

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, M. A. (2021). Pembuatan Game Edukasi Pemadam Kebakaran. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 5(1). <https://doi.org/10.46961/jommit.v5i1.344>
- Abidin, F. A., Nugraha, H. B., Solehudin, A., & Garno, G. (2021). Perancangan Game Edukasi Hewan Ovipar dan Vivipar Menggunakan RPG Maker MV. *JOINS (Journal of Information System)*, 6(1). <https://doi.org/10.33633/joins.v6i1.4405>
- Adilla, D. N., Zanthi, L. S., & Yuspriyati, D. N. (2020). KARAKTERISTIK KESALAHAN SISWA SMP DALAM MENYELESAIKAN SOAL PADA MATERI LINGKARAN. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i1.3220>
- Afriyanti, D., & Ardisal. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Game Edukasi Untuk Anak Tunagrahita Di Slb Perwari Padang. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1), 154–161. <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/206/192>
- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1).
- Agustina, N., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran Pada FKIP-Universitas Baturaja. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(9), 83. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v4i9.713>
- Ahmad Zuhdi Alwan, Djuniadi, M. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(1).
- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., & Iasha, V. (2020). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 637–643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.393>
- Al Irsyadi, F. Y., Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1). <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2581>
- Al Mulhem, A., Almaiah, M. A., Morales, M., Jerez, O., & García, B. (2021). *the Role of Mobile Game Applications in Education during the COVID-19*.
- Ali Mustadi, Rizki Amelia, Wahyu Nuning, Deri Anggraini, Eva Amalia, A. S. (2021). *strategi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dan bersastra yang efektif di sekolah dasar*. UNY Press.
- Ali Mustadi et all. (2023). *Capaian Pembelajaran Bahasa & sastra Indonesia SD serta Startegi Implementasinya*. UNY Press.

- All, A., Castellar, E. N. P., & Van Looy, J. (2021). Digital Game-Based Learning effectiveness assessment: Reflections on study design. *Computers and Education*, 167(February 2020). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104160>
- Amaliyatul Ulya, & Ahmad Arifi. (2021). Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.14421/edulab.2021.61.07>
- Amini, M. (2018). *Using Social Media Whatsapp Group in Parental Involvement to Improve Child's Independence at Kindergarten*. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.17>
- Amri. (2015). *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakaraya.
- ANALISIS KARAKTERISTIK KARYA RUPA SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS ADIWIYATA. (2019). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3). <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i3.22937>
- Andari, R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Anderson, L. W. & K. (2010). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen: Revisi taksonomi pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Andrey, A., & Maulana, A. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL MATA KULIAH GAMBAR TEKNIK II DI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN. *Jurnal PenSil*, 10(3). <https://doi.org/10.21009/jpensil.v10i3.20154>
- Anggraeni, A., & Rachmijati, C. (2021). the Use of Schoology As an Alternative of Learning Applications in the Covid-19 Pandemic Period To Improve Students 'Writing Ability. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 5(1), 119. <https://doi.org/10.22460/pej.v5i1.2138>
- Anjani, K., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS TURNAMEN DAN GAMES TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9). <https://doi.org/10.17977/jp.v1i9.6812>
- Ansari, K. D., & Rosnelly, R. (2020). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah–Buahan Berbasis Multimedia. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1).
- Arnold., L. &. (1976). *Pengaruh Keterampilan Membaca*. Pustaka Sinar Harapan. Pustaka sinar Harapan.

- Arnold, D. G., Beauchamp, T. L., & Bowie, N. E. (2019). ETHICAL THEORY AND BUSINESS, Tenth Edition. In *Ethical Theory and Business, Tenth Edition*. <https://doi.org/10.1017/9781108386128>
- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). Landasan Pendidikan: Hakikat Dan Tujuan Pendidikan (Implications Of Philosophical Views Of People In Education ). *Method, 1*(January).
- Asih, P. K., Hawanti, S., & Wijayanti, O. (2020). *Indonesian Journal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Keterampilan Membaca. 4*(1), 87–100.
- Astuti, S. D. (2017). PENTINGNYA MEMAHAMI KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN OLEH GURU. *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Sebagai Dasar Pengembangan Strategi Pembelajaran Oleh Guru*.
- Asyaroh, S. I., Buchori, A., Wardani, T. I., & Wijayanto. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BILANGAN PECAHAN BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR. *JIPITEK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Infomasi Dan Komputer, 2*(1).
- Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI STUDENT ADVENTURE 2D PADA SMK NEGERI 1 AL-MUBARKEYA. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 4*(1). <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 6*(2). <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078>
- Basori, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Education. *JPDN (Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara), 2*(1).
- Basuki, K. (2019). 濟無No Title No Title. *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, 53*(9), 1689–1699.
- Borg and Gall. (2014). *Applying Education Reserach:How to read, Do , and Use Research to Solve Problem of Praktice*. Longman publishing Inc.
- Brian Tomlinson, D. (2011). *Materials Developmen in Language Teaching* (Cambridge). Cambridge University Press.
- Budhayanti, C. I. S., & Bata, J. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN LINTASAN BELAJAR GEOMETRI. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni, 5*(1). <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.9477.2021>

