

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: *Fakulas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Aisyah, S., Adiyatna, M. F., Anisatuzzahra, & Zulfahmi, M. N. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Sedekah Bumi dalam Pencapaian P5 di Sekolah Dasar. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 2(1). <https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i1.499>.
- Aisyah, S., & Retta, A. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Bangun Ruang. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14(1), 123–137. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v14i1.10763>.
- Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *J. Inform. dan Rekayasa*, 4, 29-40.
- Almulla, M. A. (2023). *Constructivism learning theory: A paradigm for students' critical thinking, creativity, and problem solving to affect academic performance in higher education*. *Cogent Education*, 10(1), 2172929.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.
- Andini, N. P. D. S. (2024). *Pengembangan Media Game Edukasi Interaktif Fraksimatika Berpendekatan PMRI (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V SD* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6604>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal huruf dan angka dengan model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426-432.
- Amaliah, R. A., Yaumi, M., & Rasyid, M. R. (2023). Transforming Learning Through the Web and Internet. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(12), 1855–1861. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i12.4553>
- Apriyanti, N. M. L., & Utami, K. H. D. (2025). Digital Interactive Picture Card Media to Improve Beginning Reading of Second Grade Students in Elementary School. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(1), 120-126.
- Ardana, I. K. A. B., Rati, N. W., & Werang, B. R. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14705-14718.

- Arief, M. M. (2021). Media pembelajaran IPA di SD/MI (tujuan penggunaan, fungsi, prinsip pemilihan, penggunaan, dan jenis media pembelajaran). *Tarbiyah Darusalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 5(1).
- Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 98-110.
- Arifin, M., Syahputra, H., & Ismail Hanif Batubara, S. P. I. (2022). *Media Pembelajaran berbasis ICT*. Umsu press.
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 165-174.
- 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
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.
- Azri, A., & Raniyah, Q. (2024). Peran Teknologi dan Pelatihan Guru dalam Meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 4859-4884.
- Baeti, S. R., Rasidi, R., Suryawan, A., & Budiati, B. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Melalui Penerapan Model PBL Berbantuan Media Papan Tumbuhan. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 644-51.
- Bintaratih, S., & El-yunusi, M. Y. M. (2024). Strategi Pembelajaran Melalui Kuis dan Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Ganting Gedangan Sidoarjo. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7336–7345. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2144>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321.. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468-468.
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Suatu Keniscayaan di Era Digital. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 5(1), 1–19.
- Dikta, P. G. A. (2020). Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar pada Abad ke-21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 126-136.
- Emalasari, N. P. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Penerapan Pembiasaan Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Gotong Royong Siswa SD. *Jurnal Ilmiah*

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fadillah, S. N., Safriani, D., Nabilah, H., Bunda, P. D. P., & Ginting, R. F. (2025). Game Edukasi Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 9(10), 333–340.
- Fatma, N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50-59.
- Fauzi, G. U. F. R. O. N., Rahayu, Y. D., & Pratama, F. R. (2019). Aplikasi Game Edukatif Anak sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jember: Universitas Muhamadyah Jember*.
- Farah, S. I., & Kusno, K. (2023). Systematic Literatur Rivew Systematic Literatur Review: Efektivitas E-Learning sebagai Media Pendukung dalam Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 134-140.
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Petualangan Si Isaac Berbasis Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori jean piaget: Kajian literatur sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466-471.
- Frendiyanti, R., & Sumadi, C. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bariumplants Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Kamal 1. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 62-76.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An Introduction*. Longman Publishing. <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Gui, Y., Cai, Z., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., & Tai, R. H. (2023). Effectiveness of Digital Educational Game and Game Design in STEM Learning: A Meta-Analytic Review. *International Journal of STEM Education*, 10(1), 36.
- Gulo, J., Ginting, D. B., & Prayuda, M. S. (2025). Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 067244. *Jurnal Pendidikan*, 01(04), 181–187.
- Habdi, H., & Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19-26.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466-473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>

- Hamid, M. A., Subakti, H., Sari, A. C., Jumarli, M., & Suleman, N. (2024). *Media Pembelajaran di Era Digital: Perkembangan, Konsep, dan Fungsi*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Handayani, N. K. T., Gading, I. K., & Widiana, I. W. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 528-536. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972-980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hasan, M., Nasution, N., Sofyan, S., Guampe, F. A., Rahmah, N., Mendo, A. Y., ... & Atirah, A. (2023). Pendidikan dan Sumber Daya Manusia: Menggagas Peran Pendidikan dalam Membentuk Modal Manusia. *Penerbit Tahta Media*.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69-78.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematika Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632-2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Hidayat, F. A., Asiska, L., Fitria, R., & Sari, S. I. (2024). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer Dasar Berbasis Android. *Instink: Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi dan Komputer*, 3(1), 22-30.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822.. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Hui, H. B., & Mahmud, M. S. (2023). Influence of game-based learning in mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A sytematatic review. *Frontiers in psychology*, 14, 1105806. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102-108.
- Indrayasa, K. B., Sumadi, T., & Nurani, Y. (2024). Needs Analysis of Educational Game Tools Based on Tri Hita Karana Values to Improve Early Childhood Prosocial Behavior. *International Proceedings of Nusantara Raya*, 3(1), 175-183.
- Bloom, B. S. (2010). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

