

DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital pada Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952.
- Agung, A. A. (2018). *Metodologi Pendidikan Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (disertai Aplikasi SPSS)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Ardana, I. W. (2023). The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children's Tolerant Character in River Watersheds. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424-429. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>.
- Akhyar, R. M., Fadhillah, S. R., Rizieq, A. M., & Faried, A. (2023). Game Edukasi Mobile Learning dengan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Pemahaman Pengenalan Hardware pada Platform Android. 18(2), 99–104.
- Alia, M. N., & Retsa, M. (2025). Analisis Komparasi Efektivitas Pembelajaran secara Daring dan Luring. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 8 Nomor 2, 2025, 3992–4000.
- Amalia, V., Sholeha, V., & Fitrianingtyas, A. (n.d.). Pengaruh Reading Corner pada Minat Baca Anak Usia 4-5 tahun. *Early Childhood Education and Development Journal* Volume 7(1), 1–11.
- Angriani, A. D., Nur, F., & Nur, R. (2020). Problem Solving: Pendekatan Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Al Asma : Journal of Islamic Education* 2 (2) 152.
- Artadhewi Adhi Wijaya, Titik Haryati & Endang Wuryandini (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SDN 1 Wulung, Randublatung, Blora. *Indonesian Research Journal on Education* Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025.
- Artanegara, I. M. S., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 235-245. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76917>.
- Artha Mahindra Diputera, Zulpan & Gita Noveri Eza (2024). Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Meaningful, Mindful dan Joyful: Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)* e-ISSN: 2502-7166 Vol. 10 No. 2 Desember 2024.

- Azis, A., Nurlita, M., & Yuni, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Problem Posing Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 1–8.
- Bashir, F. A., & Bramastia, B. (2023). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8070–8083. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>.
- Bin, I., Widyanita, F., & Nurharyanto, D. W. (2024). *Buku Konsep Penelitian Kuantitatif*.
- Chairun Nisa (2022). Analisis Karakteristik Butir Soal Tes Ujian Kenaikan Kelas Pelajaran Matematika dengan Program ITEMAN. *Jurnal Sosial dan Budaya* Volume 2, Nomor 6, Desember 2022; 862-870.
- Eirlangga, Y. S., Syaputra, A. E., & Manurung, K. H. (2024). Peluang dan Tantangan Transformasi Pendidikan Melalui Teknologi. 1(1), 1–8.
- Erianto, E., Hadikrisanto, W., & Suherman, S. (2022). Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 4(02), 200–206.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230.
- Hana Sajida (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Operasi Matematika Dasar Berbasis Web pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.
- Hastina, N., Suryandari, K. C., & Kharisatun, A. (2025). Identifikasi Kebutuhan Siswa dan Guru pada Game Edukasi dalam Pembelajaran IPA sebagai Problem Solver. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 8(3), 1491–1499.
- Junaedy, A., Huraerah, A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2021). Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pendidikan Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18, 133–146.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) usia 0–6 tahun*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* (Vol. 12, Issue 1, pp. 25–30).
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X. *BIOEDUKAS (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>.
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). *Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk*

- Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 252-260. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.77962>.
- Muhammad Khumaidi (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* Vol. 12, No. 1, Juni 2012 (25-30).
- Muhammad Rizal Kurniawan & Listika Yusi Risnani (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>.
- Nailul, C., Sholehah, H., Nurmahilawati, D., Fadila, N., Mulyati, I. S., & Fauzi, I. (2022). Meningkatkan Profesionalisme Guru dengan PTK. *Jurnal Padagogik*, 5(2), 1–2.
- Nisa, C. (2022). Analisis Karakteristik Butir Soal Tes Ujian Kenaikan Kelas Pelajaran Matematika dengan Program Iteman. *Yasin*, 2(6), 862–870. <https://doi.org/10.58578/yasin.v2i6.1020>.
- Nissa, H., & Jamalulail, I. (2023). Difusi Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Melalui Pemanfaatan Bantuan Kuota Internet Kemendikbudristek. *Jurnal Teknodik*, 27, 63–80.
- Nur Alfatih, M. P., Junenda, M., Widyaningsih, T. W., & Fauziah, F. (2024). Web Pembelajaran Interaktif Klasifikasi Hewan Menggunakan Convolutional Neural Network (CNN). *Techno.Com*, 23(3), 597–607. <https://doi.org/10.62411/tc.v23i3.11072>.
- Nurhikma Ramadhana, Nur Qamariah, Hanandita Veda Saphira (2025). The Implementation of the Discovery Learning Model Using Higher Order Thinking Skills Booklet Media on Students' Critical Thinking Ability. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research* ol. 6, No. 1, January 2025.
- Oktavianty, M. N., Antara, P. A., & Handayani, D. A. P. (2024). Model Pembelajaran STEAM pada Kemampuan Kecerdasan Visual Spasial di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 320-330. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.82058>.
- Pendidikan, I., Dini, U., Pohan, A. A., Hayati, N., Handayani, N. D., Hasibuan, R., Ii, K., William, J., Ps, I., Estate, V. M., Percut, K., Tuan, S., Serdang, K. D., & Utara,
- 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>.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West*

