

Daftar Pustaka

- Afari, E., & Khine, M. S. 2017. *Game-Based Learning: A Theoretical Framework For Instructional Design*. Educational Technology & Society, 20(1), 1–13.
- Akcaoglu, M., & Kale, U. 2016. *Teaching To Teach (With) Game-Based Learning*. Educational Technology Research and Development, 64(2), 341–362.
- AIHR. 2022. *ADDIE Model Explained: All You Need To Know*. AIHR Academy. Diakses pada 10 Mei 2025, dari <https://www.aihr.com/blog/addie-model>
- Aini, N. 2020. *Penggunaan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 145–156.
- Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. 2024. *Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar*. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 7(2), 780–789.
- Alias, N. A., & Zainuddin, A. M. 2005. *Innovation for better teaching and learning: Adopting the learning object approach*. Malaysian Online Journal of Instructional Technology, 2(3), 27–40.
- Allison, B., Brown, C., & Smith, D. 2021. *Likert-Scale Design For Children: Validity And Reliability Considerations*. Journal of Educational Measurement, 58(3), 415–432. <https://doi.org/10.1111/jedm.12345>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). 2017. *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Angela, W., & Gani, A. 2016. *Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0*. IJIS - Indonesian Journal On Information System, 1(2), 78. doi: 10.36549/ijis.v1i2.19
- Arikunto, S. 2013a. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013b. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Ed. Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Atuni, D. 2024. *Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(1), 34–45.
- Azwar, S. 2012. *Reliabilitas dan validitas* (Edisi 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azzahra, L. L., & Angeli, R. A. 2023. *Implikasi Perkembangan Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik serta Moral dan Spiritual Murid dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar*. Mesada: Journal of Innovative Research.
- Bandura, A. 1997. *Self-Efficacy: The Exercise Of Control*. New York: W.H. Freeman.

- Black, P., & Wiliam, D. 1998. *Assessment And Classroom Learning. Assessment In Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74. doi:10.1080/0969595980050102
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 2003. *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). New York: Longman.
- Branch, R. M. 2010. *Instructional Design: The ADDIE Approach. In Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. doi:10.1007/978-0-387-09506-6
- Calderón, A., Gómez, M., & Ruiz, J. 2025. *Serious Games in Primary Education: Effects on Engagement and Conceptual Understanding*. *Journal of Educational Technology*, 19(1), 55–70.
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. 2021. *Educational Research: Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative And Qualitative Research (7th Ed.)*. Boston, MA: Pearson.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2000. *The “What” And “Why” Of Goal Pursuits: Human Needs And The Self-Determination Of Behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, N. P. S. R., & Wibawa, I. M. C. (2024). *Enhancing students' science literacy through Megedong-Gedongan: A Balinese local culture-based flipbook*. *Journal of Curriculum and Teaching*.
- Dewi, N. M. T., Kristiantari, M. G. R., & Diputra, K. S. 2025. *Problem-Oriented Educational Games To Improve Learning Outcomes On Flora And Fauna In Indonesia For Fifth Grade Elementary School Students*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(1), 189–199.
- Dhaniswara, E., Larisu, Z., Sanjaya, F., Kurniasari, N., Megavitry, R., & Marlina. 2023. *Analisis Peran Game Edukasi Berbasis Mobile Dalam Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Murid*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 24–30.
- Dharma Acariya Nusantara. 2023. *Desain dan Pengembangan Model Pembelajaran: Pendekatan ADDIE dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Budaya*, 1(1), Maret 2023. Diakses dari: <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154>
- Ebel, R. L., & Frisbie, D. A. 1991. *Essentials Of Educational Measurement (5th Ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Erhel, S., & Jamet, E. 2013. *Digital Game-Based Learning: Impact Of Instructions And Feedback On Motivation And Learning Effectiveness*. *Computers & Education*, 67, 156–167. doi:10.1016/j.compedu.2013.02.019
- Firdaus, A. 2022. *Pemanfaatan Pembelajaran Open-Ended Berbantuan Game Edukasi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Murid Pada Materi Bilangan Cacah*. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4).