- Intariani, I. A. M., Rati, N. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Game Edukasi “Atman” Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Cacah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 209-217. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77258>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 557-566. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(3), 557. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Ismail, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Dilengkapi Video Faktual sebagai Media Pembelajaran. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(4), 434–440. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i4.3265>
- Jamaah, J., Lasmana, I. W., & Sanjaya, D. B. (2025). Implementasi Tri Hata Kinara dalam Membentuk Karakter Siswa Sadar Lingkungan di Sekolah Dasar (SD) Kabupaten Dompu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 515-520.
- Karimah, I. (2025). *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 173277 Pohan Tonga Kabupaten Tapanuli Utara* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Adary Padangsidimpuan).
- Khairita, M. N., Soraya, A., & Asmara, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Comic Life pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 189-199.
- Khotimah, S., Bambang, B., Purwati, A. S., & Aysi, S. A. H. (2024). Enhancing The 6Cs as 21st Century Skills Among Higher Education Students Through An Entrepreneurial Project Learning. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 10(4), 1528-1536.
- 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. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://share.google/qPYtIEuqFNx1Zq91A>
- Lee, M., Shin, S., Lee, M., & Hong, E. (2024). Educational outcomes of digital serious games in nursing education: a systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials. *BMC Medical Education*, 24(1), 1458.
- Lestari, S., Manurung, A. A., & Sumarni, S. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10622-1062
- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi media dan digital di indonesia: Sebuah tinjauan sistematis. *KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 8(2), 205-222.

- Lu, Z., Chiu, M. M., Cui, Y., Mao, W., & Lei, H. (2023). *Effects of Game-Based Learning on Students Computational Thinking: A Meta-Analysis*. *Journal of Education Computing Research*, 61(1), 235–256. <https://doi.org/10.1177/07356331221100740>
- Magdalena, I. (2024). *Media pembelajaran sekolah dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. 07–3514.
- Mahruf, R., Fidayah, N. A., & Dakila, N. F. (2022). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Komunikasi dan Partisipasi Politik Masyarakat. *Youth Communication Day*, 165(01), 165-172.
- Malik, A. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Deepublish.
- Masriani, A. R. (2025). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Pemahaman Konsep pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 280–290.
- Mayoni, K. D., Widhiyaningsih, I. H., Dharnendri, L. Y., Semaranatha, I. K., & Wiryasanjaya, M. T. (2023). Implementasi Ajaran Tri Hita Karana dalam Pembangunan Masyarakat Bali. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(5), 90-95. <https://doi.org/doi.org/10.59435/gjmi.v1i5.865>
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Milo, K., Dhiu, P., & Laksana, D. N. L. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Siswa di SDK Regina Pacis. *JCPA: Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 96–103. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcpa>
- Mushofa, A. Z., Anam, S., & Maulana, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Web Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab diMts AN- Nuriyah Kaliwining Jember. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(2), 1–10.
- 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>
- Nabila, N. I., Sumantri, S., & Zakiah, L. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif AR” TereDaman” Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Teknodik*, 41-50.
- Nasution, A. N., Rambe, A. F., Fitriani, Nasution, L. S., Nasution, S. F. Y., Sastika, W., & Ginting, S. S. B. (2025). *A Systematic Literature Review: Penerapan Teori Permainan dalam Strategi Promosi untuk Mengoptimalkan Penjualan Produk (Systematic Literature Review: Application of Game Theory in Promotional Strategies to Optimize Product Sales)*. *Al-Aqlu: Jurnal Matematika, Teknik dan Sains*, 3(1), 56–65. <https://doi.org/10.59896/aqlu.v3i1.132>
- Najikhah, F. (2015). Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Edukasi dengan Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar IPA Mengenal Berbagai Benda Langit di Kelas 1 SD. *Semarang: Universitas Negeri Semarang*.

