

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Publishing.
- Agung, A. A. Gede. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- A. Buzzetto-Hollywood, N., & Thomas-Banks, L. (2022). Impact of an Unlimited E-Book Subscription Service and Digital Learning Solution in Management Education at A Minority Serving University. *Journal of Information Technology Education: Research*, 21, 597–622. <https://doi.org/10.28945/5036>
- Adrianus Wayan Ilia Yuda Sukmana, I. I., & Kadek Suartama, I. (2023). Problem-Based Learning Interactive Learning Multimedia to Improve Science Content Learning Competency. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 195–202. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58508>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video PemAgustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id>. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Tegeh, I. M. (2022). Quantum Flipped Learning and Students' Cognitive Engagement in Achieving Their Critical and Creative Thinking in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(18), 4–25. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i18.32101>
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2022). *Digital Learning Media Innovation and Learning Experience: Creating Interactive Flipbook for Vocational Student*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315537>
- Ainulluluah, A., Boeriswati, E., Rahmawati, Y., & Setiawan, B. (2022). Systematic Literature Review: Improving Self Regulated Learning Through The Flipped Classroom Model Based on Interactive E-Books. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4679–4685. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2853>
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Anshori, I. T., Pairin, U., & Bashir, M. (2024). Gamifikasi: Efektivitas Game Interaktif Dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 188–198.

- Ari, A. A. I. P. (2023). *Pengembangan Buku Digital Berbasis Kontekstual Pada Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Pengetahuan IPS Kelas V Gugus I Gianyar*. 7(2), 230–240.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 03(02), 144–149. doi: <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Ayusadewi, N. N., & Suartama, I. K. (2024). *GoAk Bali : An Educational Game for Mastering Balinese Script Based on Self-Regulated Learning for Fourth-Grade Elementary School Students*. 7(3), 511–520.
- Azhar, P. C., & Sugma, A. R. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Smartphone Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Isyarat Siswa Tunarungu Di Sdlb Negeri 057704 Kwala Bingai . *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan* , 14, 176–185.
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educational FKIP UNMA*, 9(2), 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Chalimi, I. R. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multikultural Pada Mata Pelajaran Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 11(1), 105. <https://doi.org/10.24127/hj.v11i1.7227>
- Dennis Mega Ayu Saputri, J.Priyanto Widodo, & Satrio Wibowo. (2024). the Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 1320–1326. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4120>
- Devi, N. P. L., & Sudarma, I. K. (2023). Improving Student Balinese Language Learning Outcomes through Interactive Animated Video Based on a Contextual Method. *Journal of Education Technology*, 7(2), 351–360. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.64151>
- Dewi, S. A., Rini, T. A., & Rochani, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Ips Menggunakan Model Pbl Berbantuan E-Book Interaktif Pada Siswa Kelas Iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6761–6773.
- Dominado, N., Bulaun, C. M. P., & Quiambao, C. G. (2023). Development and Validation of an Interactive E-Book in Physics 9. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 4(8), 2706–2715. <https://doi.org/10.11594/ijmaber.04.08.03>
- Dwi Tamara, M. (2024). Efektivitas Model pembelajaran Gamification Berbantuan QR Code Terhadap Motivasi Belajar. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* [http](http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria), 15(1), 73–79. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- Faisal, A., Studi, P., Sejarah, P., Riau, U., & Riau, P. (2025). *Pengembangan Game Kuis Edukasi Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada Materi Kerajaan Hindu Budha*. 3(1), 38–45.
- Fatmawati, I. (2025). *Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z*. 5(1), 25–39.

- Fayrus Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Rindra (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Fitriana, A. A., Dewi, N. R., & Waluya, S. B. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Berorientasi pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 198–206. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Guerreiro-Santalla, S., Mallo, A., Baamonde, T., & Bellas, F. (2022). Smartphone-Based Game Development to Introduce K12 Students in Applied Artificial Intelligence. *Proceedings of the 36th AAAI Conference on Artificial Intelligence*, AAAI 2022, 36, 12758–12765. <https://doi.org/10.1609/aaai.v36i11.21554>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2023). Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.30873/simada.v5i2.3412>
- Helnanelis, H., & Ulyanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3886–3894. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6426>
- Huber, S. E., Kiili, K., Nebel, S., Ryan, R. M., Sailer, M., & Ninaus, M. (2024). Leveraging the Potential of Large Language Models in Education Through Playful and Game-Based Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–20. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09868-z>
- Indrawan, I. P. E., Kristiyanti, N. N. E., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2023). E-Book Media Trends in the Learning Process At School. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 4(3), 327–335. <https://doi.org/10.59672/ijed.v4i3.3276>
- Ismawati, Desak Putu Parmiti, & I Gde Wawan Sudatha. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143–153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Jasrial, Saputra, A., & Rifma. (2023). Improving learning outcomes: The effectiveness of ebook reading literacy based in learning management psychology. *Cakrawala Pendidikan*, 42(3), 631–641. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i3.53033>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>

