

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ali, F. S. (2019). Implementasi Hots Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inventa*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>
- Alnursa, D. S., Lukman, S., & Abdullah, I. (2022). Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi STKIP Kie Raha Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5831140>
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/edutic.v5i2.5355>
- Andini, N. P. D. S., Astawan, I. G., & Werang, B. R. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Fraksimatika Berpendekatan PMRI untuk Siswa Kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1968–1979. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6604>
- Antara, A. A. P. (2020). *Penyetaraan vertikal dengan pendekatan klasik dan item response theory (teori dan aplikasi)*. Deepublish.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. In *Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kemdikbud*. https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOTS_2018-2.pdf
- Azmy, D. Z. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi “Ekos-V” Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas 5 Sekolah Dasar [Skripsi]*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN.
- Boangmanalu1, D., Jampel, N., & Suwatra, W. (2018). Pengembangan Media Komik Dengan Model Hannafin Dan Peck Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017 / 2018. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 170–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20288>
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341–1348. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.888>
- Dewantari, N., & Singgih, S. (2020). Penerapan Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 3(2), 366–371. <https://doi.org/10.31002/nse.v3i2.1085>

- Dewi, L. N. P. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Ekosistem dengan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Filmora untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 493–501. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37138>
- Dewi, M. A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Cartoon Story Maker Pada Materi Kalor Untuk Tingkat Smp/Mts Kelas Vii. *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*, 1(1), 1–14.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Dinni, H. N. (2018). HOTS (High Order Thinking Skills) dan kaitannya dengan kemampuan literasi matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 170–176. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19597>
- Dwi Nanda, V., Syahminan, M., Damayanti, W., Ardini, R., & Elryan Adha. (2023). Dampak Perubahan Cuaca Terhadap Hasil Panen Wortel Di Desa Surbakti. *Communnity Development Journal*, 4(4), 8039–8043. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.18944>
- Efendi, N., Nelvianti, & Barkara, R. S. (2021). Studi Literatur Literasi Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 57–64. <https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/193>
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Siswa Kelas IV Sdn Mugarsari. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i2.2511>
- 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 Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(5), 1191–1204. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “ Petualangan SI ISAAC ” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(2), 240–249. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34009>
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Ghaniem, A. F., A., A., Oktora, R. A. H., & Yasella, M. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas V. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa* (Dwi Pajar). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BS-KLS-V.pdf>

- Hamami, F., & Dahlan, I. A. (2022). Klasifikasi Cuaca Provinsi DKI Jakarta Menggunakan Algoritma Random Forest Dengan Teknik Oversampling. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 87. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1533>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Analysis_Design_Development.pdf&Expires=1736258899&Signature=eC9Elyuv92RwYSzWNoiy9qA3O2vW5nX4NKoBTYFLRSVeauH3EJl7EQteDv
- Huda, A., Almasri, D., Azhar, D. N., Wulansari, D. R. E., Mubai, A., Sakti, R. H., & Firdaus, S. P. (2021). *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. Unp Press. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Bo0MEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Media+Animasi+Digital+Berbasis+Hots+\(Higher+Order+Thinking+Skill\)&ots=Xobj9pGBn&sig=1LmBIWGTrILcYzELEflhIqV8ztA&redir_esc=y#v=onepage&q=Media+Animasi+Digital+Berbasis+Hots+\(Higher](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Bo0MEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Media+Animasi+Digital+Berbasis+Hots+(Higher+Order+Thinking+Skill)&ots=Xobj9pGBn&sig=1LmBIWGTrILcYzELEflhIqV8ztA&redir_esc=y#v=onepage&q=Media+Animasi+Digital+Berbasis+Hots+(Higher)
- Huda, T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Teori Belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54–66. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Husein, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengembangan Trainer Smart Traffic Light Berbasis Mikrokontroler Arduino Pada Mata Pelajaran Sistem Kontrol Terprogram di SMK Negeri 1 Cerme. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 105–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v9n1.p%25p>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.176>
- Karseno, K., Sariyasa, S., & Astawan, I. G. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16–25. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.621
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1),

