

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agung. (2017). Statistika Dasar Pendidikan Sains. September, i-152.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SDN Panggung Lor*. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran digital book pada materi aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2244>
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan edukasi (game) sebagai strategi pendidikan karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139-158.
- Ardianti, Resti & Sujarwanto, Eko & Surahman, Endang. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION*. 3. 27-35. [10.37058/diffraction.v3i1.4416](https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416).
- Ariyani, A., Nazurty, N., & Sukendro, S. (2025). The Implementation of a Problem-Based Learning (PBL) Model Assisted by Wordwall Media in the IPAS Subject to Enhance Students' Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
- Ariyani, D., Nazurty, & Sukendro. (2025). *Implementasi Problem Based Learning berbantuan Wordwall pada pembelajaran IPAS*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(2). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.9373>
- Ariyanti, M. R. D., Sulianto, J., & Buchori, A. (2025). Development of Media EDUMEDIG with the Problem-Based Learning Model to Improve Science Understanding. *Indonesian Journal of Educational Development*, 6(3). <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i3.5614>
- Asfityanti, A., Hakim, A., & Mawarni, S. (2026). Pengembangan Game Edukatif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas VI SD Negeri 205 Inpres Masalleng Kabupaten Takalar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 16(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v16i1.6875
- Ashfiya, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan PowerPoint dan Ispring Suite 10 Pada Materi Operasi Pecahan Di Kelas V SDN Mangkauk 1.
- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity. Yogyakarta: Deepublish.
- Association for Educational Communications and Technology (AECT). (2023). Definition of educational technology. <https://aect.org/definition-of-educational-technology/>
- Bada, & Olusegun, S. (2016). Constructivism: A Paradigm For Teaching And Learning. *Arts And Social Sciences Journal*, 7(4), 66-70. <https://doi.org/10.4172/2151-6200.1000200>

- Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., Lim, T., Ninaus, M., Ribeiro, C., & Pereira, J. (2016). An Update to the Systematic Literature Review of Empirical Evidence of the Impacts and Outcomes of Computer Games and Serious Games. *Computers & Education*, 94, 178–192. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.003>
- Dermawan, D. (2015). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>
- Eveline Siregar, & Frista D. Ramadhani. (2022). Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 240–247. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49427>
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah, W., Anista, W., & Utomo, A. P. (2023). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi*. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11.
- Fikry, D., & Rahmatina, R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem-Based Learning pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(2), 872–882. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i2.14704>
- Harahap, R., & Marta, E. (2025). Pengembangan bahan ajar pada pembelajaran IPAS berbasis Problem Based Learning di kelas IV sekolah dasar. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 8(1). <https://doi.org/10.24014/ejpe.v8i1.36168>
- Harapit, S. (2018). PERANAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 912–917. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.41>
- Jamilah, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran power point ispring presenter pada materi kosakata bahasa arab peserta didik kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141–154. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>
- Kadek Ayu Wahyuni, I Made Citra Wibawa, & Kade Sathya Gita Rismawan. (2025). Interactive Multimedia Educational Games Based on Problem-Based Learning (PBL) for Ecosystem Material to Enhance Student Learning Motivation. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 200–209. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v13i1.92271>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021) *Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. Available at: <https://belajar.kemdikbud.go.id/SitusArtikel/pengembangan-kurikulummerdeka-belajar>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan*

Sosial (IPAS) Fase A – Fase C untuk SD/MI/Program Paket A. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

