

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. N., Ilmiyati, N & Toto. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) dengan Pendekatan STEM Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 1 (2), 33-40.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.
- Aini, N., Buchori, A., & Sulianto, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif Worwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5685-5690.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Alpian, Y., Anwar, A. S., & Puspawati, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 894-900.
- Andrea, R., & Palupi, S. (2018). Membangun Edugame “Boni Kids–Borneo Animal Kids” Permainan Match-up dengan Teknik Pengacakan Shuffle dan Pengembangan Agen Cerdas dengan Model Finite State Machine (Fsm). *Sebatik*, 19(1), 6-10.
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 36-48.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35-43.
- BKSAP. (2022). *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9508-9516.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Fajrin, F. M., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan kuis interaktif untuk metode drill and practice dengan memanfaatkan fitur media sosial. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 295-303.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- Fiah, R. M., & Amaliah, N. R. (2021). Penggunaan Media Geometris Game Pada Materi Matematika Tentang Bangun Ruang Di Kelas VI SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 69-79.
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Petualangan Si Isaac Berbasis Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianingi, N. F., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 307-312.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646-1652.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Hasan, M., Dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Heny, A. P., & Aviventi, E. (2023). Profil Kemampuan Metakognitif Siswa Jurusan Kesehatan pada Mata Pelajaran IPAS (Biologi) di SMK Muhammadiyah 3 Wates. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 4(1), 9-15.

- Herrewijn, dkk. (2021). Leveling up advertising literacy! Investigating the cognitive and motivational effectiveness of a digital game for learning aimed at improving children's advertising literacy, *Electronic Commerce Research and Applications*. *Electronic Commerce Research and Applications*. 46, 101035.
- Herliani, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Hobri., dkk. (2018). High-Order Thinking Skill in Contextual Teaching and Learning of Mathematics Based on Lesson Study for Learning Community. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3), 1576–1580.
- Hurit, dkk. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia.
- Ilmia, N. F., Meilina, I. L., & Abbas, M. L. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Science Board Game Berbasis Science-Edutainment pada Materi Tekanan Zat. *Experiment: Journal of Science Education*, 2(1), 35-42.
- Indra, W., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 59–66.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E., (2002). *"Multimedia Project in Education: Designing, Producing, and Assesing"*. Libraries Unlimited. With commentary. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Jabali, S. G., Supriyono, S., & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan Media Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aljabar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 185-198.
- Jaelani, W. R., Vichaully, Y., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pilah Sampah dalam Meningkatkan Rasa Peduli Lingkungan Siswa pada Materi Kenampakan Alam di Kelas IV SD. *Journal on Education*, 5(2), 3388-3393.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: Adefentional Withcommentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and*

Research), 3(2), 19-25.

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan danpelatihan*, 3(1),45-56.
- KBBI Online <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media> diakses tanggal 26/12/2022 pukul 15.07
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy Of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46.
- MAGHFIROH, K., Mawarsari, V.D., Purnomo, E.A.(2021). Pengembangan Media Monopoli Program Linear Dengan Pendekatan Kontekstual Bagi Siswa. <http://repository.unimus.ac.id/>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 18(2), 54-65.
- Najuah., Sidiq, R., & Simamora, R.S.(2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nieveen, N. 1999. "Prototype to reach product quality. Dalam Van den Akker, J., Approaches and tools in educational and training (hlm.126-135). Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi" Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4),
- Nurhairani, N., & Lubis, A. D. (2018). Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas V Sd Negeri 105292 Bandar Klippa. *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed*, 9(1), 34-42.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia interaktif berbasis game edukasi sebagai media pembelajaran materi sistem pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141-151.

- Pebriani, D., Joko, I., Purnomo, E.A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Pencarian Harta Karun Materi Trigonometri Dengan Pendekatan Kontesktual. <http://repository.unimus.ac.id/> .
- Platz, L., (2022). Learning with serious games in economics education a systematic review of the effectiveness of game-based learning in upper secondary and higher education. *International Journal of Educational Research*. 115, 102031.
- Raharjo, A. S. A., & Hartono, H. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 441-452.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramadanti, M., Sary, C. P., & Suarni, S. (2022). Psikologi Kognitif. *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 56-69.
- Ramadhani, A. R., & Ahmad, M. I. S. (2022). Media Pembelajaran Kontesktual Learning Berbasis Game Edukasi Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 5(1), 59-68.
- Rochmada, E.D., Suprayitno. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran Ips Materi Peninggalan Sejarah Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10(06). 1355-1364.
- Rokhayani, D., Kuswandi, D., & Abidin, Z. (2019). Multimedia Interatif Berbasis Game Kelas X Sekolah Menengah Atas. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 102-108.
- Rusdah, I. A. (2022). *Studi Komparasi Media Game Edukasi Quizizz dan Media Paper Test terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Saefuddin, Asis & Berdiati, Ika. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Saragi, E., & Symbolon, N. (2015). Penerapan Strategi Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sains. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 3(1).
- Sari, N. K. R. A., & Manuaba, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontesktual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 310-315.

- Sriadhi. (2018). *Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Sains*, 7(2), 73-84.
- Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Sumarni. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3, 184-194.
- Supandi, M., & Senam, S. (2019). Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan game ritual tumpe. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 139-146.
- Tegeh, M, Jampel, N, Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tohariah, T. (2021). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Ips. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(1), 79-84.
- Widyaiswara, G. P., Parmiti, D. P., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning terhadap hasil belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 389-395.
- Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Medi