- Cahyo, A. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. flasbook.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*.
- Crawley, S.J dan Mountain, L. (1995). *Strategis for Guiding Content Readingg.*. Allyn and Bacon.
- Dale, E. (1954). The Learning Pyramid. *Audio Visual Methods in Teaching*.
- Damanhuri. (2006). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 管理現代化, 1993, 61–64.
- Darmawan, D. (2020). *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Darmayanti, N. K. D., & Abadi, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1).
- Degeng, I. N. S. (1998). Mencari Paradigma Baru Pemecahan Masalah Belajar Dari Keteraturan Menuju Kesemrawutan. In *Pengukuhan Guru Besar Um*. <https://doi.org/10.4324/9780203102992>
- Degeng, I. N. S. (2013). *Ilmu Pembelajaran*. Kalam Hidup.
- Deliyannis, I., & Kaimara, P. (2018). Developing smart learning environments using gamification techniques and video game technologies. *Didactics of Smart Pedagogy: Smart Pedagogy for Technology Enhanced Learning*, 285–307. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-01551-0\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-030-01551-0_15)
- Dewantara, Y. J., & Kusumastuti, F. (2020). Evaluasi Kebijakan Program Pendidikan Inklusif Di SDN Betet 1 Kota Kediri. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v8i1.12066>
- Dias, L. L., Enstein, J., & Manu, G. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(1). <https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i1.233>
- Dinandra, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pokok Bahasan Pengenalan Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Revolusi Industri 4.0. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1). <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i1.1807>
- DIPERJA PURBA, & Riamona S.Tulis. (2021). IMPLEMENTASI PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY (CSR) DI PT. BANK PEMBANGUNAN DAERAH KALIMANTAN TENGAH. *Journal Ilmu Sosial, Politik Dan Pemerintahan*, 6(2). <https://doi.org/10.37304/jispar.v6i2.414>
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020). Pengaruh Game Edukasi

Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.

- Djannah, M., Zulherman, & Nurafni. (2021). Kahoot Application for Elementary School Students: Implementations of Learning Process from Distance during Pandemic period of COVID 19. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>
- Endiawan, A. S., Fathurohman, I., & Santoso. (2021). Development Design Technology Comic Literacy Android Based E-book. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012072>
- Erfan, M., & Archi Mauliyda, M. (2020). PENGARUH GAME EDUKASI KAHOOT! TERHADAP PENGUASAAN KONSEP MAHASISWA CALON GURU SEKOLAH DASAR PADA MATERI PERPINDAHAN KALOR. *JURNAL DIDIKA: WAHANA ILMIAH PENDIDIKAN DASAR*, 6(2). <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2694>
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3642>
- Fadilla, S. D., Saepudin, A., & Erhamwilda. (2020). Persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz dengan minat belajar jarak jauh PAI di SMA PGRI 2 Bandung. *Prosiding Pendidikan Agama Islam*, 6(2).
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi CERMAT Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa SMA Pada Materi Barisan dan Deret Geometri. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(5).
- Fahrurrozi, D. (2017). *Relationship between Students' Reading Interest and Vocabulary Mastery with Reading Comprehension ability*. 118, 357–363. <https://doi.org/10.2991/icset-17.2017.59>
- Fahrurrozi, Dewi, R. S., Kaban, S., Hasanah, U., Wardhani, P. A., & Rachmadtullah, R. (2020). Use of whole language - based initial reading asesment modules in early grade students: Study efectiveness in elementary school. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7 Special Issue).
- Farida Rahim. (2008). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Bumi Aksara.
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 199–204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>