- Kolopita, N., Sumual, H., & Heydemans, C. D. (2024). Pengembangan Game Edukasi Dasar Desain Grafis untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(1), 94-103. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i4.7652>
- Kustiyono, K. (2023). Meningkatkan hasil belajar pkn dengan metode discovery learning.. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mu4h6>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 2–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>.
- Merdeka.com. (2021, April 15). *60 persen guru di Indonesia terbatas kuasai teknologi informasi dan komunikasi*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/60-persen-guru-di-indonesia-terbatas-kuasai-teknologi-informasi-dan-komunikasi.html>
- Mustafa, P. S. (2022). Statistika Inferensial meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani: Sebuah Tinjauan. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2(1)), 71–86. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4166](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4166)
- Nafrin, I. and Hudaidah, H. (2021). Perkembangan pendidikan indonesia di masa pandemi covid-19. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456-462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Nasution, A. Z., dkk. (2025). Perancangan Media Belajar Mandiri Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa SMA N 1 Matur. *Intellect: International Journal of Innovation Learning and Technology*, 4(1), 157–170. <https://doi.org/10.57255/intellect.v4i1.1400>
- Nasution, S. “Teknologi Pendidikan”. Bandung: CV Jammars. 1999.
- Nurhikmah, Nurhikmah & Rustiani, Sentit. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*. 5.4382-4390.10.37985/jer.v5i4.1573.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursabila, A. F., & Mahendra, M. (2025). Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media game Wordwall terhadap hasil belajar siswa: Studi eksperimen pada materi ekosistem kelas V SDN Jenggrik 2 Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29566>
- Nurviandy, I., Dwiningsih, K., Habibi, A. R., & Akbar, A. F. (2019). Validity of Interactive Multimedia with 3D Visualization to Practice the Spatial Visual Intelligence of Class X High School Students on Metallic Bonding Materials.

- Proceedings of the National Seminar on Chemistry 2019. Atlantis Press.
<https://doi.org/10.2991/snk-19.2019.33>
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Palupi, M. A., & Husamah. (2023). *Penerapan model Project Based Learning untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDN Summersari 2 Kota Malang*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 4653-4661.
- Paramita, R., Panjaitan, R., & Ariyati, E. (2019). Pengembangan booklet hasil inventarisasi tumbuhan obat sebagai media pembelajaran pada materi manfaat keanekaragaman hayati. *Jurnal Ipa & Pembelajaran Ipa*, 2(2), 83-88. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i2.12389>
- Paudia, A., dkk. (2025). Pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan game edukasi Blooket terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(1), 140–145. <https://doi.org/10.33369/pendipa.9.1.140-145>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pooroe, K., Hamid, F. A., & Unwakoly, S. (2020). Penggunaan media ispring dan power point pada sub konsep hukum - hukum dasar kimia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Ambon. *Science Map*, 2(2), 90–94
- Prasetyo, D. (2021). Laporan literatur review buku media pembelajaran sejarah era teknologi informasi (konsep dasar, prinsi aplikatif, dan perancangannya).. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8ktn7>
- Pujawan, I. N. (2012). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa*.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenaln Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purwanto, Ngalim. “Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran”. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2010.
- Putri, D. P., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.13752>
- Putri, Ramadhanty Mashama, dkk. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Adobe Captivate pada Materi Gerak Harmonik Sederhana”. *Jurnal Kumparan Fisika*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 113-120).

- Putu Raka Agus Susena. (2022). Pemanfaatan Video (Youtube) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Biologi Konstektual (JBK)*, 4(1), 1–6. Retrieved from <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/JBK/article/view/8078>
- Rahardjo, T., Degeng, N., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan multimedia interaktif mobile learning berbasis android aksara jawa kelas x smk negeri 5 malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 195-202. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p195>
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka*. Elementary School Journal PGSD FIP.
- Rahmi, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*. Volume 3, Number 2, Tahun 2019, Hal 178-185.
- Rerung, N., Sinon, I. L., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Pada Materi Usaha Dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47–55. <https://doi.org/10.24042/Jpifalbiruni.V6i1.597>
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856–864.
- Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan multimedia interaktif materi sumber energi untuk memudahkan belajar siswa sd. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68-77. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>
- Samikam. (2019). Peningkatan Penguasaan Materi Pembelajaran Ips Tentang Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Konstruktivisme Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Selatpanjang Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019. 100–108. <https://doi.org/10.24114/Jgk.V4i4.20538>
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang: Ahlimedia Book.
- Sangadji, E. M. dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: C.V Andi
- Sanjaya, Wina. “Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan KTSP”. Jakarta: Kencana. 2008.
- Sarbaini, W., Bukit, S., & Khasanah, S. N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di SDN 101835 Bingkawan Kecamatan Sibolangit. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–11.