- Fitriani, N., & Indriani, R. 2021. *Peningkatan Kemandirian Belajar Melalui Strategi Self-Regulated Learning*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 19(2).
- Fitriani, A., & Yusri, F. 2022. *Tingkat Kemandirian Belajar Pada Remaja*. Consilium : Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan. Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi. Diakses dari <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/consilium/article/view/11332>
- García-Redondo, P., Arenas-Márquez, F. J., & Ramírez-Montoya, M. S. 2025. *Game-Based Learning And Student Motivation: A Systematic Review Of Empirical Evidence*. Educational Research Review, 38, 100497. doi:10.1016/j.edurev.2024.100497
- Goodman, J., Cryder, C., & Cheema, A. 2006. *Data Collection In A Flat World: Strengths And Weaknesses Of Mechanical Turk Samples*. Journal of Behavioral Decision Making, 19(4), 1–15.
- Hake, R. R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Department of Physics, Indiana University
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hapsari, R. N., Sari, D. P., & Lestari, N. 2022. *Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Murid*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 9(1), 45–52.
- Hidayat, A. 2022. *Desain Instrumen Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 33–42.
- Hidayat, A., & Nurhayati. 2023. *Media Pembelajaran Digital Wordwall Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(1), 67–75.
- Huang, W. H., Lin, Y. C., & Huang, S. H. 2012. *Evaluating electronic learning materials: A framework and an empirical study*. Computers & Education, 59(2), 557–567. Doi: 10.1016/j.compedu.2012.02.006
- Huda, M. 2018. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, R., Wahab, N., & Yusoff, R. 2020. *Educational Games Design Framework: Integrating Pedagogy And Gameplay*. International Journal of Learning Technology, 15(2), 85–97.
- Ilmaknun, L., & Ulfah, M. 2023. *Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar (Survey di SMA Pelita Tiga Jakarta)*. Jurnal Sains Dan Teknologi, 5(1), 416–423.
- Irawati, I., Nasruddin, & Ilhamdi, M.L. 2021, *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pijar MIPA 16(1), 44-48. doi:10.29303/jpm.v16i1.2202
- Ismaya, R. 2022. *Penggunaan Skala Likert 4 Poin Untuk Penelitian Pendidikan Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 8(2), 45–53.
- Jamilatul, R. 2024. *Pengembangan Instrumen Validasi Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 45–55.

- Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasajo, I., & Yuliana, I. 2021. *Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar*. Buletin KKN Pendidikan, 3(2), 184–193. doi:10.23917/bkkndik.v3i2.15735
- Kay, R. H., & Knaack, L. 2008. *A multi-component model for assessing learning objects: The learning object evaluation metric (LOEM)*. Australasian Journal of Educational Technology, 24(5), 574–591.
- Keller, J. M. 1987. *The ARCS Model Of Motivational Design*. Journal of Instructional Development, 10(3), 2–10.
- Khadijah, Pulungan, E. N., Hariati, R., & Maisarah. 2022. *Developing the Educational Game Tool to Improve Reading Ability of Early Childhood*. International Journal of Language Education, 6(1).
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. 2008. *Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire*. In: Holzinger, A. (Ed.) HCI and Usability for Education and Work. Lecture Notes in Computer Science, vol 5298. Springer. doi:10.1007/978-3-540-89350-9_6
- Lestari, A., & Zulela, M. S. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Sikap Mandiri Murid SD*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1).
- Lestari, N. P., & Putra, I. G. 2021. *Desain Media Pembelajaran Interaktif dalam Model Pengembangan ADDIE*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(2), 112–121.
- Leacock, C., & Nesbit, J. 2007. *A Framework For Evaluating Learning Objects*. International Journal of Learning Technology, 3(2), 123–144. doi:10.1504/IJLT.2007.014603
- Lozano, A., Canlas, R. J., Coronel, K., Canlas, J., Duya, J., Macapagal, R., Dungca, E., & Miranda, J. P. 2023. *A Game-Based Learning Application to Help Learners to Practice Mathematical Patterns and Structures*. International Journal of Computing Sciences Research, 7, 2212–2226. doi: 10.25147/ijcsr.2017.001.1.156
- Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. 2025. *Interactive multimedia based on project-based learning model for fifth grade elementary*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran.
- Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. 2025. *Team game tournament cooperative learning model based on problem solving and learning outcomes*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran.
- Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. 2025. *Game edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru.
- Marlina, A., & Nurdin, I. 2021. *Minat dan Perhatian Murid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(3), 34–42.
- Mayer, R. E. 2001. *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