- Fiqih Fauzan Ar-rafi, A. U. Z. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity 3D Android Based Historical Educational Game Design With Unity 3D Game Engine. *Prosiding Seminar Nasional Informatika Dan Sistem Informasi*, 3.
- Firmansyah, D., Martini, M., & Murtina, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Menggunakan RPG Maker MV. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 5(1). <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1416>
- Firmansyah, R. I., Aditya, A., & Kartikasari, M. (2021). GAME EDUKASI SISTEM TATA SURYA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS VIRTUAL REALITY. *Jurnal Simantec*, 9(2). <https://doi.org/10.21107/simantec.v9i2.9912>
- Fokides, E. (2018). Digital educational games and mathematics. Results of a case study in primary school settings. *Education and Information Technologies*, 23(2), 851–867. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9639-5>
- Girard, C., Ecalle, J., & Magnan, A. (2013). Serious games as new educational tools: How effective are they? A meta-analysis of recent studies. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(3), 207–219. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2012.00489.x>
- Gontah, R. A., Sumual, H., & Komansilan, T. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1).
- Grabe. (2002). *Teaching and Reading*. Pearson Education Limited.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1). <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1.96>
- Habibullah, H., Isti Ratnasari, G., Puspitarani, P., & Salviana, S. (2020). Karakteristik Psikologis Siswa dalam Pembelajaran Matematika ditinjau dari Kecerdasan Intuitif dan Reflektif. *Jurnal Karya Abdi*, 1(01). <https://doi.org/10.32520/karyaabdi.v1i01.987>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*.
- Halimah, S. (2015). Peningkatan Pengetahuan Tentang Garis Bilangan Melalui Tugas Pada Siswa Kelas 2 Semester 1 Permainan Loncat Garis dan Metode SDN 5Jepun Kecamatan Jepun Tahun Pelajaran 2015 / 2016. *Ums*.

- Hao, K. C., & Lee, L. C. (2021). The development and evaluation of an educational game integrating augmented reality, ARCS model, and types of games for English experiment learning: an analysis of learning. *Interactive Learning Environments*, 29(7), 1101–1114. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1619590>
- Herfandi, Widiarta, I. M., & Firmansyah, M. W. (2020). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN AKHLAK BERBASIS VIRTUAL REALITY. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(3). <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i3.752>
- Hermawan, B., Endang, L., & Apriana, M. (2020). Peran Media PPT untuk Peningkatan Minat Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2). <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i2.26887>
- Heru Kurniawan Ramadani, H. K. R., & Walidini Syaihul Huda. (2020). Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Explore IT!: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 12(2). <https://doi.org/10.35891/explorit.v12i2.2281>
- Hidayah, A. K., Prihantoro, C., & Fernandez, S. (2021). Implementasi Metode Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Pseudocode*, 8(1). <https://doi.org/10.33369/pseudocode.8.1.38-48>
- Hidayat, W. N., Patmanthara, S., Setiani, A., Sutikno, T. A., & Sutadji, E. (2020). Pelatihan Pengembangan Mobile Game Edukasi untuk Guru SMK Bidang Teknologi Komputer dan Informatika Kota Malang. *Jurnal KARINOV*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p31-36>
- Hijrah, M. A., Risnasari, M., Arif, M., Cahyani, L., & Aini, N. (2020). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI HIMPUNAN. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2296>
- Hudders, L., De Pauw, P., Cauberghe, V., Panic, K., Zarouali, B., & Rozendaal, E. (2017). Shedding New Light on How Advertising Literacy Can Affect Children's Processing of Embedded Advertising Formats: A Future Research Agenda. *Journal of Advertising*, 46(2), 333–349. <https://doi.org/10.1080/00913367.2016.1269303>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Hurlock, E. B. (2016). *Elizabeth B. Hurlock*,. Mc. Graw Hill.
- Huwaida, R., Tyas, S. S., & Pradhana, Y. (2020). Perancangan Game Edukasi Menyusun Ayat Al-Qur'an Berbasis Android. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 4(2). <https://doi.org/10.46961/jommit.v4i2.335>

- Huzena, B. R., Fatmawati, F., & Handayani, P. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Dan Fuzzle Untuk Anak Usia Dini. *Journal of Informatic and Information Security*, 1(1). <https://doi.org/10.31599/jiforty.v1i1.139>
- Ikhsanuddin, R., & Putri, A. D. (2021). Game Edukasi Nama-Nama Nabi Dengan Menggunakan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 4(1).
- Imam, S. (2009). *Pengajaran Membaca di kelas -kelas Awal Sekolah Dasar. Pidato Pengukuhan Guru Besar*. UM Press.
- Isah Cahyani. (2012). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasioan.
- Iskandar, R., & Ms, Z. (2021). *Menstimulasi Peserta Didik yang Mengalami Kesulitan Belajar Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. 9(2), 330–336.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020*.
- Izzah, I. N. (2017). Pengembangan Media Touch and Play 3D Images Materi Panca Indera Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Adobe Flash. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(2), 39. <https://doi.org/10.25273/florea.v4i2.1812>
- Izzah, N. (2020). Pengembangan game edukasi berbasis desktop sebagai media pembelajaran IPA siswa SMP kelas VII pada materi klasifikasi makhluk hidup. *SKRIPSI Mahasiswa UM*.
- Jääskä, E., & Aaltonen, K. (2022). Teachers' experiences of using game-based learning methods in project management higher education. *Project Leadership and Society*, 3(January). <https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100041>
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*,. Kencana.
- Jayne, M. (2000). *Childrn Learning English*. Macmillan.
- Julia, J., Supriyadi, T., & Iswara, P. D. (2019). Using Android-based applications to support elementary school teachers to teach songs. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012041>
- Junaedi, J., & Suardi, S. (2020). PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK. *Jurnal Ilmiah Publipreneur*, 6(2). <https://doi.org/10.46961/jip.v6i2.82>
- Juniarti, Y., Utoyo, S., & Ramadan, G. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi dalam Membentuk Karakter anak. In 26 *JWW XVI* (Vol. 16, Issue 1).