- Sari, N. K. D. A., Astawan, I. G., & Trisiantari, N. K. D. (2025). Media Game Edukasi: Studi Validitas dan Kepraktisan dalam Pembelajaran IPA untuk Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9694>
- Sari, R. A. M., Rozi, F., Irsan, I., Prawijaya, S., & Sembiring, M. M. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Problem Based Learning pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7783–7791. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13564>
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Simamora, A. H., Jampel, N., & Teguh, I. M. (2022). E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46353>.
- Sinaga, R. M., Trisnaningsih, T., Pujiati, P., & Sudarmansyah, D. (2019). Development of learning media based on mobil learning application. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 9(1), 50–58. <https://doi.org/10.23960/jpp.v9.i1.201907>
- Sitinjak, S. R. A., & Rudi Munzirwan Siregar. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif iSpring Presenter terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 9(2), 162–174. <https://doi.org/10.36709/jpkim.v9i2.86>
- Sitti Adhanir, Arif Firmansyah, & Renawati. (2024). IMPLEMENTATION OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL USED BY EDUCATIONAL GAMES TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS CLASS 2 SD INPRES PALUPI. *EDU RESEARCH*, 5(3), 295-306. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.318>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning

Message Design Course. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 1043–1049.

<https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.10.1718>.

Sudaryono. “Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran”. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2012.

Sudijono, Anas. “Pengantar Evaluasi Pendidikan”. Jakarta: Rajawali Pres. 2011.

Sudjana. Nana. “Penelitian Hasil Belajar Mengajar”. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 1995.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugrah, N. (2019). *Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains*. September, 121–138.

Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.

Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/Islamika.V1i2.208>

Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8.

Susilowati, A. R., & Saputra, Y. A. (2022). Penerapan permainan edukatif "Harta Karun" berbasis Problem Based Learning terhadap literasi sains siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2).

Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tamami, A. A., & Dwiningsih, K. (2020). 3-Dimensions of Interactive Multimedia Validity to Increase Visual-Spatial Intelligence in Molecular Geometry. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 241–255. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i2.31222>

Taufiq, A. (2018). Paradigma Baru Pendidikan Tinggi Dan Makna Kuliah Bagi Mahasiswa. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 10(1), 40. <https://doi.org/10.52166/Madani.V10i1.938>

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A., Amanda, D., Ramadhini, I., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *Jutech Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Jakarta: Depdiknas.
- UNESCO & UNICEF. (2022). *Report on Digital Education Readiness in Indonesia*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization & United Nations Children's Fund. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371234>
- Utami, G. S. N., Pratiwi, V. U., & Antana, A. S. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Pengkol 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18601>
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–54.
- Vriyanti, R., Wijaya, I., & Menrisal. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Epistema*, 4(2), 133–140. <https://journal.uny.ac.id/epistema/article/view/65556/PDF>
- Wahyudin, A., Hayati, K. N., & Juhana. (2025). Pengembangan dan evaluasi media game edukatif dalam meningkatkan pengenalan karir dan keaktifan siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 52–63.
- Wahyuni, K. A., Wibawa, I. M. C., & Rismawan, K. S. G. (2025). Interactive Multimedia Educational Games Based on Problem-Based Learning (PBL) for Ecosystem Material to Enhance Student Learning Motivation. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 200–209. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v13i1.92271>
- Wahyuni, S., Hariandi, A., & Alirmansyah, A. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Muatan IPA Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Video Interaktif. *Journal on Education*, 5(2), 5152–5172. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1254>
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG*. Semarang: LPMM Unnes.
- Widyanto, I. P., & Vienlentina, R. (2022). *Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik menggunakan student centered learning*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(4), 149–157.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19 (1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/Invotek.V19i1.409>
- Yulia Desma. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 1 Gunung Talang. *Jurnal Kependidikan*, Vol, 4 Nomor 2 2020, Hal 1-9.