- Kao, M. C., Yuan, Y. H., & Wang, Y. X. (2023). The study on designed gamified mobile learning model to assess students' learning outcome of accounting education. *Heliyon*, 9(2), e13409. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13409>
- Kusuma, A. S., Parwati, N. N., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2024). Project-Based Learning Assisted With E-Module Based Tri Hita Karana: Improving Students Critical Thinking And Social Behaviors In Isad. *Synesis*, 16(1), 266–282.
- Lase, K. S., & Sudarma, I. K. (2023). Interactive E-Module Based on Scientific Approach in Science Content Learning for Sixth-Grade Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(2), 175–183. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.64508>
- Lindner, C., Ortwein, A., Staar, K., & Rienow, A. (2021). Different Levels of Complexity for Integrating Textured Extra-terrestrial Elevation Data in Game Engines for Educational Augmented and Virtual Reality Applications. *KN - Journal of Cartography and Geographic Information*, 71(4), 253–267. <https://doi.org/10.1007/s42489-021-00090-3>
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran*. 14(1), 799–812.
- Mahfiroh, D., & Muslim, A. H. (2023). Development of Interactive E-Book Teaching Materials Based on Local Wisdom Using Wordwall Educational Games. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 3(2), 284–302. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i2.723>
- Mahmubi, H. M. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Marhamah, G. I., Sutjiati, N., Dewanty, V. L., & Kusriani, D. (2025). Penggunaan Game Visual Novel Dalam Pembelajaran Menyenimak Bahasa Jepang Tingkat Dasar The Use Of Visual Novel Game In Basic Japanese. *Jurnal Multimedia Nusantara* 11(1), 71–80.
- Marzuki, M., Rusmar, I., Wahyudin, W., & Juandi, D. (2024). Cognitive Flexibility: Exploring Students' Critical Thinking Skills in Solving Mathematical Problems. *KnE Social Sciences*, 2024, 642–650. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i13.15968>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Mirzachaerulsyah, E. (2023). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi pada SMA Negeri di Pontianak). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 2023(2), 1–6. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7560689>

- Mittmann, G., Barnard, A., Zehetmayer, S., Wimmer, S., Zehetner, V., Doerfler, S., Woodcock, K., & Schrank, B. (2024). A Serious Game for Emotion Regulation in Adolescents: Player Experience and Pilot Feasibility Study. *International Journal of Game-Based Learning*, 14(1), 1–17. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.358940>
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, 5(4), 13484–13497. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2356>
- N.P.D. Apriyantini, I.W.S. Warpala, I. G. W. S. (2024). Game Edukasi Berbasis Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 40–54.
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Никаноров В.А. 1 , Косолапов А.Е. 2 2. *REVORMA*, 5(Mei), 188–194.
- Oni Rianti, & Simamora, A. H. (2023). Science Learning E-Module for Fourth Grade Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 7(3), 489–496. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.64276>
- Parwati, N. P. Y. (2023). Sinergi dan Tantangan: Kajian Kritis Kurikulum Merdeka dalam Bingkai Aliran Filsafat Pendidikan dan Filosofi Ki Hajar Dewantara": "Synergy and Challenges: Critical Study of the Independent Curriculum in the Frame of the Philosophy of Education and the Phi. *Prodiksema*, 2(2), 192–210.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2022). Efektivitas Konten Digital Menggunakan Prinsip Segmentasi di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41218>
- Pradnyana, I. K. A., Agustini, K., & Santyasa, I. W. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Kolaboratif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 218–225. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.24>
- Pratiwie, N. (2024). Difusi Inovasi Teknologi Komunikasi Pada E-Book Dalam Belajar Mengajar : Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(2), 1489–1505.
- Purmintasari, Y. D., & Lesmana, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam. *Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 7(2), 197–209.
- Purwanti, & Nurhayati, S. (2025). Pentingnya Media Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir. 2(04), 875–878.
- Putri, O. K., & Walidi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Education Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

- Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 13(1), 208. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i1.16021>
- Putu, I., Karyada, F., Mahendra, P., Wardana, A., & Sanjaya, K. O. (2022). Pengembangan E-Book Tematik Integratif Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal Dan Budaya Bali. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1), 104–105. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/45189>
- Rosyidah, I., & Sri Rahayu, Y. (2022). Development of Interactive E-Book Oriented Contextual Teaching And Learning to Train Creative Thinking Skills in Growth and Development Plants Topic. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 49–59.
- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Nijal, L., & Febriadi, B. (2024). *Creative Design Training in the Gen Z Era : Teacher Training at Vocational Schools Using Canva for Innovative Learning Media Pelatihan Desain Kreatif di Era Gen Z : Pelatihan Guru SMK Menggunakan Canva untuk Media Pembelajaran yang Inovatif*. 8(5), 1515–1522.
- Santyasa, I W. (2009). Metode penelitian pengembangan dan teori pengembangan modul. Makalah. Disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK, tanggal 12-14 Januari 2009, di Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung.
- Santyasa, I. W. (2014). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Fisika*. Graha Ilmu.
- Santyasa, I.W., Agustini, K., & Eka Pratiwi, N. W. (2021). Project based e-learning and academic procrastination of students in learning chemistry. *International Journal of Instruction*, 14(3), 909–928. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14353a>
- Saubari, A. P., & I Gde Wawan Sudatha. (2023). Interactive Learning Multimedia Based on Problem-Based Learning Models in Fifth-Grade Science Content. *Journal of Education Technology*, 7(1), 177–185. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57354>
- Sayfullooh, I. A., Desyandri, Irdamurni, & Nafsi Latifah. (2023). Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky Dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan. *Jurnal Tinta*, 5(2), 73–82. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/jrpm/article/view/220/211>
- Setiyadi, B. (2023). Pemanfaatan dan Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Proses Pembelajaran. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 150–161. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6948>
- Setyawan, A., & Faqih, F. I. (2023). Pengembangan e-book interaktif materi kesastraan berkearifan lokal pulau mandangin berbasis aplikasi Flip PDF Professional. *Didaktis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 23(1), 114–127.
- Shao, J., Nazleen, S., Rabu, A., & Chen, C. (2025). *The impact of gamified interactive e-books incorporating metacognitive reading strategies on*

Chinese elementary.

- Simamora, A. H., Jampel, N., & Tegeh, I. M. (2022). E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 64–74. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46353>
- Sindy Dwi Jayanti, Agus Suprijono, & M. Jacky. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 22 Surabaya. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 561–566. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.304>
- Singta, A., & Sudatha, I. G. W. (2024). *Enhancing Science Learning Outcomes Through a Higher Order Thinking Skills-Based Educational Game on the Solar System*. 7(2), 189–197.
- Sonia, S., & Yuliani, Y. (2023). Keefektifan Penggunaan E-Book Interaktif Enzim sebagai Bahan Ajar untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(2), 113–124. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n2.p113-124>
- Srimulyani. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2021&q=gamifikasi&btnG=#d=gs_qabs&t=1749801380644&u=%23p%3DYnj30RgS5h8J
- Suartama, I. K., Simamora, A. H., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Modul Online Berorientasi Model Pembelajaran Icare Di Skb Kabupaten Buleleng. *Proceeding Senadimas Undiksha, Query date: 2023-01-24 11:19:28*, 255–265. https://www.researchgate.net/profile/I-Kadek-Suartama/publication/366356696_PELATIHAN_DAN_PENDAMPINGAN_PEMBUATAN_MODUL_ONLINE_BERORIENTASI_MODEL_PEMBELAJARAN_ICARE_DI_SKB_KABUPATEN_BULELENG/links/639d06bce42faa7e75cc94fe/PELATIHAN-DAN-PENDAMPINGAN-PEMBUAT
- Suartama, I. K., Simamora, A. H., Susiani, K., Suranata, K., Yunus, M., & Tisna, G. D. (2023). Designing gamification for case and project-based online learning: A study in higher education. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 86–98. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4432>
- Suartama, I. K., Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Susiani, K. (2024). Student engagement and academic achievement: the effect of gamification on case and project-based online learning. *Journal of Education and Learning*, 18(3), 976–990. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21349>
- Suartama, I. K., Yasa, I. N., & Triwahyuni, E. (2024). Instructional Design Models for Pervasive Learning Environment: Bridging Formal and Informal Learning in Collaborative Social Learning. *Education Sciences*, 14(12).

