

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, P. B. (2016). Subak Sebagai Media Pembelajaran Biologi Berbasis Kearifan Lokal. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA*.
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Akbarini, D. (2016). Pohon Pelawan (*Tristaniopsis Merguensis*): Spesies Kunci Keberlanjutan Hutan Taman Keanekaragaman Hayati Namang–Bangka Tengah. *Al-Kauniah*, 9(1), 66-73. Doi: [10.15408/kauniah.v9i1.3500](https://doi.org/10.15408/kauniah.v9i1.3500)
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). *Systematic literature review*: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103-115. Doi: [10.54066/jikma.v1i3.463](https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463)
- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250. Doi: [10.52217/lentera.v15i1.775](https://doi.org/10.52217/lentera.v15i1.775)
- Aniyawati, R. S., & Prasati, P. A. T. (2023). Efektivitas *Game* Edukasi Marbel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2326-2335. Doi: [10.23969/jp.v8i2.9478](https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9478)
- Annisha, D. (2024). Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Proses Pembelajaran pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108-2115. Doi: [10.33379/metrotech.v3i1.3567](https://doi.org/10.33379/metrotech.v3i1.3567)
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373. Doi: [10.61132/jbpai.v3i1.913](https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913)
- Apriyantini, N. P. N., Warpala, I. W. S., Sudatha, I. G. W., (2024) *Game* Edukasi Berbasis Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep

- Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 14(1). 40-45 Doi: [10.23887/jurnal_tp.v14i1.3085](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3085)
- Ardiningrum, N., & Safitri, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Game* Edukasi Terhadap Pembelajaran IPS (Kajian Literatur). *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 3083-3089. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/343>
- Arum, L. S., Zahrani, A., & Duha, N. A. (2023). Karakteristik Generasi Z dan Kesiapannya dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030. *Accounting Student Research Journal*, 2(1), 59-72. Doi: [10.62108/asrj.v2i1.5812](https://doi.org/10.62108/asrj.v2i1.5812)
- Asra, S., Rahmiati, R., Chairuddin, C., Isda, I. D., & Fadhila, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Platform Ajar Online Terintegrasi *Game* Edukatif untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 489-498. Doi: [10.30812/adma.v4i2.3414](https://doi.org/10.30812/adma.v4i2.3414)
- Atthariq, M. H., Eridani, D., & Fauzi, A. (2022). Implementasi Procedural Content Generation Pada Game Menggunakan Unity. *Jurnal Teknik Komputer*, 1(2), 62-72. Doi: <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i2.36673>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Pedoman Penilaian Buku Pendidikan. Jakarta: Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). *Kajian akademik Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Balarama, S., & Abidin, M. R. I. (2023). PERancangan Desain User Interface Website Metanesia sebagai Media Informasi dan Edukasi. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 4(3), 43-56. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Banila, L., Lestari, H., & Siskandar, R. (2021). Penerapan *Blended Learning* Dengan Pendekatan STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Pembelajaran Biologi Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Biology Learning*, 3(1), 25. Doi: [10.32585/jbl.v3i1.1348](https://doi.org/10.32585/jbl.v3i1.1348)
- Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: An overview. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013(1), 136864. Doi: [10.1155/2013/136864](https://doi.org/10.1155/2013/136864)
- Bestari, I. A. P. (2024). Pengembangan Aplikasi Android Kamus Morfologi Tumbuhan Berilustrasi untuk Meningkatkan Penguasaan Istilah Ilmiah. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 18(1), 40-54. Doi: [10.23887/wms.v18i1.77044](https://doi.org/10.23887/wms.v18i1.77044)
- Branch, R.M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. Boston, MA: Springer US.

