

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, M. Della, Utaminingsih, I., Ardana, I., & Fitriyono, R. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Gema Keadilan*, 9(2). <https://doi.org/10.14710/gk.2022.16167>
- Agustin, S. M., & Fitria, Y. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6211-6223.
- As'ad. (2019). Belajar Dan Mengajar Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 9(2), 102–112.
- Dwiyono. (2017). Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(4), 343–351.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 489–499. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1840>
- Fauziah, L. N. T. W. S. (2020). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 5 Kota Bogor. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(4).
- Febrina, H., & Fitria, Y. (2023). IMPLEMENTASI TIK SEBAGAI SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6811-6821.
- Sari, F. P. I., WENDA, D. D. N., & WIGUNA, F. A. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PETA KONSEP PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH ASSALAM GURAH. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 89-104.
- Gagné, R. M. (1985). The conditions of learning and theory of instruction.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. (2005). Principles of instructional design.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa*

Dan Sastra Indonesia, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>

Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company.

Aka, K. A. (2025). Interactive Multimedia Based on Android: A Learning Management System in Elementary School. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 4(02), 82-99.

Kemendikbud. (2020). *Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar ...*, 809–825.

Lubis, S., & Lumut, M. A.-M. (2021). Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *JURNAL LITERASIOLOGI*, 21(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/in-sights/block-caving-a-viable-alternative/%0A???>

Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

Mahardika, A. I., Santana Purba, H., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Physics Education Journal*, 5(1), 2022–2023.
<http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej>

Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3733>

Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.

Nurhaliza, N., Nabillah, R., Suhendra, S., & Haryadi, H. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Kegiatan Pembelajaran Tematik di SD Negeri 101736 Medan Krio. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 508-517.

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4331–4340. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1565>
- Purnomo, I. I. (2020). Game edukasi sebagai media pembelajaran: definisi dan karakteristik. Seminar Nasional PGSD, Universitas Sanata Dharma.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 148.
- Rohkim, M. N., & Manik, Y. M. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Rambu-Rambu Lalu Lintas. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 118–129. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2331>
- Rohmawati, I., Sudargo, & Menarianti, I. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA “TANARA” MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Sari, R., & Najicha, F. U. (2022). MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA. 7(1), 53–58.
- Sari, F. P. I., WENDA, D. D. N., & WIGUNA, F. A. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PETA KONSEP PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH ASSALAM GURAH. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 89-104.
- Setiawan, R. A., Hidayat, M. S., & Fatimah, F. (2023). PENGERTIAN DAN HAKIKAT BELAJAR & PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *ALFIYAH: Jurnal Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 88–100.
- Situmorang, R., Simanungkalit, E., Karo-karo, D., BettySimanjuntak, E., & Simanuhuruk, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook

- Berbasis Canva Pada Tema 8 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 16 Urat Timur T.A2022/2023. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3).
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (4th ed.). Alfabeta.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Kedua). Vol. 3