

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Ali Fikri, Syamsul Arifin, M. F. F. (2022). Analisis Pengembangan Model ADDIE dalam Pembelajaran 2(8.5.2017), 2003–2005.
- Adnin, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Negeri Karang Sari Lampung Utara). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 202–212. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Ahmad Zaki, Diyan Yusri. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Alfiah, R. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sd Melalui Penerapan Game Edukasi Android. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 119–132. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Ardianti, S.Pd., M.Pd., S. D., Wanabuliandari, S., & Kanzunnudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3503>
- Astrada, D. D., & Hapsari, E. D. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Andorid. *Remik*, 6(4), 696–708. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11714>
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media game edukasi di gadget : studi literatur manfaat dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 264–271. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.265>
- Chrisnawati, G., & Nugroho, F. P. (2023). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Dasar untuk Anak Berbasis Android. *Journal on Education*, 5(2), 3620–3624. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1046>
- Fajri, M. I. H., & Sari, Y. P. (2023). Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Anak-Anak Tentang Sejarah Islam Menggunakan Construct 2 Berbasis Android. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan ...*, 2(6), 1715–1724. <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/2212%0Ahttps://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/download/2212/1471>

- Farhana, I. (2023). *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka: Memahami Konsep Hingga Penulisan Praktik Baik Pembelajaran di Kelas*. Penerbit Lindan Bestari. <https://books.google.co.id/books?id=rOmoEAAAQBAJ>
- Febriyanti, R., & Boediono, S. (2021). Implementasi Construct 2 dalam Pengembangan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 9(2), 35–48. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v9i2.1971>
- Guetterman, J. W. and T. C. (2008). *Educational Research planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*.
- Ichida, N. A. F., Nasution, H., & Perwitasari, A. (2018). Edukasi Game Jaga Sungai Kapuas Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 6(3), 124. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i3.26806>
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Rahma, S. (2018). Potensi Kearifan Lokal Geopark Merangin Sebagai Sumber Belajar Sains Di SMP. *EduFisika*, 3(01), 1–16. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v3i01.5773>
- Lana, K. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN MENERAPKAN METODE PROBLEM SOLVING PADA PESERTA DIDIK KELAS VIIA SMP ULUL ALBAAB KOTA TERNATE. *Jurna; Pembelajaran Dan Sains Fisika*, 1(1), 1–16.
- Leni, & Suripah. (2022). Efektifitas Online Project Based Learning Berbasis Ethnosains pada pembelajaran IPA terhadap Keterampilan Proses Sains Mahasiswa Selama Pandemi. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(September), 682–689.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Fakultas Pendidikan, March*, 1–16. <https://www.researchgate.net/profile/Putu->
- 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), 143–147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Marcheta, N., & Abdul Kareem, R. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 06(01), 222–229.
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 6(1), 26. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23726>
- Njatrijani, R. (2018). 3580-10649-3-Pb. *Gema Keadilan*, 5(September), 16–31.
- Nur Agustiningsih, S. P. (2018). Candi Muaro Jambi: Kajian Cerita Rakyat,

- Arkeologi, Dan Pariwisata. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.33087/istoria.v2i2.40>
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2), 128–135. <https://doi.org/10.53395/jes.v1i2.27>
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i2.526>
- 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>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- safitri, laila dan sucipto basuki. (2020). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web Viem. *Jurnal IPSIKOM*, 21(1), 1–9.
- Salsa Fadia Hayya, A., & Widyasari, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 160–165. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p160-165>
- Sari, R. I., Jufrida, J., Kurniawan, W., & Basuki, F. (2021). Pengembangan E-Modul Materi Suhu Dan Kalor Sma Kelas Xi Berbasis Ethnophysics. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(April), 46. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i1.697>
- Shagianto, I. I., Wiriasto, G. W., Budiman, D. F., & Seniari, N. M. (2023). Aplikasi Game berbasis Andorid 2D dengan Logika Fuzzy pada NPC (Non-Player Character). *Journal of Electrical Engineering and Information Technology*, 1(1), 41–56.
- Shufa, F., Khusna, N., & Artikel, S. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53.
- Suliswaningsih, S., Widiawati, C. R. A., Syafa'at, A. Y., & Fajrina, B. T. N. (2021). Pelatihan Membuat Game Menggunakan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMK. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Bagi Masyarakat)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.20961/semar.v10i1.44463>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Tanjung, M. A. P. (2019). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 5(3), 1–4.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.
- Wafiq, K., Rosyid, H., Kristari, A., & Sukmana, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Dengan Model Prototype. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 448–456. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2470>
- Wardani-, N. K., Arpin-, R. M., & Hidayat-, M. A. (2022). Rancang Bangun Modul Dioda and Rectifier. *DEWANTARA. J. Tech.*, 03(01), 2774–2777.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>