- Junus, E., Kusuma, N., Arjuna, V. F., Tandi, W., Alif, M. N., & Primasari, C. H. (2021). Game Edukasi Tebak Warna Untuk Murid TK. *Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi (KONSTELASI)*.
- Jurdil, R. R., Usman, H., Abigail, Y., & Tambunan, S. (2022). Analisis Dampak Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 291–303. <https://doi.org/10.29408/didika.v8i2.7474>
- Kalmi, P., & Rahko, J. (2022). The effects of game-based financial education: New survey evidence from lower-secondary school students in Finland. *Journal of Economic Education*, 53(2). <https://doi.org/10.1080/00220485.2022.2038320>
- Keluanan, A. F. W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Pada Matapelajaran Sejarah. ... *Jurusan Sejarah-Fakultas Ilmu Sosial UM*.
- Khabib Sholeh. (2014). *Kecerdasan Majemuk*. Pustaka Pelajar.
- Khadijah, Pulungan, E. N., Hariati, R., & Maisarah. (2022). Developing the Educational Game Tool to Improve Reading Ability of Early Childhood. *International Journal of Language Education*, 6(1), 25–35. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i1.20145>
- KHOLIFAH, N., & CHENDRA WIBAWA, S. (2018). PENGEMBANGAN E-CONTENT VIDEOGRAFI BERBASIS INSTAGRAM MATA PELAJARAN PENGOLAHAN CITRA DIGITAL DI SMK NEGERI 4 SURABAYA. *IT-EDU*, 3(01).
- Khusnul Rahmah Eka Septiani, & Al Irsyadi, F. Y. (2020). GAME EDUKASI TARI TRADISIONAL INDONESIA UNTUK SISWA TUNARUNGU KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 1(1). <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2020.1.1.11>
- Kim, Y. M., & City, J. (2021). *The effects of algorithm-based software education using micro : bit on elementary school students ' creativity*. 20(4), 1856–1864. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.04.208>
- Konstantin, T., Tantular, I. S., Athiyyah, A. F., & Rossyanti, L. (2020). Hubungan Karakteristik Sosiodemografi dengan Status Gizi Siswa Sekolah Dasar. *JIKES (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 3(2). <https://doi.org/10.33006/ji-kes.v3i2.135>
- Krisdiawan Andriyat Rio. (2019). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Dan Angka Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer*, 10(001), 43–51.
- Kurniawan, H. A. F., Jamaludin, A., & Heryana, N. (2020). Game Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis Visual Novel Studi Kasus: SDN Cibalongsari IV Karawang. *JOINS (Journal of Information System)*, 5(2). <https://doi.org/10.33633/joins.v5i2.3812>

- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1). <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- Kustandi, Cecep, D. (2020). *Media Pembelajaran*. Kencana.
- Kuswanto, J. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Model Game Mata Pelajaran Penjaskes Kelas V. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i1.3315>
- Lalu, G. E., Berbasis, L., Untuk, W., Pemahaman, M., Lalu, R., Eka, L., Amalia, L., Shulhan Khairy, M., Ulfa, F., Charlinawati, S., Dewi, C. P., & Pristiyaningrum, E. (2020). Game Edukasi Lalu Lintas Berbasis Web untuk Meningkatkan Pemahaman Rambu Lalu Lintas. *SMARTICS Journal*, 6(1).
- LAZWARDI, D. (2017). Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan. *Kependidikan Islam*.
- Lestari, H., Kaban, S., & others. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Pendekatan Whole Language Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bendungan Hilir 01 Pagi Jakarta Pusat. *Dinamika Bahasa Sekolah Dasar*, 1(1), 1–10.
- Lin, H. C. K., Lin, Y. H., Wang, T. H., Su, L. K., & Huang, Y. M. (2021). Effects of incorporating augmented reality into a board game for high school students' learning motivation and acceptance in health education. *Sustainability (Switzerland)*, 13(6). <https://doi.org/10.3390/su13063333>
- Linda\*, R., Zulfarina, Z., Mas'ud, M., & Putra, T. P. (2021). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif IPA Terpadu Tipe Connected Pada Materi Energi SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2). <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19012>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3). <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability (Switzerland)*, 13(4), 1–14. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia

- Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Melvin L, S. (2010). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Naunsa Cendekia.
- Miluningtias, S., & Shofiyah, N. (2021). PENERAPAN GAME EDUKASI TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(2). <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v4i2.19065>
- Min, A., Min, H., & Kim, S. (2022). Effectiveness of serious games in nurse education: A systematic review. In *Nurse Education Today* (Vol. 108). <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105178>
- MS, Z., Rachmadtullah, R., & Iasha, V. (2021). Effectiveness of the use of synthetic analytical structural methods against the ability to begin writing skills in elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 16–22. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.33359>
- Mubin, F., & Budiyanto, N. E. (2020). Game Edukasi “Foodin” sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan tidak Sehat Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1). <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i1.3192>
- MUHLAS. (2013). No Title. In *UNY*.
- Mulyati, D., & Nugrahani, F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media Flash Card Variatif Untuk Sekolah Dasar. *Stilistika*, 5(1), 9–18.
- Munari, R., Hidayatulloh, F., Sakura, H., & Arga, P. (2018). Use of Learning Media Ict-Based To Improve Motivation and the Result of Learning Science in Solar System Materials. *Collase*, 01(06), 382–391.
- Munira, & Wirdatul. (2009). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab untuk Anak Prasekolah (Usia 4–6 Tahun). *SKRIPSI Jurusan Sastra Arab - Fakultas Sastra UM*, 0(0).
- Musrifah, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Makna Kosakata Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Make A Match Menggunakan Game Edukasi Pada Peserta Didik Kelas II SDN 2 Pagergunung. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i2.7358>
- Mustafa, S., Siri Dangnga, M., & Bahari, F. (2018). *The Use of Dakonmatika Media Game As Efforts to Increase Mathematics Learning Results of the Fourth Grade Students at SD Negeri 61 Parepare*. 160(Incomed 2017), 87–89. <https://doi.org/10.2991/incomed-17.2018.19>

- Muth'im, A., Jumariati, J., Al Arief, Y., & Jannah, N. (2021). Pelatihan Perumusan Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Kompetensi bagi Guru-Guru Bahasa Inggris di Kabupaten Banjar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i2.2473>
- Nabila, A. M., Armin, A. P., & Hartono, E. D. (2020). Game Edukasi Tembung Aran Menggunakan Tools Engine Game Unity. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 7(2). <https://doi.org/10.51211/biict.v7i2.1406>
- Nastiti, & Rahajeng. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika SMA Berbasis Instagram Dengan Aplikasi Comic Life Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *SKRIPSI Jurusan Fisika - Fakultas MIPA UM*.
- Novianti, E. W., Arcana, I. N., & Taufiq, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Instagram pada Pokok Bahasan Grafik Fungsi untuk Siswa SMA. *UNION: Jurnal Ilmiah ...*, 8(3).
- Nurchayyo, F. (2018). *Sejarah Bermain*.
- Nurgiayantoro, B. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. BPFE.
- Nurhayati, E., El Fitri, I., Durtam, D., & Jazariyah, J. (2022). Educational Computer Game and Their Implications on Early Children's Language Skill. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6766–6776. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3488>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nusantara, N., & Cahyadi, R. (2021). Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 3(2). <https://doi.org/10.46961/jommit.v3i2.348>
- Ogegbo, A. A., & Aina, A. (2020). Early childhood development teachers' perceptions on the use of technology in teaching young children. *South African Journal of Childhood Education*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.4102/sajce.v10i1.880>
- Oktaviani, M., Widiyarto, E., & Widiantoro, A. D. (2022). Waste Education Game for 4th Grader of Elementary School. *Journal of Business and Technology*, 1(3). <https://doi.org/10.24167/jbt.v1i3.4352>
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *MAJALAH LONTAR*, 32(2). <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Perancangan Game Edukasi Agama Katolik dengan Metode Finite State Machine. (2020). *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 9(2). <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.735>
- Prabowo, R., Afroni, M. J., & Melfazen, O. (2021). Aplikasi Game Edukasi

Android Mengenal Bahasa Inggris “Kids ABC” untuk Murid Tingkat Sekolah Dasar. *JTE (Jurnal Teknik Elektro Unisma)*, 13(1).