- 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Koyan, I. W. (2011). *Assesment Dalam Pendidikan*. Undiksha Press.
- Koyan, I. W. (2012). *Stastitik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Ediide Infografika* (Vol. 8, Issue 9).
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1, 809–825. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semair/article/view/452>
- Latip, A., & Faisal, A. (2021). Upaya Peningkatan Literasi Sains Siswa melalui Media Pembelajaran IPA Berbasis Komputer. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 444–452. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1179>
- Lubis, R. R., & Rambe, N. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Guru SD Swasta Pab 10 Sampali. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 2(2), 86–94. <https://www.ojs.yayasanalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/217>
- Masithah, I., Jufri, A. W., & Ramdani, A. (2022). Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Journal of Classroom Action ...*, 4(2), 147–151. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1758>
- Muakhiroh, S. (2022). Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Ilmu Pengetahuan Alam Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 796–803. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1148>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40174>
- Mulyani, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 2(3), 5–10. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 181–188. <https://doi.org/10.36709/japend.v3i3.21986>
- Nathanufa, A., & Zailani, A. U. (2023). Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi “ Math in Space ” Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat Matematika Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 790–800. <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2177>
- Ningtyas, S. I. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukatif bagi Anak

- Usia Dini TKQ Al-Banna. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 221–230. <https://doi.org/10.37010/kangmas.v2i3.394>
- Nugraha, P. Y. L., Suastra, I. W., & Astawan, I. G. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berorientasi HOTS Pada Siswa Kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 102–110. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i2.1315
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–6694. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Pradipta, K. N. Y., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Project Based Learning Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 375–384. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47545>
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 34–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jmpf.v9i1.31612>
- Purnomo, F. S. (2022). Teori Belajar Bruner dan Keterampilan Membaca Pemahaman. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 46–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2353>
- Puspa, K. C. D., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>
- Qurniawati, Z., Nanda Faradita, M., & Setiawan, F. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri pada Mata Pelajaran IPAS di Mi Muhammadiyah 3 Gosari. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7373–7381. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13513>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rini, C. P., Dwi Hartantri, S., & Amaliyah, A. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Kompetensi Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 166–179. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15320>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>

- Rohmaya, N. (2022). Peningkatan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Socioscientific Issues (SSI). *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 107–117. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.553>
- Sakila, R., Lubis, N. Faridah, Saftina, S., Mutiara, M., & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/adam.v2i1.1380>
- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715–736. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>
- Sari, M., Puspitasari, D., Suhartawan, B., Adicita, Y., Siregar, R. T., Nur, S., Purnomo, T., Firdaus, Ulfah, N., & Jumiyati, S. (2023). *Strategi Adaptasi dan Mitigasi Perubahan Iklim di Indonesia* (M. . Diana Purnama Sari, S.E. (ed.); Ari Yanto, Issue July). PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/97267>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.7>
- Sentarik, K., & Kusmaryatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197–208. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>
- Siregar, T. R. A., Iskandar, W., Muhammad, R., & Agung. (2020). Literasi Sains Melalui Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA SD/MI di Abad 21. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 243–257. <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v7i2.582>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Journal Educational Research and Sosial Studies*, 3(1), 95–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/cjerss.v3i1.406>
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=VJtlDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Media+Pembelajaran:+Buku+Bacaan+Wajib+Dosen,+Guru+dan+Calon+Pendidik&ots=xcTkJg-8T5&sig=O5C_YYw2Esl0rZo7y3jGR_pFPao&redir_esc=y#v=onepage&q=Media Pembelajaran%3A Buku Bacaan Wajib
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan*

- Dasar, 3(2), 128–136.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>
- Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Triyantari, N. K. D., & Wulandari, P. M. D. S. (2024). *Media Pembelajaran Spinner*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.709>
- Wahyudin, W., Sutikno, S., & Isa, A. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia (Indonesian Journal of Physics Education)*, 6(1), 58–62.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpfi.v6i1.1105>
- Wahyuni, S. N., Mulyatun, S., Hendrik, H., & Maimunah, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(2), 264–269. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i2.1140>
- Wayunita, Faturrohman, Rizki Rinaldi, A., & Fauziauthor, Y. (2024). Media Pembelajaran Game Edukasi Mengenalkan Anggota Tubuh Manusia Dalam Membantu Pengetahuan Dasar Anak Paud. *Kopertip: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 8(1), 7–13.
<https://doi.org/10.32485/kopertip.v8i1.326>
- 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>
- 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. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis Penguasaan Konsep Siswa Yang Belajar Kimia Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Green Chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135–140.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v14i3.1299>
- Zakiah, Z., & Chotijah, U. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Untuk Anak Usia Dini Dengan Construct 2. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 6(3), 287–293.
<https://doi.org/10.32672/jnkti.v6i3.6213>