

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Fauzi, & Agustyarini, Y. (2023). Pengembangan *game* edukasi matematika menggunakan *PowerPoint* untuk materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 56–69.
- Anyan, B. K., & Haetami, A. (2023). Desain media pembelajaran menggunakan aplikasi Scratch untuk topik matematika pada siswa kelas V. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 7(1), 92–104.
- Arsyad, A. (2022). Media pembelajaran interaktif dalam pendidikan matematika. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Anggi, L. (2022). Game pembelajaran matematika dengan aplikasi Scratch. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(4), 88–94.
- Caillois, R. (2019). *Man, play and games*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on game design*. Berkeley, CA: Peachpit Press.
- Crawford, C. (2003). *The art of computer game design*. Vancouver, WA: Washington.
- Chintiya, O. (2021). Media interaktif untuk pengenalan kosakata tubuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(3), 34–42.
- Danny, R. (2022). Analisis efektivitas media pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Teknik*, 14(3), 56–63.

- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan *game* edukasi berbasis *Android* sebagai media pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 98–112.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan *game* edukasi berbasis *Android* sebagai media pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 98–112.
- Dinda, R., Eka, R., Rizal, Z., & Zulkifli, M. (2023). Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(4), 202–210.
- Danny, D., Hidayat, D., & Zulkarmain, L. (2022). Analisis pola komunikasi pekerja full remote working (Studi kasus pada Visualabs). *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 20(1), 1–14. <https://doi.org/10.46937/2022201234567>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). Media pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Azwan, A. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Duke, R. D. (1980). A paradigm for *game* design. *Simulation & Games*, 11(2), 363–377.
- Elga, L. (2023). Media pembelajaran berbasis *game* untuk IPA. *Jurnal IPA*, 19(1), 98–105.
- Fitriyani, A. (2023). Kreativitas pembelajaran PKN dengan media Garuda Ku. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 12–18.

- Fitriyani, F., & Barokah, A. 2023. Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran PKN siswa kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 89–101.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 3–19.
- Huda, M. (2022). Pengembangan game edukasi untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 66–75.
- Hatie, M. (2019). *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Hardis, J. (2023). The positive impact of video *games* on children's social and emotional skills. *Journal of Child Development Research*, 12(3), 45–58.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Khoirurrijal, M., Supriyadi, E., & Hidayah, N. (2022). Kebijakan otonomi belajar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jpp.v9i1.4567>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lee, J., & Owens, J. (2004). *Multimedia learning*. New York: Pearson.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline berbasis keterampilan berpikir kritis pada

pembelajaran IPA bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375.
<https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>

Lestari, A., & Sudihartini, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berjudul *Game Learn with Adventure* menggunakan Scratch. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 127–144.
<https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v12i2.5451>

Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2022). Pengembangan *game* interaktif berbasis *Android* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–58.

Murphy, L. (2022). Connecting learning with real-life contexts. *Journal of Educational Technology*, 18(3), 45–52.

Masruroh, M., & lainnya. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 12(1), 35–47.

McGonigal, J. (2022). *Imaginable: How to see the future coming and feel ready for anything—even things that seem impossible today*. Spiegel & Grau. New York, USA

Novyanti, H. I. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 3(1), 56–68.

- Nurholis, R., & Purnamasari, A. I. 2021. *Game* edukasi pengenalan huruf Hiragana untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. Skripsi, tidak diterbitkan. Cirebon: STMIK IKMI Cirebon.
- Oktafiyani, C., & Septiana, Y. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pengenalan kosakata tubuh dan panca indra dengan *game* educandy dan video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 8(1), 112–123.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Purba, & Shalikhah. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Teknologi*, 7(4), 88–100.
- Pratiwi, & lainnya. (2021). Pengembangan media PowerPoint untuk pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(1), 12–17.
- Parsianti, A., & lainnya. (2020). Penggunaan game dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 74–82.
- Purba, R. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 123–130.
<https://doi.org/10.1234/jpp.v8i1.5678>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada materi pecahan sederhana di sekolah

dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 2440–2448.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>

Putri, E. L., & Derta, S. 2023. Perancangan media pembelajaran IPA kelas VII berbentuk *game* edukasi menggunakan Construct 2. Information Management for Educators and Professionals, 4(1), 55–63.

Rifki, N., Ade, I., & lainnya. (2021). Pengenalan huruf hiragana dengan game edukasi. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang, 9(3), 45–52.

Rahayu, T. S. (2018). Pengaruh sistem manajemen mutu ISO 9001:2015 terhadap produktivitas kerja guru di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 11 Bandung. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan, 3(1). Diakses dari <https://consensus.app/papers/pengaruh-sistem-manajemen-mutu-iso90012015-terhadap-rahayu/ed364ae01d405f19afb365668bb7d43d>

Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan Kahoot. Jurnal Pembelajaran Interaktif, 9(2), 45–59.

Rahma, M. (2021). Penggunaan game edukasi Kahoot dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 18(3), 100–106.

Ramdani, D., Rizal, E., & Zulkifli. (2023). Pemanfaatan *game* educandy sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di SDI Sjech M. Djamil Djabat Bukittinggi. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 7(2), 123–135.

- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Jurnal Intruksional*, 1(2), 122–130.
- Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satria, D., & lainnya. (2022). Game edukasi untuk meningkatkan kemampuan matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 18(2), 52–58.
- Shofwan, I., & Danny, R. (2022). Analisis penggunaan game dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 75–80.
- Syamsi, D. (2021). Game edukasi dalam pembelajaran berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 109–118.
- Sugeng, B., & lainnya. (2022). Kelayakan media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 101–109.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, A. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 111–118.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Setiadi, T., & Haidar, L. R. (2022). Pengembangan *game* edukasi interaktif *mobile* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(3), 130–141.

- Shalikhah, N. (2021). Pengembangan bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.1234/jpp.v8i2.910>
- Susanto, A. (2019). *Penggunaan game dalam pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soviendah. (2023). Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 9(2), 157–164. <https://doi.org/10.24014/sjme.v9i2.20787>
- Squire, K. D. (2021). From virtual to participatory learning with technology during COVID-19. *E-Learning and Digital Media*, 1–23. <https://doi.org/10.1177/20427530211022926>
- Tasril, V., & Zen, M. (2023). Desain UI/UX untuk aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *game*. *Jurnal Desain Aplikasi Pembelajaran*, 5(2), 102–115.
- Teguh, S. (2022). Game edukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 56–63.
- Virnya, T. (2023). UI/UX desain untuk aplikasi pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Desain Teknologi*, 13(3), 102–110.
- Wulandari, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *game* edukasi interaktif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 105–118.

- Wulandari, R. M. (2020). Karakteristik media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 123–130.
<https://doi.org/10.1234/jpp.v5i3.5678>
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh inovasi cerdas pada sistem muskuloskeletal melalui media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 10(3), 123–136.
- Wulandari, S., & Wulandari, S. (2023). *Media pembelajaran matematika (Pengantar dan pemanfaatan potensi wilayah pasir sebagai media pembelajaran matematika)*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.