

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- AR, M. M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 416-424.
- Ardita, S., & Putra, L. V. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III SDN Gedawang 01 Semarang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17(1), 27-35.
- Asri, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi "Si Galang" Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, L. (2022). Pengembangan Game Edukasi Mengenal Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Huda, M. S. (2022). Model Desain Penelitian dan Pengembangan ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Husin, N. (2021). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom: Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(2), 31-36.
- Isa, V. N., Pramulia, F., Juita, R., Syahira, F., Harliyani, W., & Metriani, L. P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa pada Pembelajaran IPA melalui Metode Problem Solving di Sekolah Dasar. *TSAQOFAH*, 3(1), 50-58.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Lestari, D. (2023). Penerapan Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antara Manusia Dengan Lingkungan Sebagai Akibat Dari Dinamika Atmosfer Mata Pelajaran Geografi Di Kelas X SMAN 1 Ngrayun Ponorogo Semester 2 Tahun. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(1), 177-195.
- Magdalena, I. (2021). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 8(2), 8.
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *IBTIDA'*, 3(02), 186-197.
- Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 181-188.

- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Pradana, M. R., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Kalpataru*, 5(2), 141-151.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukriyanti, N. (2020). Pengembangan Media Game Kocok Dadu dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN 1 Banjaran Baureno Bojonegoro. *Jurnal Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya*.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298-311.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Wibawanto, H. (2020). *Pengembangan Media Game Edukasi untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1-15.
- Widoretno, Sri dkk. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Jurnal Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 288-295.
- Zainiyati, H. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 15(1), 63.
- Zulfikar, M., Hanwita, A. A., Wiguna, A. C., Winantyo, H. I., & Zulfiati, H. M. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SDN Karangwuluh. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 413-420.