

DAFTAR PUSTAKA

- Ady Zakyanto, M. D., & Wintarti, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan. *MATHEdunesa*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n1.p1-11>
- Alizah, L., Agustina, L., & Galatea, C. K. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular dan*. 4(2), 230–237.
- Damarjati, S. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis Abstrak*. 4(2).
- Fadillah, S. A., Wardoyo, S., Cahyono, B. D., Pendidikan, M., Keteknikan, V., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, P., Jaya, K. C., & Serang, K. (2026). *Development of an Android Based Educational Game for Electrical Power Engineering Using MIT App Inventor at SMK Negeri 1 Kramatwatu*. 13(1), 87–102.
- Hadi, N. T., Muslim, M. P., Irmanda, H. N., & Utami, A. (2023). *Edukasi Pengembangan Game Pada Siswa SMK Badan Perguruan Indonesia Kota Bandung dengan Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Game Maker*. 2(1), 8–16.
- Kemendikbudristek. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Fase E untuk SMK/MAK*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). *Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar*. 11(1), 76–83.
- Majid, A. F., Azisah, N., & Sultan, M. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS ANDROID PADA MATERI PELUANG UNTUK Development of Interactive Learning Media Based on Android on Opportunity Material for*. 4, 85–100.
- Marinda, A. B., Dewanti, A. H., & Irama, D. (n.d.). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Peserta Didik di SMP Muhammdiyah 1 Curup*. 14, 1–10.
- Maryam, D. N., Sefriani, R., & Jafnihirda, L. (n.d.). *Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Teknik Elektronika (DTE) Menggunakan Adobe Animate*. 22–28. <https://doi.org/10.37034/residu.v3i1.192>
- Meha, indra landu., & Talakua, A. C. (2023). Game Edukasi Matematika untuk Minat Belajar Berhitung Berbasis Android Indra. *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian ...*, 351–359. <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas/article/view/657%0>

Ahttps://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas/article/download/657/375

- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). *Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 01(04), 747–750.
- Nengah, N., Kusumarini, M., Adiwijaya, P. A., Putu, N., Aryanti, E., & Inggris, B. (2025). *Analisis Penggunaan Game Edukasi berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Inggris kelas X*. 7(1).
- Noor, M. I., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Walisongo, N. (2022). *Pemanfaatan Bahan Ajar Digital pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Pemalang*.
- Nur, I., Harahap, A., Nasution, H. N., Zainy, A., Studi, P., Vokasional, P., Pendidikan, F., Ilmu, M., & Alam, P. (2024). *Perancangan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa menggunakan Smart Apps Creator 3 berbasis Android di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur*. 4(3), 12–19.
- Prianbogo, A. A., & Rafida, V. (2022). *Pengembangan Modul Elektronik berbasis Android dengan Aplikasi Kodular pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI BDP SMK*. 10(1).
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). *Kodular Assisted Mathematics Digital Teaching Materials*. 2, 93–103. <https://doi.org/10.37010/duconomics.v2.5913>
- Sorongan, A. A., & Fauji, I. (n.d.). *Development of Google Sites Application Based Interactive Learning Media The ADDIE Model for Learning Arabic [Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites Model ADDIE untuk Pembelajaran Bahasa Arab]*. 1–10.
- Uma, E. R. A., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan*. 2(1), 9–16.
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>

- Wicaksono, S. A., & Wiratama, R. (2024). *Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*. 3.
- Wildan, A., & Rusdiyani, I. (2023). *Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar*. 07(02), 1623–1634.
- Zamsiswaya., Syawaluddin., & Syahrizul. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. 8.