Pramono, A., & Mufit, F. (2022). Design of Cognitive Conflict-Based Interactive Multimedia Using Adobe Animate CC 2019 On Global Warming Materials. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(2), 89. <https://doi.org/10.31258/jgs.10.2.89-100>

Prasetyo, R. I., Yuniarti, R., & Komarudin, A. (2020). DESAIN GAME EDUKASI UNTUK PEMBELAJARAN TEKNIK BERTAHAN HIDUP DI ALAM LIAR. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 3(02). <https://doi.org/10.26874/jumanji.v3i02.64>

Prasetyo, T. F., Bastian, A., & Sifana, T. (2020). Game Edukasi Pengenalan Gangguan Psikologis Remaja Menggunakan Metode DGBL-ID. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 3(2). <https://doi.org/10.32672/jnkti.v3i2.2030>

Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.

Pratama, R. A., & Rizqi, M. (2021). Game Edukasi Tugu Pahlawan Surabaya Dengan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 4(2). <https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v4i2.187>

Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33706>

Pratiwi, M. S., Zulherman, & Amirullah, G. (2021). The Use of the Powtoon Application in Learning Videos for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012115>

Purnomo, I. I. (2020). APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2). <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>

Raharjo, J. F., & Karimah, N. I. (2021). Pelatihan E-learning Dan Pembuatan Buku Ajar Digital Bagi Peningkatan Peran Guru Millennial. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(02).

Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>

Rahim, F. (2008). *Pengajaran Bahasa di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.

- Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(1).
- Rahman, A., Ahmar, A. S., Arifin, A. N. M., Upu, H., Mulbar, U., Alimuddin, Arsyad, N., Ruslan, Rusli, Djadir, Sutamrin, Hamda, Minggu, I., Awi, Zaki, A., Ahmad, A., & Ihsan, H. (2018). The Implementation of APIQ Creative Mathematics Game Method in the Subject Matter of Greatest Common Factor and Least Common Multiple in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 954(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/954/1/012011>
- Ratnawati, D., & Vivianti. (2021). Implementasi Media Belajar Membaca Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 130–141.
- Rebollo, C., Remolar, I., Rossano, V., & Lanzilotti, R. (2021). Multimedia augmented reality game for learning math. *Multimedia Tools and Applications*. <https://doi.org/10.1007/s11042-021-10821-3>
- Resnani, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Media Audio Visual Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Menyimak Mahasiswa. *Jurnal PGSD*. <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.2.141-149>
- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5–17.
- Rifai, M. H. (2017). Pemilihan Media Dalam Pembelajaran Geografi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Rivaldi, F., Insanudin, E., & Susanti, F. (2020). Pembuatan Animasi Pada Game Edukasi Etika Nisa Dan Nasa Berbasis Mobile. *E-Proceeding of Applied Science*, 6(2).
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Scientific Journals Education of Unnes*, 14(2).
- Ropero-Padilla, C., Rodriguez-Arrastia, M., Martinez-Ortigosa, A., Salas-Medina, P., Folch Ayora, A., & Roman, P. (2021). A gameful blended-learning experience in nursing: A qualitative focus group study. *Nurse Education Today*, 106. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105109>
- ROSITA DEWI, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Bergenre Side-Scroliing Platformer. *IT-EDU*, 2(01).
- Rüth, M., Birke, A., & Kaspar, K. (2022). Teaching with digital games: How intentions to adopt digital game-based learning are related to personal characteristics of pre-service teachers. *British Journal of Educational Technology*, 53(5). <https://doi.org/10.1111/bjet.13201>

- S., Z. M. (2006). Media Terpadu Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 14(VII), 51–56. <https://doi.org/10.21009/pip.142.6>
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, N. H., Lu'luilmaknun, U., Novitasari, D., Tyaningsih, R. Y., & Ardani, R. A. (2020). Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika: Tanggapan Siswa Smp Berdasarkan Gender. *Mathematic Education And Application*, 2(1).
- Sandrone, S., & Carlson, C. (2021). Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities. *Brain Disorders*, 1(November 2020), 100008. <https://doi.org/10.1016/j.dscb.2021.100008>
- Santi, H. F., & Astuti, I. A. (2020). PEMBUATAN PROTOTYPE APLIKASI GAME EDUKASI SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 1(2). <https://doi.org/10.24076/joism.2020v1i2.25>
- Saputri, F. H., Ramdhan, S., & Baktiar, N. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Marbel Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 11(1). <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v11i1.343>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Sarifah, I., Rohmaniar, A., Marini, A., Sagita, J., Nuraini, S., Safitri, D., Maksum, A., Suntari, Y., & Sudrajat, A. (2022). Development of Android Based Educational Games to Enhance Elementary School Student Interests in Learning Mathematics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(18), 149–161. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i18.32949>
- Septiani, Khusnul Rahmah Eka Irsyadi, F. Y. Al. (2020). Game Edukasi Tari Tradisional Indonesia Untuk Siswa Indonesian Traditional Dance Introduction Education Game for. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 1(1).
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *AS-SABIQUN*, 2(1). <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Septiawati, D., Suryani, N., & Widyastono, H. (2021). Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu. In *CoMBInES - Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences* (Vol. 1, Issue 1).
- Sholikah, M. B. (2020). Pengembangan aplikasi game edukasi untuk membantu meningkatkan konsentrasi siswa autis. *SKRIPSI Mahasiswa UM*.