- Ningrum, N. K. S., Faslah, R., & Swaramarinda, D. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(10), 4126–4135.
- Ningsih, A. W., Dewi, K., Handayani, T., & Oktamarina, L. (2024). Pengembangan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Sekayu. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2665–2674.
- Niriavidya, D. N. M. S., & Werang, B. R. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 71-80. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55580>
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi “Marbel Fauna” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686-6694.
- Nurhasnah, N., Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning Theories According to Constructivism heory. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(1), 19-30.
- Nurma, F. H., WAHID, I. Z., & KUKUH, A. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) Untuk Siswa Kelas Iv Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Nurul, M., Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, L., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789.
- Nursyahira, P., Mawaddah, D., Indahyani, N., & Maisaroh, S. (2024). Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(2), 163–171. <https://doi.org/10.57251/ped.v4i2.1615>
- Octaviani, L., Harta, J., & Winarta, G. Y. (2022). *Development of Assemblr Edu-Assisted Augmented Reality Learning Media on the Topic of Effect of Reactant's Concentration and Catalyst on Reaction Rate: Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu pada Subtopik Pengaruh Konsentrasi Reaktan dan Katalis terhadap Laju Reaksi*. *JCER (Journal of Chemistry Education Research)*, 6(1), 58–71. <https://doi.org/10.26740/jcer.v6n1.p58-71>
- Oktary, D., Khairiya, K., Mariah, K., Mardes, S., & Yakub, E. (2024, November). Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD). In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* (Vol. 4, pp. 43-49). <https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.921>
- Padet, I. W., & Krishna, I. B. W. (2020). Falsafah hidup dalam konsep kosmologi Tri Hita Karana. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Petri, G., & von Wangenheim, C. G. (2016). How to evaluate educational games: a systematic. *Journal of Universal Computer Science*, 22(7), 992-1021.. <https://www.researchgate.net/publication/307175665>

- Pombo, L., & Marques, M. M. (2022). Mobile Learning Games with Augmented Reality in a Park-System for Classification of Questions for Quiz Game Creation. *International Association for Development of the Information Society*. http://edupark.web.ua.pt/mobile_app,
- Pratiwi, G. A. N. R. A., Widiana, I. W., & Werang, B. R. (2023). Pengaruh Implementasi Manajemen Kelas Berbasis Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI di SMAN 4 Denpasar. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2911-2920. <http://jurnaledukasia.org>
- Prayogi, O., & Puspita, R. D. (2025). Implementation of Constructivism-Based Game-Based Learning Model in Science Learning for Grade IV. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(1), 107-114.
- Prayudi, A., Sasmita, L., Supriyaddin, S., Burhanuddin, B., & Mahdin, M. (2025). Pengembangan Game Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Berbasis Case Method dan Team Based Project. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 7(01), 369–382. <https://doi.org/10.53863/kst.v7i01.1558>
- Prayunli, R., Haryati, S., & Futra, D. (2025). Pengembangan Instrumen Evaluasi Menggunakan Wondershare Quiz Creator pada Pokok Bahasan Elektrokimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 10(1), 67-80. <https://doi.org/doi.org/10.33578/jpk-unri.v7i1.xx>
- 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>
- Puspayanti, A., Lasmawan, I. W., & Suharta, I. G. P. (2023). Konsep Tri Hita Karana untuk pengembangan budaya harmoni melalui pendidikan karakter. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 11(1). <https://doi.org/10.36052/andragogi.v11i1.314>
- Puspita, D., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). BATUMBUH: Game Edukasi Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 327-337. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.77315>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di Indonesia untuk kelas v sd. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299-306.
- Putra, I. P. A. A., Werang, B. R., & Utami, K. H. D. (2025). Puzzle Game Learning Media Based on Bookwidgets to Improve Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students on Photosynthesis Process Material. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 279-286.
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas IX di salah satu SMP Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49-54. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>

- Putri, P. F. B., Chan, F., & Rosmalinda, D. (2024). *Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning pada Materi Tumbuhan di Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 231–243. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20064>
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains. *JSE: Journal Sains and Education*, 2(2), 33–39. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i1.153>
- Rati, N. W., Utami, K. H. D., & Sukmayasa, I. M. H. (2023). Optimizing students' scientific attitudes and collaboration skills through problem-based learning based on Tri Hita Karana. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA*.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian (panduan peneliti, mahasiswa, dan psikometrian)*. Parama publishing.
- Rohmad, & Sarah, S. (2021). Pengembangan Instrumen Angket. *Penerbit K-Media*.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2013). Design and Development Research. In *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 141-150). New York, NY: Springer New York. <https://doi.org/10.4324/9780203826034>
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika penelitian pendidikan: Analisis perhitungan matematis dan aplikasi SPSS*. Prenada Media.
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. (2025). The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A systematic Review. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 116-136.
- Salafudin, H., & Dewi, H. L. (2022). *Statistika Inferensial Untuk Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. Prenada Media.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 134-141. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i1.679>
- Sanjaya, M. D. H., Dantes, N., & Suweta, I. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Pendidikan Agama Hindu Pada Kompetensi Dasar Tri Hita Karana dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Kelas V di SD Negeri 1 Ambengan. *JURDIKSCA: Jurnal Pendidikan Agama Hindu Mahasiswa Pascasarjana*, 1(2), 178-189.
- Sari, B. M., & Suyadi, S. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2049-2058
- Sayuti, A., Krisna, R., Hendriansyah, H., & Destikarini, F. (2025). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pengolahan Data Kematian Di Kantor Kelurahan Indralaya