<https://doi.org/10.3390/educsci14121405>

- Subakti, K. P., Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2024). *RPG Game “ The English Kingdom ” in English Learning*. 8(3), 557–566.
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sudarma, I. K., Ilia, W., & Sukmana, Y. (2021). Improving Children’s Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 118–126. <https://dx.doi.org/10.23887/ijee.v6i1>
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 1043–1049. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.10.1718>
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Graha Ilmui.
- Sudarma, I. K., Suwatra, Ign I Wayan., & Prabawa, Dewa Gede A P., (2018). *The Development of Multiple Intelligence Empowerment-Oriented Learning Media at Elementary School*. ICTESS: <https://doi.org/10.4108/eiai.21-11-2018.2282110>
- Sudarmika, P., Santyasa, I. W., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2024). Development of Project-Based Flipped Learning Media to Achieve Nurse’s Critical Thinking, Creative, and Spiritual Attitude. *International Journal of Instruction*, 17(2), 519–538. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.17229a>
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran I Gde Wawan Sudatha I Made Tegeh Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*. 1–104.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Taha, T. B., & Abdulrahman, M. S. (2023). The Impact of Technology on Students’ Psychological and Educational Performance. *JISA(Jurnal Informatika Dan Sains)*, 6(1), 91–95. <https://doi.org/10.31326/jisa.v6i1.1661>
- Tegeh, I M. & Kirna, I M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Bahan ajar*. Singaraja: Uindiksha.
- Tegeh, I. M., Parwata, I. G. L. A., & Ostaviani, B. G. (2020). The Observing Learning Activity Assisted by Concrete Media Improves Student’s Conceptual Knowledge. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 182. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.25206>
- Tegeh, I. M., Santyasa, I. W., Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Juniantari, M. (2022). Group Investigation Flipped Learning in Achieving of Students’ Critical and Creative Thinking Viewed from Their Cognitive Engagement in

- Learning Physics. *Journal of Education Technology*, 6(2), 350–362.
<https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.44417>
- Ulfa, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Tema 7 Kelas V SD Negeri 106804 Percut. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(4), 1–14.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Vitrianingsih, D., Yuliani, H., Syar, N. I., & Nasir, M. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Palangka Raya. *Karst : JURNAL PENDIDIKAN FISIKA DAN TERAPANNYA*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.46918/karst.v4i1.981>
- Wahyudi, A. A., Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109.
<https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.17159>
- Wayan Illia Yuda Sukmana, A. I., Akbar Permana, A., & Gde Wawan Sudatha, I. (2023). *Journal for Lesson and Learning Studies Game-Based Learning Interactive Multimedia in Improving Thematic Learning Achievement of Third-Grade Students*. 6(2), 219–227.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60622>
- Wayan Santyasa, I., Agustini, K., & Eka Pratiwi, N. W. (2021). Project based e-learning and academic procrastination of students in learning chemistry. *International Journal of Instruction*, 14(3), 909–928.
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.14353a>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54.
<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100.
<https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Wijaya, I. K. (2024). *Game Based Learning Berbantuan Video Kontekstual terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Fisika Kelas XI SMA*. 4(2), 250–259.
<https://repo.undiksha.ac.id/20498/%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/20498/9/229071004-LAMPIRAN.pdf>
- Wijaya, T. T., Cao, Y., Weinhandl, R., & Tamur, M. (2022). A meta-analysis of the

effects of E-books on students' mathematics achievement. *Heliyon*, 8(6), e09432. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09432>

Wu, T. T., Lu, Y. C., & Huang, Y. M. (2023). Effect of Multimedia E-Book Use on the Information Literacy of Nursing Students and Health Communication in Student-Led Large- and Small-Group Community Health Education Sessions. *Sustainability (Switzerland)*, 15(9). <https://doi.org/10.3390/su15097408>

Yanarti, Jumadi, & Kuswanto, H. (2023). Integrated Science Interactive E-Book Local Potential of Kulon Progo: An Overview of Teacher and Student Needs. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 11894–11902. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.2789>

Zaiurrahman, Tabrani, & Ardiansyah. (2024). *Pengembangan E-Book Interaktif untuk Menunjang Pembelajaran Diferensiasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. 8(1), 165–184. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1>