- Siahaya, G. C., & Wakanno, G. J. (2020). GAME EDUKASI GIZI SEIMBANG BAGI ANAK USIA SEKOLAH DI PENGUNGSIAN PUNCAK DAMAI, JEMAAT GPM WAAI KABUPATEN MALUKU TENGAH. *MAREN: Jurnal Pengabdian Dan ....*
- Sinambela, M., & Sinaga, T. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIOLOGI UMUM SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK BUKU PEGANGGAN MAHASISWA. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(3). <https://doi.org/10.24114/jpp.v8i3.19988>
- Sintaro, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1). <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Sirait, A., & Zulkifli. (2020). APLIKASI GAME EDUKASI UNTUK ANAK PENDERITA TUNAWICARA 1 Azrai Sirait, ST, M.Kom 1, 2 Zulkifli, M.Kom. "Sinergi Hasil Penelitian Dalam Menghasilkan Inovasi Di Era Revolusi 4.0", September.
- Siswopranoto1, A., & Mulyoto, A. (2020). PERANCANGAN GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS UNTUK SD MENGGUNAKAN ECLIPSE. In / *Jurnal Teknologi Informasi ESIT* (Vol. 15, Issue 2).
- Sofiana, L., & Asmawati, L. (2022). Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Universitas Hamzanwadi*, 6(01), 112–127. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4353>
- Sofyan, F. H. (2020). GAME ANDROID EDUKASI BIOLOGI TENTANG SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA. *Jurnal Simantec*, 8(1). <https://doi.org/10.21107/simantec.v8i1.8751>
- Sudirta, I. W. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menganalisis Kebahasaan Teks Prosedur melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Journal of Education Action Research*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33313>
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfa Beta.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Cetakan Ke). Alfa Beta.
- Sugiono. (2021). *Statistik Untuk Penelitian*. ALFABETA.
- Sugiono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan*. ALFABETA.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sukerni, P. (2014). PENGEMBANGAN BUKU AJAR PENDIDIKAN IPA KELAS IV SEMESTER I SD NO. 4 KALIUNTU DENGAN MODEL DICK AND CAREY. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i1.2920>



- Sumantri, M Syarif. (2013). *The Effect of Small Games of Emotion Ability in Elementary School Students*. *Isqae*, 284–286.
- Sumantri, Mohamad Syarif, Nurjannah, & Siron, Y. (2017). The impact of metacognition and vocabulary mastery on reading comprehension in elementary student: A path analysis. *Advanced Science Letters*, 23(1), 537–539. <https://doi.org/10.1166/asl.2017.7248>
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*.
- Supratman, E., & Purwaningias, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.958>
- Surani, S., Hamid, A., & Ampera, D. (2021). Blended Learning Based Optitex Media Development for Students in Fashion Design Education Study Program State University of Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1657>
- Surya, W., & Kumala, J. (2015). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Benda Berbasis Game Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas I. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.4 No.2 (2015) PEMBUATAN*, 4(2), 1–14.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311>
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Sutrisno, H. (2020). Pengembangan Game Edukasi Android Mat Croco Berorientasi pada Penalaran Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.134>
- Syaifulloh, R. (2021). PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER-YATES DAN FLOOD FILL. *KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER*, 8(1). <https://doi.org/10.20527/klik.v8i1.353>
- Syamsidar, Maruf, U. M. M., & Hustim, R. (2018). Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Pengembangan Kecerdasaan Majemuk*. Universitas Terbuka.
- Tanjung, A. M. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN KARTU GAME SISWA KELAS IV SDN 015

GUNUNG BUNGSU TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019 Upaya meningkatkan kualitas Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Game Pada Mata. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(4), 820–827.

Tarigan. (1986). *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Angkasa.