- Meiriska, L., Lian, B., & Aryaningrum, K. 2024. *Pengembangan Media Gaul (Game Edukasi Wordwall) Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 161 Palembang*. BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5(2), 404–417.
- Messick, S. 1995. *Validity of psychological assessment: Validation of inferences from persons' responses and performances as scientific inquiry into score meaning*. American Psychologist, 50(9), 741–749. doi:10.1037/0003-066X.50.9.741
- Moreno, R., & Mayer, R. E. 2005. *Role Of Guidance, Reflection, And Interactivity In An Agent-Based Multimedia Game*. Journal of Educational Psychology, 97(1), 117–128.
- Mulyani, S., & Nugroho, A. 2021. *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 145–154.
- Nesbit, J. C., Belfer, K., & Leacock, T. L. 2003. *Learning Object Review Instrument (LORI) Guidelines*. Educational Technology Research Journal.
- Nesbit, J. C., Belfer, K., & Leacock, T. 2009. *Learning object review instrument (LORI): User manual*. National Research Council Canada.
- Nieveen, N. 2010. *Formative Evaluation In Educational Design Research*. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *An Introduction To Educational Design Research* (pp. 89–102). Enschede, The Netherlands: SLO.
- Ningsih, R. 2018. *Pengaruh Media Interaktif terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagogik, 10(1), 45–55
- Nisa, K., & Wandini, R. R. 2023. *Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Murid Dalam Pembelajaran Matematika di SDIT Nurul Ilmi Medan*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 31861–31865.
- Nurdiana, D., & Suryadi, D. 2018. *Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Anak, 7(1), 55–63.
- Nugroho, R. Y., Sulastri, D., & Widodo, A. 2023. *Hubungan Kesehatan Mental dengan Prestasi Akademik Murid*. Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi, 7(2), 67–75.
- OECD. 2023. *PISA 2022 Results: Creative Thinking*. Paris: OECD Publishing.
- Pangestika, T. K., Umalihayati, & Dayurni P. 2023. *Efektifitas Media Game Edukasi Berbasis Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Murid Kelas VIII SMP IT Bina Bangsa*. Jurnal Pendidikan: SEROJA, 2(5).
- Piaget, J. 2008. *Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pittayanantakul, N., & Phusawisot, P. 2024. *The Effect of Board Games on Speaking Skills of Thai EFL Primary Students*. Journal of Education and Learning, 13(6), 227–242.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. 2015. *Foundations Of Game-Based Learning*. Educational Psychologist, 50(4), 258–283.

