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. (2022). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar". *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), hlm. 80-86. doi:10.34007/ppd.v1i1.174
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- Maritsa, A., dkk. (2021). "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan". *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), hlm. 91-100. doi:10.46781/al-mutharahah.v18i2.303
- Masyukhur, M. A., & Risnani, L. Y. (2020). "Pengembangan dan Uji Kelayakan Game Edikasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X SMA Pada Materi Animalia". *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 11(2), hlm. 90-104. doi:<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v11i2.3276>
- Mayer, R. E. (2024). "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning". *Educational Psychology Review*, 36(8), hlm. 1-25. doi:<https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mertasari, N. S., & Candiasa, I. (2022). "Formative Evaluation of Digital Learning Materials". *Journal of Education Technology*, 6, hlm. 507-514. doi:<https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.44165>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik". *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), hlm. 641-649. doi:<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Muamanah, H., & Suyadi. (2020). "Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal*



- Pendidikan Islam*, 5(1), hlm. 23-36. Terdapat pada <http://journal.staincurup.ac.id/indek.php/belajea> (diakses tanggal 30 Januari 2024)
- Murti, I. W., & Handayani, D. P. (2022). "Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), hlm. 403-414. doi:<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). "Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual". Terdapat pada [www.academia.edu:https://www.academia.edu/7927907/Learning\\_Object\\_Review\\_Instrument\\_LORI\\_](http://www.academia.edu/https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrument_LORI_) (diakses tanggal 1 Januari 2024)
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi.
- Nurisa, K., & Ghofur, M. A. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan". *JUPE*, 7(2), hlm. 38-43. doi:<https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p38-43>
- Nurlita, D., Sari, J. P., & Aulya, R. (2023). "Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA". *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4, hlm. 445-453. Terdapat pada <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/6462> (diakses pada 17 Januari 2024)
- Palaniappan, Kavitha, & Noor, N. M. (2022). "Gamification strategy to support self-directed learning in an online learning environment". *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(3), hlm. 104-116. doi:<https://doi.org/10.3991/ijet.v17i03.27489>
- Panjaitan, R. G., Titin, & Putri, N. N. (2020). "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Fase F". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), hlm. 141-151. doi:<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. (2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratiwi. (2017). "Serious Games". Terdapat pada Perbanas Institute: <https://dosen.perbanas.id/serious-games/> (diakses tanggal 17 Januari 2024)
- Purba, D. F., Nurdin, D., Diturun, A., & Irawan, B. (2023). "Mengembangkan Kepemimpinan Pendidikan Unggul Di Era Revolusi Industri 4.0 dan Era Society 5.0". *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), hlm. 1-8. doi:<https://doi.org/10.56393/educare.v3i1.1401>

- Raida, S. A. (2018). "Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa dan Guru SMA Se-Kota Salatiga". *JOBE*, 1, hlm. 209-222. doi:<https://doi.org/10.21043/job.e.v1i2.4118>
- Ramadhani, M. (2021). "Peranan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Generasi Z". Terdapat pada Binus University: <https://binus.ac.id/malang/2021/06/peranan-multimedia-dalam-pembelajaran-interaktif-bagi-generasi-z/> (diakses tanggal 1 Juni 2024)
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosmana, P. S., dkk. (2023). "Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Kabupaten Purwakarta". *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), hlm. 3097-3110. Terdapat pada <https://j-innovative.org/index.php/Innovative> (diakses tanggal 25 Februari 2024)
- Sani, S. A., & Setiawan, I. P. (2020). "Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa". *YUME : Journal of Management*, 3(3), hlm. 84 - 93. doi:<https://doi.org/10.37531/yum.v3i3.828>
- Sekala, A., Schultz, O., Foit, K., & Blaszczyk, T. (2023). "Technical Education for Industry 4.0: Generation Z's motivation to study technical subjects - a comparative study of selected universities in Denmark and Poland". *2023 32nd Annual Conference of the European Association for Education in Electrical and Information Engineering (EAEEIE)*, hlm. 1-5. doi:[10.23919/EAEEIE55804.2023.10181671](https://doi.org/10.23919/EAEEIE55804.2023.10181671)
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini". *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 6(1), hlm. 39-44. doi:<https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Simon, N. P., Burke, E. J., & Tyler, F. (2024). "Renewable Assignments: Or How to Use OER-Enabled Pedagogy to Respond to Generation Z's Educational Needs". *Sociological Focus*, 57(1), hlm. 15-20. doi:<https://doi.org/10.1080/00380237.2023.2283723>
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas. (2020). "Pelatihan E-learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z". *Aksiologi*:

*Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), hlm. 108–117.  
doi:<http://dx.doi.org/10.30651/aks.v4i1.3470>

Sukirman. (2017). “Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Naitive Melalui Pembelajaran Berbasis Game”. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*, hlm. 345-351. Terdapat pada <http://hdl.handle.net/11617/9601> (diakses tanggal 17 Januari 2024)

Sulaksana, G. K., & Maha, L. P. (2022). “Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0: E-Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa Kelas X”. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10, hlm. 135-145. doi:<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43397>

Sulastri, A., Octaviany, F., & Atikah, C. (2023). “Analisis Pendidikan Karakter pada Gen-Z di Era Digital”. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), hlm. 2372-2378. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5662>

Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). “Meta-Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi”. *Journal of Education Technology*, 4(1), hlm. 22-27. doi: <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>

Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). “Pengembangan media pembelajaran matematika video interaktif berbasis multimedia”. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), hlm. 59-74. doi:<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>

Suwarno. (2023). “The Cognitive Theory of Multimedia Learning: Enhancing Instructional Design”. Terdapat pada Binus University Faculty of Humanities Pendidikan Guru Sekolah Dasar: <https://pgsd.binus.ac.id/2023/03/03/the-cognitive-theory-of-multimedia-learning-enhancing-instructional-design/> (diakses tanggal 3 Maret 2024)

Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). “Game-Based Learning. In M. D. J. M. Spector”. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Hlm. 485-503. New York: NY: Springer New York. doi:[https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_38](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_38)

Töröcsik, M., Kehl, D., & Szűcs, K. (2014). “How Generations Think: Research on Generation Z”. *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio*, 1(1), hlm. 23-45. Terdapat pada:[//www.acta.sapientia.ro/act](http://www.acta.sapientia.ro/act) (diakses tanggal 17 Januari 2024)

Ulfa, N. A., Hidayatussakinah, & Prabawati, R. (2023). “Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi di SMA Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong”. *Biolearning Journal*, 10, hlm. 36-40. doi:<https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v10i1.3705>

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta.

Wulandari, I. A., Aryana, I. P., & Kanta, I. E. (2022). "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu". *JAPAM (Jurnal Pendidikan Agama)*, 2(2), hlm. 138-147. doi:<https://doi.org/10.25078/japam.v2i02.1448>

Yeboah, R., Abonyi, U. K., & Luguterah, A. W. (2019). "Making primary school science education more practical through appropriate interactive instructional resources: A case study of Ghana". *Cogent Education*, 6(1), hlm. 1-4. doi:<https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1611033>

Yuli, R. R., Munandar, K., & Salma, I. M. (2023). "Keselarasan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Visi Pedagogis Ki Hajar Dewantara dalam Mewujudkan Merdeka Belajar". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), hlm. 1-10. doi:<https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.80>

Zaluchu, S. E. (2020). "Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama". *Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4, hlm. 28-38. doi:<https://doi.org/10.46445/ejti.v4i1.167>