Wagner, R. W. (1970). Edgar Dale: Professional. *Theory Into Practice*, 9(2). <https://doi.org/10.1080/00405847009542259>

Wahyudi, L., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Fractal Adventure untuk Pembelajaran Bilangan Pecahan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p199>

Wahyuningtyas, N., Normaningsih, N., & Sagirani, T. (2017). Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Serious Games (Games Education) untuk Belajar Menulis. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 4(1). <https://doi.org/10.35957/jatisi.v4i1.84>

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. In *International Journal of STEM Education* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0>

Warasih Al-Kahfie, N., Cahyono, E. B., & Suharso, W. (2020). Game Edukasi Pengolahan Limbah Tepung Mocaf Singkong “Ayo Bersihkan Limbah.” *Jurnal Repositor*, 2(4). <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i4.78>

Wibawanto, W. (2020). Game Edukasi RPG. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. [https://www.google.co.id/books/edition/Game\\_Edukasi\\_RPG\\_Role\\_Playing\\_Game/fofwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sejarah+adobe+animate&pg=PA12&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Game_Edukasi_RPG_Role_Playing_Game/fofwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sejarah+adobe+animate&pg=PA12&printsec=frontcover)

Wibowo, G. V., & Suyadi, S. (2021). PENERAPAN PERMAINAN BAHASA GUESSING GAMES BERBASIS POWERPOINT DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v12i1.31060>

Wijaya, D., Haryanto, H., Astuti, E. Z., & Wijanarto, W. (2021). Algoritme Genetika untuk Desain Level Dinamis pada Game Edukasi Kebakaran Hutan. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(1). <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i1.3586>

Wijaya, R. F., Tasril, V., & Utomo, R. B. (2020). PENERAPAN METODE DRAG AND DROP PADA GAME EDUKASI. *DEVICE : JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, COMPUTER SCIENCE AND INFORMATION TECHNOLOGY*, 1(1). <https://doi.org/10.46576/device.v1i1.697>

Wijaya, R., & Hadi, H. S. (2020). Pembuatan Game Edukasi Tentang Penggunaan

- Energi Listrik Secara Bijak Berbasis Android. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 5(1). <https://doi.org/10.46961/jommit.v4i1.337>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- wiratanaputra. (2008). *Teori belajar dan Pembelajaran*.
- Worowirastris E., Dyah, Puji A., Yuni, Wahyu PU., Ima, D. (2019). ELSE (Elementary School Education Journal). *Elementary School Education Journal*, 3(1), 93–103.
- Yang, K. H., & Lu, B. C. (2021). Towards the successful game-based learning: Detection and feedback to misconceptions is the key. *Computers and Education*, 160(March 2020), 104033. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104033>
- Yarmi, G., & Widyastuti, R. (2014). Permainan Komputer Pada Siswa Kelas I Di Sdn Kalibata 03 Pagi Jakarta Timur. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–98.
- Yeniyansyah, D., Andriani, V. R., & Murni, S. (2018). *the Effect of Media Puzzle on the Ability of Mathematical Logics in Class 1 Students*. 01(04), 168–173.
- YOLANDA BR SEMBIRING, E. (2020). PENYUSUNAN LATIHAN KETERAMPILAN MEMBACA KELAS XI SEMESTER 1 BERBASIS GAME CAR RACING. *LATERNE*, 8(2).
- Yuberti. (n.d.). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan* (IKAPI (Ed.)).
- Yulianci, S., & Nurjumiati. (2020). Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) Siswa Pada Pembelajaran Fisika. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 10(1). <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.328>
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02). <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>
- Yunus, A. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Refika Aditama.
- Zainuddin, G. bin, Ramlan, S. R. bt, Masrop, N. A. bin M., Sahrir, M. S. bin, & Abdullah, E. bin. (2021). *Teachers' Perspectives on Digital Game-Based Language Learning for Arabic Language in Malaysian Primary Schools*. 518(ICoSIHESS 2020), 436–441. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210120.157>
- Zhong, Y., Jia, Y., & Ma, L. (2022). Design and implementation of children's gesture education games based on AI gesture recognition technology. *MATEC Web of Conferences*, 355. <https://doi.org/10.1051/mateconf/202235503043>

- Zineb, S., Youssef, F., & Aniss, M. (2022). The Effects of Gamification on E-learning Education: Systematic Literature Review and Conceptual Model. *Statistics, Optimization and Information Computing*, 10(1). <https://doi.org/10.19139/soic-2310-5070-1115>
- Zulela MS, Reza Rachmadtullah, Y. E. Y. S. (2017). Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Bacaan Melalui Pendekatan SAVI Siswa Kelas Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 159–168. <http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>
- Zuzilawati, Sari, R. K., & Fitri, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Sigil pada Materi Transformasi Geometri Kelas XI SMAN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2019/2020. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 1(1).