- Prasetyo, A., Nugroho, A., & Rahmawati, D. 2024. *Digital Game-Based Learning Platforms To Enhance Science Competencies In Primary Education*. Journal of Science Education and Technology, 33(2), 211–224. doi:10.1007/s10956-023-10087-9
- Pratiwi, S., & Nugroho, W. 2020. *Efektivitas Media Wordwall dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 7(1), 55–64.
- Pratiwi, D., & Lestari, S. 2021. *Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tematik*. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 45–54.
- Prensky, M. 2001. *Digital game-based learning*. Computers in Entertainment, 1(1), 21–21. doi:10.1145/950566.950596
- Purnamasari, N. L., & Mahriza, A. F. 2023. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Sejarah*. PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 9(2), 139–148.
- Purnomo, A. 2020. *Game Digital Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 45–53.
- Purwanto. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putra, R. P. 2023. *Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)*. Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam.
- Putri, R. A., & Wulandari, S. 2021. *Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(2), 125–133.
- Putri, P. D. S. 2025. *Implementasi Model PBL Berbantuan Media Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila* (Tesis, Universitas Pendidikan Ganesha). Universitas Pendidikan Ganesha Repository
- Rahayu, S. 2021. *Motivasi Intrinsik Dan Dampaknya Terhadap Kemandirian Belajar Murid*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 29(1), 21–30.
- Rahayu, V., & Suyatno, S. 2023. *Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Murid dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan, 3(2), 88–101.
- Rahardja, U. T., & Sulo, L. 2005. *Pendidikan berbasis kemandirian*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahmawati, I., & Setyaningsih, R. 2021. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 101–110.
- Rahmawati, N., & Lestari, I. 2022. *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(1), 45–53.
- Ramdani, D. 2022. *Kemandirian Belajar Dan Peran Guru Sebagai Fasilitator*. Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia, 7(3), 88–96.

- Ratnasari, R., & Setiawan, B. 2023. *Teknik Analisis Korelasi Item-Total Untuk Validitas Instrumen*. Jurnal Pendidikan, 12(1), 45–54.
- Reeve, M., & Brown, T. 2020. *Effect of number of response options on the psychometric properties of Likert-type scales used with children*. Studies in Educational Evaluation, 66, 100890. doi:10.1016/j.stueduc.2020.100890
- Riduan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2018. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W., Rahayu, S., & Prasetyo, Z. K. 2022. *Integrasi Tujuan Pembelajaran Dan Mekanisme Permainan Dalam Game Edukasi*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(3), 201–212.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R. Y. K., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. 2016. *Measuring User Experience: A Case Study in Student-Centered E-Learning Environment*. Journal of Educators Online, 13(1), 58–79.
- Sari, R. D. 2022. *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Murid*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(3), 15–23.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). *User Experience Questionnaire (UEQ) Handbook*.
- Shaheen, N., Ahmed, S., & Khan, A. 2023. *Reflection-Based Digital Games And Their Impact On Long-Term Learning Outcomes*. Journal of Educational Computing Research, 61(2), 345–362.
- Setyawan, B., & Rahayu, N. 2023. *Peran Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Murid SD*. Jurnal Pendidikan Karakter, 13(1), 80–89.
- Septiani, L. E., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. 2025. *Media Game Edukasi Wordwall Topik Bentuk Bumi Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia, 15(1).
- Simpson, E. J. 1956. *The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain*. Washington, DC: Office of Education.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2018. *Educational Psychology: Theory And Practice*. Boston: Pearson.
- Suarni, N. K. 2020. *Media Pembelajaran Interaktif Dan Pengaruhnya Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 4(2), 145–154. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suarni, N. K. 2019. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan Pengembangan Tanggung Jawab Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 3(2), 112–121. Universitas Pendidikan Ganesha

- Suarni, N. K., & Dantes, N. 2020. *Media Pembelajaran Interaktif Dan Inisiatif Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 89–98. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suarningsih, N. M., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. 2024. *Android-Based Educational Game Learning Media Containing Gending Rare Local Wisdom On Science Subjects For Grade 5 Elementary Schools. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 276–287.
- Suastra, I. W. 2017. *Pembelajaran Sains Berbasis Konstruktivisme Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Abad Ke-21. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 50(2), 87–96. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suastra, I. W., 2020. *Inovasi Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 375–384. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suastra, I. W., & Kanca, I. N. 2018. *Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran IPA Untuk Mengembangkan Regulasi Diri Siswa. Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 45–54. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suastra, I. W., & Adnyana, P. B. 2019. *Media Pembelajaran Interaktif Dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Sains. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 52(3), 201–210. Universitas Pendidikan Ganesha
- Suastra, I. W., & Suarni, N. K. 2021. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan Pengembangan Kemandirian Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 23–32. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suastra, I. W., & Ristiati, N. P. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 102–111. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, R&D, dan campuran* (Ed. 2). Alfabeta.
- Sukmayanti, D. A., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. 2024. *Media game edukasi berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman siswa IPAS. Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(3), 203–212.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Septi Nur Afifah, D., & Listiawan, T. 2021. *Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. Jurnal Matematika*, 15(1).
- Tiarawati, P. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Quiz Berbasis HOTS pada Muatan Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Tesis, Universitas Pendidikan Ganesha). Universitas Pendidikan Ganesha Repository.