- Castillo-Cuesta, L. (2022). *Using Genially Games For Enhancing EFL Reading And Writing Skills In Online Education. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340-354. Doi: [10.26803/ijlter.21.1.19](https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19)
- 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. Educational technology research and development*, 71(3), 1033-1053. Doi: [10.1007/s11423-022-10181-1](https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1)
- Chen, W., Yu, M., Chen, S., Gong, T., Xie, L., Liu, J., ... & Zheng, C. (2024). *Structures and biological activities of secondary metabolites from Xylaria spp. Journal of Fungi*, 10(3), 190. Doi: [10.3390/jof10030190](https://doi.org/10.3390/jof10030190)
- Dewi, N. P. S. R., Dewi, N. M. P. S., & Arnyana, I. B. P. (2022). Pengembangan Flipbook Berbasis PBL *Setting Flip Pdf Professional* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 9(2), 187-196.
- Dewi, N. P. S. R., Juniantari, M., & Bestari, I. A. P. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Flipbook Berorientasi Budaya Lokal bagi Guru-Guru di SMA N 2 Tejakula. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1661.
- Faturrokhman, R. (2024). Media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713-721.
- Frantika, S. S. A., & Purnaningsih, T. (2016). Studi etnomikologi pemanfaatan *fungi* karamu (*Xylaria* sp.) sebagai obat tradisional suku Dayak Ngaju di desa Lamunti. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*. 13(1), 633-636.
- Ghafar, Z.N., Raheem, B.R., & Mahmood, H.M.A., (2023). Teaching and Learning through Storyboarding: A New Approach via Critical Reflection. *Middle East Res J. Humanities Soc. Sci*, 3(4), 94-100. Doi: [10.36348/merjhss.2023.v03i04.005](https://doi.org/10.36348/merjhss.2023.v03i04.005)
- Gregory, R. J. (2014). *Psychological testing: History, principles, and applications*. Pearson Education India.
- Hadijah, S., Aulia, L., & Eviyanti, C. Y. (2020). Integrasi budaya aceh kedalam media pembelajaran matematika interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1143-1152. Doi: [10.31004/cendekia.v4i2.337](https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.337)
- Halima, H., Eso, R., & Safiuddin, L. O. (2020). Investigasi Pengaruh Paparan Petir Terhadap Kandungan Nitrogen Dalam Tanah Di Kecamatan Poasia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 5(2), 171.

- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, H. F. (2023). Penerapan Model *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas VIIIB MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023. Skripsi. Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis *Game*. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211. Doi: [10.51577/ijipublication.v1i3.125](https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125)
- Hasibuan, S. R. (2022). Pelawan yang Menawan. Universitas Nusa Bangsa. Bogor
- Hayati, R. (2024). Dampak Pembelajaran Berbasis Budaya Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1-8. Doi: [10.23969/jp.v9i04.19910](https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19910)
- Henri. L., Hakim, L., & Batoro, J.(2018). Kearifan Lokal Masyarakat sebagai upaya Konservasi Hutan Pelawan di Kabupaten Bangka Tengah, Bangka Belitung. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 16(1), 49-57.
- Hikmatyar, M. (2015). Analisis Pengembangan *Game* Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, 80(97), 20.
- Hutabri, E. (2022). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*. 4, 96-300.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91-100. Doi: [10.33373/pythagoras.v10i1.2934](https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934)
- Irnaningtyas. (2013). Biologi untuk SMA/MA Kelas X. Erlangga.
- Irwanto, I. (2021). Perancangan Media Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall Di Smk Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2311-2322. Doi: [10.47492/jip.v1i11.479](https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.479)
- Jatawitika, I. G. Y, Warpala, I. W. S., Tegeh, I. M. (2024) Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 14(2). 159-168. Doi: [10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112)
- Khasanah, L. A. I. U. (2023). Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1799-1806. Doi: [10.31949/jee.v6i4.7536](https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7536)
- Khastini, O. R., Frandista, S. C., Avilia, A., Salsabila, N., Febrianty, R. E., Aisy, R. (2024). Identifikasi Morfologi Dan Peranan Makrofungi Di Curug Sawer Desa Ujung Tebu, Kecamatan Ciomas, Banten. *BIO-SAINS: Jurnal Ilmiah Biologi*, 3(2), 13-29. Doi: [10.34005/bio-sains.v3i2.3515](https://doi.org/10.34005/bio-sains.v3i2.3515)
- Kurnia, S., Hidayat, S., & Wardhani, S. (2021). Analisis Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa pada Pembelajaran Daring di SMA Negeri Purwodadi Kabupaten Musi Rawas: (Analysis of Student Biology Interests and Learning Outcomes in Online Learning at Purwodadi Public High School, Musi Rawas Regency). *BIODIK*, 7(4), 70-76. Doi: [10.22437/bio.v7i4.14489](https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.14489).
- 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*, 12(1), 1-16. Doi: [10.24127/bioedukasi.v12i1.3759](https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759)
- Kusnadi. (2022). Merdeka Belajar Untuk Menumbuhkan Kearifan Lokal: Suatu Proses Pembelajaran Memperkuat Pilar Pendidikan . *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 14(1), 63–76. <https://conference.ut.ac.id/index.php/ting/article/view/560>
- Lestari, F. D., Buwono, S., Barella, Y., Aminuyati, A., & Wiyono, H. (2024). Analisis Kasus Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN Kota Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 292-302. Doi: [10.5281/zenodo.11421928](https://doi.org/10.5281/zenodo.11421928)
- Lisnaini, W., Hendri, N., Novrianti., & Anugrah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 6293-6300. Doi: [10.54373/imeij.v5i5.1987](https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1987)
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan dan Sains*. 2(2). 244-257.
- Maharani, S. T., & Muhtar, T. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter siswa. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5961-5968. Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3148>
- Mardiana, M., & Emmiyati, E. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran: Evaluasi dan pembaruan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 121-127. Doi: [10.26740/jrpd.v10n2.p121-127](https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p121-127)
- Margaretha, Winda, Siprianus. (2023). “Peran Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Mulok Di Sekolah Dasar.” *Sebatik* 27(1) 327–32.

- Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89-106. Doi: [10.71153/wathan.v1i1.32](https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32)
- Mariono, A., Bachri, B. S., Kristanto, A., Dewi, U., Sumarno, A., Kholidya, C. F., & Pradana, H. D. (2021). *Online learning in digital innovations. Journal of Education Technology*, 5(4), 547- 564. Doi: [10.23887/jet.v5i4.40115mar](https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.40115mar)
- Mayer, R. E. (2024). *The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. Educational Psychology Review*, 36(1), 8. Doi:[10.1007/s10648-023-09842-1](https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1)
- Megayanti, N. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Labirin Matematika Pada Materi Operasi Pecahan SMP Kelas VII. *Journal of Mathematical Behavior*, 42, 20–32. Doi: [10.1016/J.JMATHB.2016.02.001](https://doi.org/10.1016/J.JMATHB.2016.02.001)
- Mertika & Mariana. (2020). Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. Doi: [10.26737/jerr.v3i2.2154](https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154)
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers college record*, 108(6), 1017-1054. Doi: [10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x)
- Morisson, G., R. Ross, S., M. Kalman, H., K. Kemp, J., E. (2013) *Designing Effective Intruction* (7th ed). John Wiley & Sons
- Muhazir, A., & Retnawati, H. (2020). The teachers' obstacles in implementing technology in mathematics learning classes in the digital era. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1511, No. 1, p. 012022). IOP Publishing. Doi: [10.1088/1742-6596/1511/1/012022](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012022)
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63-71. Doi: [10.36722/sh.v9i1.2828](https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828)
- Najuah., Sidiq, R., & Simamora, R.S.(2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Natasyah, P. A., Ngiu, Z., & Wantu, A. W. (2024). Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 BokaT. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 6404-6412. Doi: [10.31004/jrpp.v7i3.28125](https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.28125)
- Nesbit, J., Belfer, K., & leacock, T. (2009). Learning Object Review Instrumen (LORI). Tersapat pada [www.academia.edu:https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrumen_LORI](https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrumen_LORI) (diakses tanggal 5 maret 2025)

- Novitasari, Vidyasari, R., Mahatmyo, A., & Redyanita, H. (2024). *Game Edukasi Genially: Media Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Bank*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*. 644-652.
- Nurfaozah, N., Mutmainah, A., & Triwahyuningsih. (2022). Penggunaan Handphone Pada Proses Pembelajaran PPKn Kelas XI TAV 1 SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD.
- Nurlita, D., Sari, J. P., Harahap, R. A., Tarbiyah, I., & Keguruan, D. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan *Game* Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *Jurnal edukasi nonformal*, 4(1), 445-453. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/6462>
- Olyssia, O., Nasution, N., & Gunansyah, G. (2024). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Keberagaman Budaya pada Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). Doi: [10.31949/educatio.v10i4.10199](https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10199)
- Permendikbud. (2016). Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia <https://peraturan.bpk.go.id/Details/224242/permendikbud-no-22-tahun-2016>
- Pramesti, C., Sidik, R. S. R., Sari, A. S. L., & Yunaini, F. (2023). Diseminasi Pertanyaan Pemantik Menuju Pembelajaran Bermakna. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Khaira Ummah*, 2(01), 19-24. Doi: [10.34001/khairaummah.02012023.4](https://doi.org/10.34001/khairaummah.02012023.4)
- Pratama, Y. A. (2016). *Resistor Colour Game*. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Islam Indonesia
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal pedagogy*, 15(1), 75-94.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90. Doi: [10.21831/hsjpi.v10i2.61854](https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.61854)
- Putra, I. P. (2020). Potensi beberapa *fungi* pangan liar yang bernilai ekonomi di Pulau Belitong, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Jurnal Wasian*, 7(2), 121-135.
- Putra, K. A. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). *Game Edukasi "Perjalanan Si Koko" Sebagai Media Pembelajaran*. *Informatics Comput. Eng. J*, 3(1), 88-96. Doi: [10.31294/icej.v3i1.1784](https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784)
- Putri, D. A. H., Ardi, A., Alberida, H., & Yogica, R. (2021). Validitas media pembelajaran e-learning berbasis edmodo pada materi sel untuk peserta didik kelas XI SMA/MA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 230-237. Doi: [10.23887/jlls.v4i2.34443](https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.34443)