Science, 1(8), 506–516.

- Raihan Cahya Adi Putra, Wahyudi wahyudi, Chris Dwi Yanthy, Elok Wigati, & Syarif Fahmi Mauliansyah. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informasi, Sains dan Teknologi*, 6(1), 62–71.
- Rinjani, B. R., Dini, A. U., Khaldi, F., Putri, K., & Sulistyowati, W. (2023). Strategi Pembelajaran dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini. *JR-PAUD: Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(04), 145–156.
- Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. 9(1), 130–138.
- Ruhyat, S., Andika W.D., Lia, D., & Pagarwati, A. (2024). Studi Literatur: Problem Solving pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Bermain Literature Study: Problem Solving in Early Childhood Cognitive Development Through Play. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 11(1), 71–85.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2), 57–60.
- S. (2025). Analisis Penataan Lingkungan Indoor Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah (Problem Solving) pada Anak di TK Al-Kamal Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia.
- Sari, M. Y., & Prihatnani, E. (2021). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah dari Penerapan Problem Solving dan Problem Posing pada Siswa SMA. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 471–482.
- Setyowahyudi, R., Indrawati, N. P. V., Paramita, M. V. A., Ambara, D. P., & Fain, H. (2025). Pelatihan Kontrol Kelas dan Perpustakaan Digital PAUD untuk Mewujudkan Pembelajaran Efektif dan Efisien. *Senadimas: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 1-7.
- Sigit Wibowo, Pujianah, Arief Rahman Hakim, Cicilia Ika Rahayu Nita (2023). Implementation of Bruner's Theory to Improve Understanding of the Concept of Numbers for Grade I Students at SDN 1 Kepanjen. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Kontrol Pendidikan*, 3(7), 2023, 605– 621 Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*.
- Sri Mita Ayumi, Masganti Sit (2025). Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Video Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Smart PAUD*, Vol. 8, No. 1, January 2025.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game

- Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096.
- Sutopo, R. A., Hadi, W., & Setiyawan, M. (2024). Implementasi Metode ADDIE dalam Pembuatan Media Interaktif Bilangan Pecahan dengan Adobe Animate. *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 2(12), 190–196.
- Sutrianingrum. (2025). Bermain atau Belajar? Sebuah Studi Eksperimental tentang Efektivitas Permainan Digital Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Resiliensi Anak Usia Dini. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 221–233.
- Syafrizal, A., Andika, R., & Panggabean, A. P. (2018). Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 6, 7–12. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2077>.
- Torang Siregar. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>.
- Wahyudin, A., & Hayati, K. N. (2025). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan dan Evaluasi Media Game Edukatif dalam Meningkatkan Pengenalan Karir dan Keaktifan Siswa SD. 7(1), 52–63.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.
- Windy Gusri Maryani, Nurmalina, Lusi Marleni (2024). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun TK Tunas Jaya melalui Penggunaan Bahan Alam. *Jurnal Pendidikan Tuntas Volume 2 Issue 4* (2024) Pages 573 – 582.
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>.
- Wulandari, S., Kustiawan, U., & Rofiki, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Model ADDIE pada Materi Operasi Hitung Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 113–122.