

DAFTAR RUJUKAN

- Adrillian, H., et al. (2024). Media pembelajaran berbasis game edukasi matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik: Systematic literature review. *Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 1–10. <https://etdci.org/journal/jrip/article/view/1444>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha Press. <https://repo.undiksha.ac.id/10388/>
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika dasar untuk pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2022). *Evaluasi pendidikan*. Undiksha Press.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika inferensial untuk pendidikan (dilengkapi aplikasi SPSS)*. 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.
- Agung, I. W., & Jampel, I. M. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pengukuran dan evaluasi*. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jurnalpendidikan>
- Ahmad, S., Umirzakova, S., Mujtaba, G., Amin, M. S., & Whangbo, T. (2023). Education 5.0: Requirements, enabling technologies, and future directions. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.15846>
- Alam, M. S., & Asmawi, A. (2024). Qualitative research: *Defining features and guiding principles*. <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/588188-metode-penelitian-kualitatif-0dfdae93.pdf>
- Alam, M. S., & Asmawi, A. (2024). *Qualitative research: Understanding its underlying philosophies*. *Forum for Philosophical Studies*, 2(1), 28–36. <https://doi.org/10.59400/fps2836>
- Alfian, A., et al. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72. <https://core.ac.uk/download/pdf/322468617.pdf>
- Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis*. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Ardiansyah, R. (2021). Penerapan game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar konsep IPA siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 110–118.

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). PT Rineka Cipta.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan educational games interaktif mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>
- Ayudasari, P. (2021). *Pengembangan media pembelajaran biologi berbasis interactive book untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi sel* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro). <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/5285/>
- Easter, A., et al. (2020). *Bab II landasan teori*. Universitas PGRI Palembang. <https://digilib.upgripnk.ac.id/id/eprint/2025/3/BAB%20II.pdf>
- Filament Games. (2022). *Constructivism, constructionism, and video games*. <https://www.filamentgames.com/blog/constructivism-constructionism-and-video-games/>
- Fitriyani, R. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2953–2962. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2301>
- Handayani, R., Putra, A. N., & Safitri, M. (2021). *Enhancing elementary students' conceptual understanding on states of matter through interactive multimedia*. *Journal of Science Education for Primary Schools*, 3(2), 45–53. <https://doi.org/10.21009/jseps.032.05>
- Hazmar, A. A., Hazmar, R., & Marlian, M. (2022). Pemanfaatan media belajar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 95–106. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v3i2.499>
- Hidayat, R., & Nur, A. (2023). Validitas dan reliabilitas instrumen tes dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 12(1), 45–53.
- Hidayat, R., Wahyuni, S., & Putri, D. A. (2023). *Penerapan pembelajaran kontekstual berbasis eksperimen untuk meningkatkan pemahaman konsep perubahan wujud zat pada siswa sekolah dasar*. <https://repository.unja.ac.id/75747/>
- Hidayati, B. R., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Abdi Populika*, 6(1). <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/abdipopulika/article/view/29465>

- Hidayati, N., & Putri, R. D. (2021). Pembelajaran IPA di sekolah dasar melalui eksperimen sederhana. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.21009/JIPD.061.06>
- Irwansyah, F. S., et al. (2017). *Designing interactive electronic module in chemistry lessons. Journal of Physics: Conference Series*, 895(1), 012034. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012034>
- Ishak, S. A., Din, R., & Hasran, U. A. (2021). *Defining digital game-based learning for science, technology, engineering, and mathematics: A new perspective on design and developmental research. Journal of Medical Internet Research*, 23(2), e20537. <https://doi.org/10.2196/20537>
- Kemendikbudristek. (2021). *Dokumen Kurikulum Merdeka: Fase B (SD kelas IV–VI)*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/5w2hn>
- Kuncoro, M. (2021). *Metode kuantitatif: Teori dan aplikasi untuk bisnis dan ekonomi* (Edisi ke-5). STIM YKPN.
- Kurt, S. (2020). *ADDIE model: Instructional design*. <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>
- Marlina, F. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif* (Skripsi, IAIN Metro). <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8367/>
- Maulida, N. (2022). *Analisis kebutuhan media pembelajaran*. <https://maulidanurjanah7.blogspot.com/2022/12/analisis-kebutuhan-media-pembelajaran.html>
- Maulidia, Z. Z. (2024). *Pengembangan e-module GAMEWALL untuk mendukung kompetensi guru* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia). <https://repository.upi.edu/120815/>
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nadolny, L., et al. (2020). *Examining the characteristics of game-based learning. Computers & Education*, 157, 103970. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103970>
- Najwa, A. J., & Meyniar, A. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Navarrete, J., Nguyen, H. T., & Scott, J. (2024). *Limitations and biases of normalized gain scores in measuring student learning. Education Sciences*, 14(2), 155. <https://doi.org/10.3390/educsci14020155>

- Parmini, G. A. N., et al. (2022). Pembelajaran efektif melalui *educational games* topik sifat benda dan perubahan wujud benda. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 495–500. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49500>
- Permana, B. S., et al. (2024). Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Media Informasi dan Aplikasi*, 2(1), 11–20. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3364>
- Permana, H., & Herlina, S. (2022). *Visualizing phase changes in matter using contextual teaching materials*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(1), 89–97. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i1.32145>
- Pradana, M. R. A. (2024). Peran teknologi informasi dalam meningkatkan efektivitas manajemen pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 6855–6866.
- Prasetya, A. (2021). *Electronic module development with project-based learning*. *International Journal of Computer and Information System*, 2(3), 70–78. <https://doi.org/10.29040/ijcis.v2i3.38>
- Prasetyo, Y., & Susilo, H. (2021). *The effectiveness of interactive media in enhancing learning outcomes*. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 85–95.
- Pratiwi, et al. (2022). Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar. *Jurnal Media Informasi dan Aplikasi*, 1(1), 1–10.
- Rahmawati, D., et al. (2023). Pengaruh *games based learning* terhadap motivasi dan pemahaman konsep siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45–56.
- Ramadhani, A., et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 34–42. <https://doi.org/10.21009/jtp.025.1.04>
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika penelitian pendidikan*. Prenada Media.
- Ramadhanti, I. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Lynk.id dan Educaplay* (Skripsi, UIN Jember). <https://digilib.uinkhas.ac.id/37733/>
- Ritonga, M., et al. (2022). *Manajemen pengembangan kompetensi sumber daya manusia*. <https://repository.uinsu.ac.id/20785/>
- Roflin, E., & Zulvia, F. E. (2021). *Statistik kesehatan*. Literasi Nusantara.

- Rosmiati, R., et al. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Fineteach*, 1(1), 295–302. <https://doi.org/10.17509/fineteach.v1i1.77123>
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai digital game-based learning pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta* (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). Repositori UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Supriadi. (2021). *Statistik penelitian pendidikan*. IAIN Palangka Raya.
- Susanti, S., et al. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Pedagogik*, 2(2), 86–93.
- Usmadi. (2020). Pengujian persyaratan analisis. *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/inovasi/article/view/3574>
- Wardhana, A., dkk. (2022). *Statistik deskriptif & inferensial*. <https://publication/382052378>
- Yuniati, I. T. S. (2023). Penggunaan media konkret merangsang semua indra siswa. <https://joglojateng.com/2023/09/04/penggunaan-media-konkret-merangsang-semua-indra-siswa/>