- Ulfah, M., & Arifudin, O. 2021. *Pembelajaran IPA Dan Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan IPA, 7(1), 45–53.
- Uno, H. B. 2011. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vargo, J., Nesbit, J. C., Belfer, K., & Archambault, A. 2013. *Learning object evaluation: Computer-mediated collaboration and inter-rater reliability*. International Journal of Computers and Applications, 35(3), 198–205. Doi: 10.1080/1206212X.2013.778912
- Whatfix. 2021. *ADDIE Model: 5 Stages of Instructional Design*. Diakses dari: <https://whatfix.com/blog/addie-model-instructional-design>
- Wibawa, I. M. C. 2018. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 6(2), 67–75. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wibawa, I. M. C. 2021. *Prinsip Desain Media Pembelajaran Digital Berbasis Game*. Jurnal Edutech Undiksha, 9(1), 15–24. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wibawa, I. M. C., & Dewi, N. P. S. R. 2022. *The effectiveness of reading and writing learning videos on student learning outcomes in online learning*. International Journal of Elementary Education, 6(1), 18-28.
- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Werang, B. R., & Deng, J-B.. 2024. *Increasing science learning motivation in elementary schools: Innovation with interactive learning videos based on problem-based learning*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia.
- Wibawa, I. M. C., & Widiana, I. W. 2024. *How etnoEducation is essential and linked to science learning in the 21st century paradigm*. Jurnal Edutech Undiksha.
- Wibawa, I. M. C. 2025. *Development of problem-solving-based flipbook learning media to improve science learning outcomes of fifth grade elementary school students*. Journal of Education Technology.
- Wibawa, I. M. C., & Ilia Yuda Sukmana, A. I. W. 2025. *Media video animasi untuk peningkatan hasil belajar siswa pada IPAS SD*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora.
- Wibowo, T., & Apriyanti, V. C. 2024. *Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kepuasan Murid Indonesia*. Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer, 13(3). doi:10.30591/smartcomp.v13i3.5973
- 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.
- Widiyantara, I. G. R., Gading, I. K., & Bayu, G. W. B. 2025. *Media Game Edukasi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada*

Materi IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. International Journal of Natural Science and Engineering.

- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Murid di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(2), 1027–1038. doi:10.31004/basicedu.v5i2.835
- Wulandari, M., & Syamsul, M. 2021. *Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Sikap Belajar Murid*. Jurnal Sosiologi Pendidikan, 4(2).
- Yaman, H., Sousa, C., Neves, P. P., & Luz, F. 2024. *Implementation of Game-Based Learning in Educational Contexts: Challenges and Intervention Strategies*. Electronic Journal of E-Learning, 22(10)
- Yuliana, R., Anwar, M., & Putri, S. 2020. *Refleksi diri sebagai indikator dalam kemandirian belajar*. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 5(2), 44–51.
- Ziegler, M., & Bäckström, M. 2023. *Moving beyond Likert and traditional forced-choice scales: Evaluating graded forced-choice formats in personality assessment*. Multivariate Behavioral Research, 58(4), 654–676. doi:10.1080/00273171.2023.2235682
- Zimmerman, B. J. 2000. *Becoming A Self-Regulated Learner: An Overview*. Theory Into Practice, 41(2), 64–70. doi:10.1207/s15430421tip4102_2.