- Mulia Ogan Ilir Menggunakan Vb. Net. *Journal of Information System and Education Development*, 3(2), 25-30.
- Saefina, K. N., Rifa, E. J., Candrawan, M. R. S., & Aziz, A. (2025). Reorientasi Peran Dan Fungsi Guru Dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 Di Era Globalisasi Dengan Mengintegrasikan Nilai Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 692-702.
- Septianingsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 07(02), 10309–10318. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/8041>
- Setiyowati, A., Apriyani, D. C. N., & Qudsiyah, K. (2023). Pengembangan Desain Bahan Ajar Bermuatan 6C pada Materi Trigonometri Kelas X SMKN 2 Pacitan. *Jurnal Edumatic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 44-53.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386-397.
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248. <https://doi.org/DOI.10.34007/ppd.v1i1.195>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://share.google/qPYtIEuqFNx1Zq91A>
- Solihati, T. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Kearifan Lokal dan Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education*, 1(2).
- Srirahmawati, I., & Purwoko, B. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 145–157. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.17678>
- Subarjo, M. D. P., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Analisis penerapan pendekatan teori belajar konstruktivisme pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 313-318.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In Alfabeta Bandung (Vol. 19).
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138.
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan
- Suryatini, K. Y., Agung, A. A. I. A., Dharmadewi, I. M., & Rai, A. A. (2024). *The existence of telajakan in Bali as an implementation of Tri Hita Karana*. *Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies)*, 14(1), 215–233. <https://doi.org/10.24843/JKB.2024.v14.i01.p10>

- Tamrin, M., St Fatimah, S. S., & Yusuf, M. (2011). Teori belajar konstruktivisme vygotsky dalam pembelajaran matematika. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 40-47.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Buku Metodologi Penelitian Pengembangan (Vol. 11, Issue 1).
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). Metode Penelitian Pengembangan. Undiksha.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Ulung, I., Rohana, R., & Isroqmi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran pada materi matriks menggunakan web google sites berbantuan game edukasi wordwall. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 466-484. <https://doi.org/10.31537/laplace.v6i2.1462>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.
- Wahyuni, H. I., Shoukat, N., & Romadhon, N. (2023). Inventarisasi Pemanfaatan Tumbuhan dan Relevansinya Sebagai Sumber Pembelajaran Ekopedagogik Berbasis Kearifan Lokal. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 7(1), 23-32.
- Wang, L. H., Chen, B., Hwang, G. J., Guan, J. Q., & Wang, Y. Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 26.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Issue 1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Wibowo, E. W., Abdillah, A., & Nugroho, W. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi berbasis Macromedia flash Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD NU Sleman. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 105-118.. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- 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. (2023). 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*, 7(3), 182–195. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v7i3.75330>
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623-1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>

- Wilkinson, K. (2017). *The Integration of Mobile Learning App-Based Quiz-Games in Higher Education Teaching of Anatomical Sciences* (Doctoral dissertation, Middlesex University).
- 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>
- Wiranata, A. A. G. (2021). Konsep Lingkungan Hidup Dalam Ajaran Hindu (Presektif Tri Hita Karana). *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 5(1), 61-73.
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2020). Pengembangan instrumen penilaian hasil belajar ranah kognitif model 4d pada materi sepak bola berdasarkan kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 81-88. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>
- Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Fitriya, A. N., Pujiarti, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat Nkri Kelas 4 Sdn 3 Undaan Kidul. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 40–52. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.6099>
- Yadnya, I. G. A. O. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Discovery Inquiry Pokok Bahasan “Lingkaran” Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 1(1).
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95.
- Zainil, M., Kenedi, A. K., Rahmatina, Indrawati, T., & Handrianto, C. (2024). The influence of STEM-based digital learning on 6C skills of elementary school students. *Open Education Studies*, 6(1), 20240039. <https://doi.org/10.1515/edu-2024-0039>
- Zakiyah, A., Riyanto, Y., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil. *Jurnal Education and*, 9(2), 572–579.
- Zhang, J., & Hu, Z. (2024). Advancing game-based learning in higher education through debriefing: Social constructivism theory. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 12(1), 15-27.