- Putri, H. R., Setiawan, R., Ramadan, S., & Peng, L. H. (2023). *Development of Genially-based history learning media to increase learning interest of senior high school students*. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2), 198-209. Doi: [10.21831/hsjpi.v10i2.61854](https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.61854)
- Putri, R., Lestari, P. T., Anisa, D. S., Mustofa, R., & Maruti, E. S. (2024). Memahami Karakteristik Generasi Z dan Generasi Alpha: Kunci Efektif Pendidikan Karakter di Sekolah. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 319-325. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Putri, S. G., & Iskandar, H. H. J. (2024). Studi Etnomikologi: Keanekaragaman Jenis, Pengoleksian, Pemanfaatan dan Konservasi Jamur Oleh Masyarakat Desa Namang Kabupaten Bangka Tengah (*Ethnomycological Study: Species Diversity, Collection and Utilization, and Conservation of Mushrooms by The People of Namang Village Central Bangka*). *Jurnal Biologi Indonesia*, 20(2), 97-109. Doi: [10.47349/jbi/20022024/97](https://doi.org/10.47349/jbi/20022024/97)
- Putri, W. P., Fauziyah, S., Khair, M. U. I., & Gusmaneli, G. (2024). Efektivitas Penerapan Teknik Umpan Balik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(4), 01-13. Doi: [10.59841/intellektika.v2i3.1145](https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1145)
- Raditya, G. S. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Petualangan di Dunia Sains (PEDUSA)*. Skripsi. Jurusan Fisika dan Pengajaran IPA, UNDIKSHA Singaraja.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan *Website Genially* Pada Guru-Guru Smk Islam Batu. *Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270-277. Doi: [10.55047/prima.v2i3.783](https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783)
- Rahim, F. (2016). *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android*. In Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Rahmah, S., & Risnani, L. Y. (2023). *Development of educational game-based learning media to improve mastery of ecosystem material in high school students*. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(2), 84-98. Doi: [10.58362/hafecspost.v2i2.42](https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i2.42)
- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Parama Publishing. Yogyakarta.
- Riduwan & Sunarto. 2013. Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Rihani, A. L., Maksu, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131. Doi: [10.26618/jkpd.v7i2.7702](https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702)

