

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Tussadia, N. H. (2025). Analisis Penggunaan Multimedia Berbasis Game Edukatif terhadap Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 11(2), 328–338.
- Abdurahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, S. (2024). *Model pembelajaran abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Al Aluf, W. (2024). Analisis kebutuhan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah: Penyesuaian karakteristik, kurikulum, capaian dan media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 436–454.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ambaria, A., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen: Analysis of Validation and Practicality of Fraction Board Learning Media Development for Grade 2 Elementary School Students in Semen District. *Efektor*, 10(2), 274–284.
- Anggelina, S. E. (2025). *PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHDAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD SWASTA PERTIWI I KOTA JAMBI*. Universitas Jambi.
- Aprilia, P. D., Ivaniarahma, I., Yulsi, Y., Fitriani, D. A., Afifah, D., Maghfirah, F., & Wahyuningsih, T. (2025). Strategi pendidik dalam menumbuhkan sikap toleransi di taman kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 636–646.
- Astuti, I. P., Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun

- Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192-3204.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi pemanfaatan virtual reality sebagai media pembelajaran di era digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12, 211–226.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Faizah, W. N., Setyowati, Y., Agustina, S., & Yulia, N. M. (2026). Strategi Guru dalam Menanamkan Jati Diri Budaya di Era Globalisasi Digital. *INOMATEC: Jurnal Inovasi Dan Kajian Multidisipliner Kontemporer*, 1(03).
- Fatimah, F., & Sari, Y. I. (2025). Merekonstruksi Pembelajaran Ips: Media Interaktif, Gaya Belajar Siswa, Dan Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Pemahaman Kontekstual. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2), 150–162.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113.
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239-251.
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238.
- Harahap, M. R., & Albina, M. (2025). Pentingnya penggunaan analisis kebutuhan belajar dalam memahami kemampuan dan kebutuhan pada pencapaian pembelajaran. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 318–325.
- Harisanty, D., Anugrah, E. P., Kurniasari, Y., Stridaniswari, A. N., & Fatchurahman, B. (2025). *Mengasah Keterampilan Literasi Informasi dengan Permainan Edukasi*. Airlangga University Press.

- Hude, M. M., Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E.(2023). Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760-770.
- Istikomah, E., Suryadi, D., Prabawanto, S., & Nurlaelah, E. (2024). *Masa depan pembelajaran di abad 21: keterampilan berpikir kreatif dan matematis di tengah maraknya artificial intelligence (AI)*. Global-RCI.
- Karwati, E. (2016). Pengembangan pembelajaran dengan menekankan budaya lokal pada pendidikan anak usia dini. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1).
- Khairiyah, N., Rahmi, A. F., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Peran Media Audio-Visual dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 225–236.
- Khasanah, L. A. I. U. (2023). Pengaruh game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi terhadap keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1799–1806.
- Lestari, W. R. J. (2018). Pengaruh Pendampingan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa (Penelitian Deskriptif Kuantitatif dilakukan di SD Negeri Mayak 1 Kecamatan Cibeber). *FKIP UNPAS*.
- 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 (JIPG)*, 2(2), 111-116.
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 370–377.
- Mahmudah, M. (2016). Urgensi Diantara Dualisme Metode Pembelajaran Ceramah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Siswa MI/SD. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 116–129.
- Mana, L. H. A. (2025). *Media Pembelajaran*. Dunia Penerbitan buku.
- Mastura Yulianti, Raras Setyo Retno, N. K. (2023). (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS LITERASI SAINS MATERI*

- MENGUBAH BENTUK ENERGI PADA SISWA KELAS IV SDN 02 PANDEAN Mastura Yulianti Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indonesia Raras Setyo Retno Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indones. 7(3), 1432–1444. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>*
- Menarianti, I., Rohmawati, I., Sudargo, S.(2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara â€ œTanaraâ€ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173-184.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muthahharah, I., Juhari, A., Bungatang, B., Habibah, S. H. S., & Asmayani, A. (2025). Pendampingan Pengisian Kuesioner Penelitian Bagi Guru SDN 30 Panaikang Kabupaten Pangkep. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 118–123.
- Nawali, J., Savika, H. I., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran di MI dan SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37–49.
- Ningsih, V. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4).
- Nurhayati, N., Ningsih, R. D., & Triana, T. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 61–72.
- Nurjannah, N., Nawir, M., & Idawati, I. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1474–1485.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.

- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pujiharti, E. S., & Isnaini, U. (2025). Instrumen dan pengumpulan data dalam meningkatkan kualitas data pada penelitian pendidikan. *An Nahdliyyah*, 4(1).
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427.
- Putri, M. A., & Damanik, R. (2025). EVALUASI MODEL MANAJEMEN KINERJA GURU BERBASIS KOMPETENSI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Transformasi Pendidikan Berkelanjutan*, 6(3).
- Putri, M. M. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP*. Universitas Jambi.
- Rahmiati, D., Suharini, E., & Widiyatmoko, A. (2025). Pengaruh pembelajaran kearifan lokal di Jawa Barat dalam melestarikan budaya tradisional bagi siswa SD. *FONDATIA*, 9(2), 318–339.
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rohaeni, S. (2020). pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130.
- Rohmawati, I., Sudargo, S., & Menarianti, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara â€œTanaraâ€ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173-184.
- Rosana, E. (2017). Dinamisasi kebudayaan dalam realitas sosial. *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*, 12(1), 16–30.
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan

- Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik: Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1, 499–518.
- Saputra, D., & Putri, S. M. (2025). Kajian Literatur: Dampak Game Edukatif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 5(1), 33–43.
- Setiawan, A. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Setiawan, R., Handaniah, N. H., Andine, S., Ariyanti, I., Shohibuddin, M. R., Iskandar, A. I., Deannova, M. A. Z., & Apipah, N. (2026). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Proses Pembelajaran. *Sekar: Indonesian Journal Of Community Engagement*, 1(1), 8–14.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, 66.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi nilai budaya lokal pada pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998.
- Suningsih, S., & Patras, Y. E. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4), 528–539.
- Suradi, A. (2018). Pendidikan berbasis multikultural dalam pelestarian kebudayaan lokal nusantara di era globalisasi. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 5(1), 111–130.

- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2014). Pengembangan LMS (learning management system) berbasis web untuk mengukur pemahaman konsep dan karakter siswa. *Scientific Journal of Informatics*, 1(2), 127–137.
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192-3204.
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan gaya belajar siswa: Strategi dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Yusabillillah, M. (2022). *Pengembangan Media Petbud (Peta Budaya) Berbasis Aplikasi Pada Siswa Kelas Iv Saat Pembelajaran Tatap Muka Terbatas*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633–644.