

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Rizky Gita. 2016. Rancang Bangun Aplikasi *Game Fun With Physic* Berbasis Android. (*Doctoral dissertation*). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Abdullah & Yunianta. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Trigo Fun* Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan *Adobe Animate* Pada Materi Trigonometri” dalam AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro Volume 7 (3) (hlm. 434-443).
- Agustina, Candra. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Di Smk, 76-79 2015
- Akour, M., & Alenezi, M. (2025). *The enduring impact of gamification on software engineering students' engagement. International Journal of Technology Enhanced Learning*, 17(2), 158-173.
- Amalia, R. (2021). *Teknologi Pendidikan di Era Digital*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anggraeni, D., & Purwanto, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran biologi berbasis Android pada materi *plantae* untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 45-58. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v12i1.28765>
- Ariyanto, Budi dkk. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 2, (1)
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). *Game Edukasi Vr Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media *mobile learning* berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89-105.
- Damayanti, R., & Azizah, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran biologi berbasis *augmented reality* pada materi sistem gerak manusia untuk

- meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 5(2), 112-125.
<https://doi.org/10.30821/biolokus.v5i2.1567>
- Darmawan, E. (2022). *Gamifikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Pt. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Febriani, S. (2022). *Pembelajaran Abad 21: Teori dan Praktik*. Surabaya: Unesa University Press.
- Febriani, S., & Darmawan, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45-56.
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2020). Pengembangan *game* edukasi berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada materi sistem pernapasan manusia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1), 46-58.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v6i1.30012>
- Fuad, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo (Vol. 3, Issue 2).
- Handayani, R., & Prihatin, J. (2019). Efektivitas *Game* Edukasi dalam Pembelajaran Biologi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 112-125.
- Handayani, S., & Nurlaelah, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi pencemaran lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 15(1), 45-56. <https://doi.org/10.24114/jpb.v15i1.34567>
- Hidayat, T., Sari, D. Y., & Azzery, Y. (2020). Analisa Prediksi Pertumbuhan *Start-Up* Di Era Industri 4.0 Menggunakan Metode *Markov Chain*. *Teknokom*, 3(2), 1-7.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV

- SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111– 116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Lumbantoruan, J., & Sinaga, L. (2023). *Development of Android-based mobile learning media on environmental pollution material to improve learning outcomes of high school students. Journal of Science Learning*, 6(2), 195-205. <https://doi.org/10.17509/jsl.v6i2.54421>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Munadi, Y. (2020). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nugroho, A. (2023). *Merdeka Mengajar: Kreativitas Guru di Era Digital*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayati, E., & Setyawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Minat Belajar Biologi Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 134-145.
- Prastowo, A. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Pratama, R. A., & Wijayanti, D. (2021). Analisis Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII di Era Pembelajaran Daring. *Jurnal Biology Education*, 9(2), 78-85.
- Pratiwi, A. E., Ufairah, N. N., & Sopiah, R. S. (2021, April). *Utilizing TikTok application as media for learning English pronunciation. In Proceedings International Conference on Education of Suryakancana* (Vol. 12, pp. 372-382).

- Pratiwi, A. K., Makhrus, M., & Zuhdi, M. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan literasi sains dan sikap ilmiah peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 290-295.
- Purnama, S., Prasetyo, A. B., & Juliyanto, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis game edukasi pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 345-359. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i2.25589>
- Rijal, Akmal. Rozi, Z.F(2020). Analisis Kesulitan Guru Menerapkan Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Kelas V Sd Negeri Lubuklinggau. *Jurnal Perpektif Pendidikan*. Vol 14(2) Hal 133-141
- Ristanto, R., Rahayu, S., & Mutmainah, S. (2022). Digital *flipbook ecosystem module based on scientific literacy: A development research for high school students*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(15), 4-23. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i15.32945>
- Rochimah, E. 2019. Pemberian *Health Education* Menggunakan Video Animasi Cara Menggosok Gigi dan Metode Latihan Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Retardasi Mental di Wilayah Kerja Puskesmas Kalijudan Surabaya (Skripsi). Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- S. C. Wibawa, “Pengembangan *Game* Edukasi “Khrisna Adventure” Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*)”, *IT-EDU*, 155–161, 2017.
- Santoso, B. (2023). *Desain Pedagogis Media Digital*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sari, D. P., & Mulyati, S. (2023). *Development of problem-based learning e-modules to improve critical thinking skills in environmental change material*. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 16(2), 78-92. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.31245>
- Sari, D.P., & Hidayat, R. (2023). *Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112-125.
- Sari, R. T., & Hidayat, S. (2021). Efektivitas media pembelajaran berbasis educational game terhadap hasil belajar kognitif biologi siswa kelas VII.

- Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, 7(3), 78-92.
<https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13547>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif* : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 5453–5460.
<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i4.3332>
- Setyawan, D., & Pratiwi, W. (2023). Branding Media Digital oleh Jamaah Mushola Sabilil Mustaqim dalam Pengembangan Pasar Yosomulyo Pelangi (Payungi). *Bulletin of Community Engagement*, 3(1), 10-26.
- Setyowati, T. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Smp Menggunakan Model Inkuiri Topik Klasifikasi Makhluk Hidup. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 1(1), 8.
<https://doi.org/10.20527/binov.v1i1.7020>
- 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), 73-82.
- W Nugroho. (2021). Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Kurikulum Darurat. *Tulungagung. February*, 238.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23- 27.
- Wardhani, Y. S., Al-Muhdhar, M. H. I., Suhadi, S., & Ahmad, R. (2022). Pengembangan *E-Module* Adiwiyata Berbasis *Reading Mind Mapping CIRC* untuk SMA Kelas X (*Doctoral dissertation, State University of Malang*).
- Wijaya, T. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.

Wulandari, F., & Supeno, S. (2022). Karakteristik Pembelajaran Abad 21 untuk Generasi Z: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 167-178.

Yunita Sari, W. E. (2021). *Wordwall* Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–15.