- Riski, S., Prayogo, M. S., & Azizah, I. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Praktikum Klasifikasi Fungi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Al Hidayah Mangli Jember. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 369-372. Doi: <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.352>
- Romualdi, K. B., Sudrajat, A., & Aman, A. (2023). *Development of genially interactive multimedia on materials for the national movement organization for middle school students*. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1166-1180. Doi: [10.35445/alishlah.v15i2.3139](https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3139)
- Santoso, K., & Masfufah, L. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan “Kopi Hangat” Berorientasi *Game Based Learning* di MTsN 1 Kota Magelang. *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 83-94. Doi: doi.org/10.31002/mathlocus.v3i2.2805
- Sanuaka, I. W. A. A., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2022). Meta Analisis Model Problem Based E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 44-54. Doi: [10.23887/jurnal_tp.v12i1.863](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.863)
- Septiyaningsih, N. D., Alkhayya, N. Mardiana, N. Setiyoko, T. D. (2025). Peran Teknologi dalam penggunaan media belajar bagi siswa sekolah dasar. *Journal on Education*. 7(2). 10309-10381. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Sholeh, M. I., Azah, N., Sholihan., Arifin, Z., Sokip., Syafi’I, A. (2024). Penerapan *Game* Edukasi dalam Pembelajaran Biologi Meningkatkan Minat Siswa di MAN Tulungagung. *Science Education Research Journal*. 3(1). 1-14 Doi: [10.47945/search.v3i1.1541](https://doi.org/10.47945/search.v3i1.1541)
- Siswoyo, A. A., Wijaya, B. R., & Nizar, R. C. (2023). Multimedia Interaktif *Game* Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Madura untuk Menanamkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), 2879-2888. Doi: [10.31004/edukatif.v5i6.5820](https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5820)
- Solichah, A., & Herdyastuti, N. (2021). Pengaruh Lama Pemanasan Proses Fermentasi Terhadap Kadar Fenolik Total Dan Aktivitas Antioksidan Bawang Hitam. *Unesa Journal of Chemistry*, 10(3), 280-287. Doi: [10.26740/ujc.v10n3.p280-287](https://doi.org/10.26740/ujc.v10n3.p280-287)
- Suarningsih, N. M. (2019). Peranan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran di Sekolah. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-30. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/165>
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). Desain Multimedia Pembelajaran. Buku Bahan Ajar. Jurusan Teknologi Pendidikan. UNDIKSHA
- Sudijono, A. (2008). Pengantar Statistika Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sudirman., Burhanuddin., Fitriani. (2024). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran “*Neurosains dan Multiple Intelligence*”. PT Pena Persada Kerta Utama. Jawa Tengah.
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2020). Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108-117. Doi: [10.30651/aks.v4i1.3470](https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.3470)
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi nilai budaya lokal pada pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993-2998. Doi: [10.37985/jer.v5i3.1330](https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330)
- Sumiyati, S., Ardan, A. S., & Tokan, M. K. (2021). Pelatihan Penyediaan Objek Biologi untuk Kegiatan Pembelajaran di SMA. *Kelimutu Journal of Community Service*, 1(1), 35-41. Doi: [10.35508/kjcs.v1i1.5532](https://doi.org/10.35508/kjcs.v1i1.5532)
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Suyamto, J. Masykuri.M., Sarwanto (2020) Analisis Kemampuan TPACK (*Tekhnology, Pedagogical, And Content Kknowledge*) Guru Biologi SMA Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1). 44-53. Doi: [10.20961/inkui.v9i1.41381](https://doi.org/10.20961/inkui.v9i1.41381)
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-268. Doi: [10.62504/jimr469](https://doi.org/10.62504/jimr469)
- Syarah, M. M. (2021). Analisis penerapan pendekatan STEM pada pembelajaran biologi. *Bio-Edu*, 6(3), 236-243. Doi: <https://doi.org/10.32938/jbe.v6i3.1260>
- Tamira, P. C. (2023). Pengembangan *Game* Edukasi “*Battle Of Maze*” Pada Pokok Bahasan Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Dasar, UNDIKSHA Singaraja.
- Utami, N.K., Khairuddin., Mahrus, M. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Pada Penggunaan Media Video Dengan Media Powerpoint Melalui Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di SMAN 3 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 5(2). 96-101.
- Utami, V. U., Ardi, A., & Lufri, L. (2021). Media pembelajaran e-learning berbasis edmodo pada materi sistem gerak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 217-223. Doi: [10.23887/jlls.v4i2.34238](https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.34238)
- Wahyu, R., Putra, Y., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siswa MTS. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 182–194. Doi: [10.30870/JPPM.V12I1.4865](https://doi.org/10.30870/JPPM.V12I1.4865)

- Warpala, I. W. S. (2012). Mendesain Model Pembelajaran Dengan Menggunakan e-Learning: Suatu Kajian Teoritik. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. 1(3). 182-190.
- Widiastuti, E. H. (2018). Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sejarah. IKIP Veteran Semarang. 25(2). 107-113
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh *game*-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. Doi: [10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206](https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206)
- 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. Doi: [10.31004/basicedu.v5i2.835](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835)
- Wulandari, A., Rafiantini, I., Pamungkas, A. S. (2024). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. 9(2). 179-188. Doi: [10.30998/jkpm.v9i2.23181](https://doi.org/10.30998/jkpm.v9i2.23181)
- Yarza, H. N., Fitri, R. C., Irdalisa, I., & Elvianasti, M. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa SMA Pada Materi Fungi. *Symbiotic: Journal of Biological Education and Science*, 2(2), 70-78. Doi: doi.org/10.32939/symbiotic.v2i2.36
- Yoriska, V., & Ristiono, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Google Sites Tentang Materi Sistem Sirkulasi Darah Pada Manusia Untuk Peserta Didik Kelas Xi MIPA SMA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2). Doi: [10.30870/biodidaktika.v17i2.16498](https://doi.org/10.30870/biodidaktika.v17i2.16498)
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533. Doi: [10.26740/it-edu.v5i3.38272](https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i3.38272)