

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, A., & Hamka, D. (2021). Penggunaan Game Edukasi Digital pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam: Persepsi dan Pengetahuan Siswa. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 2(1), 76–83. <https://doi.org/10.61291/jpi.v2i1.27>
- Agung, A. A. Putu., & Yuesti, Anik. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. AB Publisher.
- Anggraeni, P. N., Herdiani, S., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 1, 144–147. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPSJuni2022144>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2021). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Chaeruman, U. A. (2019). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Delvytra, I., & Hidayati, A. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia Kelas VIII SMP*.
- Dwisari Indriani, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. 11230–11235.
- Ekahidayatullah, M., Juryatina, & Azmin, Nikman. (2024). Analisis Keterkaitan Kemampuan Metakognitif Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Materi Sistem Pencernaan. *Narasi Jurnal Pendidikan Indonesia, Volume 1 Nomor 1*.
- Fadilah, Aisyah., & Rizki, Nurzakiyah. K. Rizki. S. P. Hidayat. U. Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Faizal Amir, M., & Darmawan Kusuma, M. W. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 2(1), 117–128. <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/matematika/article/view/538>
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016). Architecture WEB Based Educational Game and Android Using Adobe Flash CS5 and Action Script 3.0. In *IJIS Indonesian Journal on Information System* (Vol. 1, Issue 2).
- Hidayat, F., & Nizar, Muhamad. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.

- 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>
- Juliyana, G., Boty, M., & Tasya Jadidah UIN Raden Fatah Palembang abc, I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Menggunakan Scratch Pada Pembelajaran IPAS Di SD Negeri Mekar Sari Kabupaten Musi Banyuasin* (Vol. 03, Issue 02). <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Intergrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. In *Jurnal Teknologi Pendidikan* (Vol. 2).
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Kirom, S., Aini, M. R., Balitar, I., & Artikel, I. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD*. 50–59. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/alfabeta>
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran: Vol. VI* (A. Kristanto, Ed.). Penerbit Bintang Surabaya.
- Kristiani, Ninik. (2015). *Hubungan Keterampilan Metakognitif dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Saintifik dalam Mata Pelajaran Biologi SMA Kurikulum 2013*.
- Kurniawan, Andri., Alti, R. Mudia., Anasi, P. Tipa., Silalahi, D., Fitriyah. Lina, Hasanah, H., Akbar, R., Arifianto, T., Kamaruddin, T., Herman, Malahayati, E., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, & Agustianti, R. (2022). *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyuni, Ed.). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. [www.globaleksekutifteknologi.co.id](http://www.globaleksekutifteknologi.co.id)
- Kurniawati, A., Akbar, M. R., & Iswahyudi, D. (2021). Metode Bermain Gamelan Jawa Untuk Meningkatkan Kerjasama Anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 17–20. <https://doi.org/10.56393/didactica.v1i1.102>
- Lidia, R., & Eko Nugroho, S. (2018). Pengaruh Model Pembelejaran Problem Based Learning Berbantuan Modul Terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa. In *UPEJ* (Vol. 7, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Maspa, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan. *Jurnal Konsepsi*, 8, 116–118.

- Monica. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout Pada Desain Situs. *HUMANIORA*, 1, 459–468.
- Mufidah, E., Lestari, P. D., Al-Fattah, S., Lamongan, S., & Al-Fattah, P. P. (2022). Pengembangan Game Edukasi Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pafa Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *IBTIDA'*, Volume 03, 186–197. <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Nunu, O., Dosen, M., Tarbiyah, F., Uin, K., & Riau, S. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Misykat*, 03, 171–187.
- Okta Susilawati, W., Widia Nanda, D., Yulia Friska, S., & Serlinda, A. (2024). Pengembangan Media Edukasi Mata Pelajaran IPAS Berbantu Ispring Suite 11 Pada Materi untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Koto Baru. *Alvy Serlinda INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 2753–2764.
- Permatasari, K., Setiawan, Y., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Meningkatkan Minat dan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6 SD melalui Pengembangan Game The Rotation. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, Volume 4 Nomor 2, 1408–1418.
- Pramuditya, S. A., Subali Noto, M., & Syaefullah, D. (2017). *Game Edukasi RPG Matematika* (Vol. 6, Issue 1).
- Prasetyo, B., & Sugiyanto, S. (2023). Game Edukasi Pembelajaran IPA Siswa Kelas 6 SD Berbasis Android “Science Stump.” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 6, 240–246.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Morivasi Siswa Kelas XI Di SMA/MA*.
- Risnanosanti. (2008). Kemampuan Metakognitif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Pythagoras*, Vol. 4, No. 1, 86–98.
- Rohmawati, I., & Menarianti, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “TANARA” Menggunakan Unity 3D Berbasis Andorid. *Jurnal SITECH*, Vol. 2, No. 2(2622–2973), 174–184. <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>



- Rukhmana, T., Muhammadiyah, S., & Penuh, S. (2021). *Analisis Kesulitan Memahami Konsep Matematis Di Tinjau Dari Kemampuan Metakognisi Siswa* (Vol. 2, Issue 3).
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom, Volume 11 No.2*(2089–3353), 57–60.
- Saputra Yunus, I., Rismawati Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Biologi Universitas Negeri Makassar, A., & Negeri, S. (2023). *Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Metakognitif Peserta Didik Melalui Penerapan Quantum Teaching pada kelas X SMA Negeri 1 Baru* (Vol. 5, Issue 2).
- Septiawati, D., Suryani, N., & Widyastono, H. (2021). *Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>
- Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>
- Sholehudin, Yogi. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Online Untuk Mendukung Pembelajaran Berorientasi HOTS Siswa SMP*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Suryani, I., Bakiyah, H., & Isnaeni, M. (2018). *Strategi Public Relation PT Honda Megatama Kapuk dalam Cudtomer Relations*.
- Syamsuriyawati, S., Khaerani, K., & Setyawan, D. (2024). Pengaruh Kemampuan Metakognisi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Hang Tuah Makassar. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 773–783. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1472>
- Tegeh, I. Made., & Kirna, I. Made. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*. 12–26.
- Tegeh, I., Simamora, A. H., Dwipayana, K., Studi, P., & Pendidikan, T. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2).
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

- Widiana, Wayan., Nyoman Jampel, Nyoman., Tegeh, Made., & Parwata, G. L. Agung. (2024). *Metacognitive-Based Learning Model* (D. Aprilyana. Ahmad, Ed.). Rajawali Perss.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021a). 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>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021b). 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>
- Wulandari, A. D. (2022). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*.
- Yayan, Alpian., Sri Wulan, Anggreni., Unika, Wiharti., & Nizma Maratos, Soleha. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(2657–0203).
- Yulianti, A. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Siswa*.
- Yunita, Zainuri, A., Zulfi, A., Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Husada Palembang, S., & Selatan, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jambura Journal of Educational Management*, 4, 16–25. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>
- Zakarina, Uznul., Ramadya, A. Deysi., Sudal, Rahmawati., & Pattpetllohi, Agusrianto. (2024). Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Upaya Penguatan Literasi Sains dan Sosial di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, Volume 4 Nomor 1, 50–56.
- Zakso, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 916. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.65142>