

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game edukasi pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah bagi siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78-92.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88-93.
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501-1513.
- Anggeraini, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Aplikasi Rental Mobil Berbasis *Problem Based Learning*. *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 1-11.
- Apriliawan, I. G. A., Kristiantari, M. G. R., & Arnawa, N. (2022). Pengembangan Game Edukasi Cari Kata Buku Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 262-273.
- Aditama, Y., & Putri, D. A. P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Ipa (Ayo Mengenal Hewan Dan Tumbuhan) Untuk Kelas 4 Sd Berbasis *Problem Based Learning*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKOMSiN)*, 7(1).
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. (2019). Teori Behaviorisme. *Makassar: Program Doktorat Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar*.
- Akhwani, A., & Rahayu, D. W. (2021). Analisis komponen TPACK guru SD sebagai kerangka kompetensi guru profesional di Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1918-1925.
- 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.

- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis *Problem Based Learning* sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan reliabilitas kuisioner pengetahuan, sikap dan perilaku Pencegahan Demam Berdarah. Prosiding Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2020.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis *Problem Based Learning* sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis *Problem Based Learning* untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *J. Basicedu*, 6(3).
- Fauzi, M. A. R. A., Azizah, S. A., Nurkholisah, N., Anista, W., & Utomo, A. P. (2024). Penerapan model *problem based learning* berbasis game edukatif dalam peningkatan hasil belajar kognitif biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1-11.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “SCRIBER” Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275-289.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Firdaus, R., & Faisal, M. (2021). Pengabdian pada perguruan tinggi: Publikasi gamifikasi dalam pendidikan. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 19-25.
- Gani, Ruslan Abdul & Tedi Purbangkara. 2023. *Metodologi Penelitian Pendidikan Jasmani*. Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia.

- Hariato, A., & Yenti, E. (2021). Desain Dan Uji Coba Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Laju Reaksi. *JEDCHEM (journal education and chemistry)*, 3(1), 4-10.
- Hakim, F. F., Friatmojo, E. K., Taurano, G. A., & Wijaya, H. A. (2022). Aplikasi Gamifikasi Peralatan Konstruksi untuk Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 61-76.
- Hartono, Jogiyanto. 2018. *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: ANDI.
- Juliyana, G., Boty, M., & Jadidah, I. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Menggunakan Scratch Pada Pembelajaran IPAS Di SD Negeri Mekar Sari Kabupaten Musi Banyuasin. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(2), 282-289.
- Khasanah, U., & Herina, H. (2019, March). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0). In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (Vol. 12, No. 01).
- 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.
- Khauli, M. Z. I., Nasution, N. B., & Karimah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan Konsep Gamifikasi. *Absis: Mathematics Education Journal*, 4(1), 9-18.
- 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.
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14-22.
- Nugraha, N. B. (2022). Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D untuk Siswa Kelas 6 SD. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1), 113-120.
- Najuah, N., Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194-202.
- Pratiwi, dkk (2019). Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 34-42.
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2).
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pane, B., & Najooan, X. B. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Permatasari, K., & Setiawan, Y. (2020). Meningkatkan minat dan berpikir kritis siswa kelas 6 SD melalui pengembangan game the rotation. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1408-1421.
- Pramana, K. A. B & Dewa Bagus, K. N. S.P. 2019. *Merancang Penilaian Autentik*. Jemberana: CV. Media Educations.
- Pramono, S. A., Wahyuningsih, E. S., Sanggoro, H. B., & Yulianto, P. (2023). Pelatihan Online Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat bagi Karang Taruna dengan Software Adobe Photoshop. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 64-68.
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35-44.
- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan keterampilan multimedia interaktif pembelajaran ipa untuk meningkatkan literasi sains peserta didik di abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117-123.



- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rumetna, M. S., Lina, T. N., & Santoso, A. B. (2020). Rancang bangun aplikasi koperasi simpan pinjam menggunakan metode research and development. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 119-128.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122-130.
- Rusilowati, Ani. 2020. *Pengembangan Intrumen Katakter dalam Pembelajaran IPA*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358-369.
- Rahayu, N. D., & Yatri, I. (2021, Februari). Media video animasi berbasis aplikasi adobe after effects (AEF): studi empiris untuk siswa sekolah dasar. Dalam *Jurnal Fisika: Seri Konferensi* (Vol. 1783, No. 1, hlm. 012116). Penerbitan IOP.
- Sagala, A. F. H., Mariani, M., & Mansyur, A. (2023). Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 11 Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1571-1581.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sulistyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi game edukasi matematika tingkat dasar berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107-112.
- Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Sari, C. P., Fadhilah, R., & Kurniasih, D. (2022). Validitas alat praktikum kimia berbasis bahan bekas pada materi termokimia. *JIPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 6(2), 130-144.

- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran ipa. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 207-212.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250-256.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61.
- Suharto, A. G. R. (2023). Development Of Adobe Captivate-Based Arabic Reading Skill Learning Media For Students Of Class X SMA. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1).
- Sofiarini, A., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kebijakan dan Kepimpinan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum 2013 Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 724–732.
- Schmidt, D. A., Thompson, A. D., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2019). CIE 2019- 44th International Conference on Computers and Industrial Engineering and IMSS 2019 - 9th International Symposium on Intelligent Manufacturing and Service Systems, Joint International Symposium on "The Social Impacts of Developments in Informat. CIE 2019 - 44th International Conference on Computers and Industrial Engineering and IMSS 2019 - 9th International Symposium on Intelligent Manufacturing and Service Systems, Joint International Symposium on "The Social Impacts of Developments in Informat, 42(2), 2531p.
- Verawati, V., & Comalasari, E. (2019, July). Pemanfaatan Problem Based Learning dalam Dunia Pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Wabula, D. F., Wabula, D. F., & Mustaqim, M. I. (2022, February). Perancangan Pelayanan Surat Berbasis *Problem Based Learning*. In *STAINS (SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI & SAINS)* (Vol. 1, No. 1, pp. 206-212).

- Widiani, L. L. S., Riastini, P. N., & Wirabrata, D. G. F. (2022). Aplikasi *Problem Based Learning* Belajar Membaca (KEJARBACA): Minat Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3).
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 128-133.
- Yahya, Y., & Ramadayanti, T. (2021). Rancangan Bangun Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Kariawan dengan Analytical Hierarchy Process (AHP) dan Scale Pada PT. Gadar Medika Indonesia. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada*, 11(1), 85-95.
- Yuafian, R., & Astuti, S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(1), 17-24.
- Zakyanto, M. D. A., & Wintarti, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 11(1).

