

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh, Rizqi, Yuliani, and Isnawati, 'Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA', *BioEdu (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)*, 2.2 (2018), 134–36
- Ani, Novi Indri, and Lazulva Lazulva, 'Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Hidrolisis Garam', *Journal of Natural Science and Integration*, 3.1 (2020), 87 <<https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161>>
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016)
- Betari, Mutiara Eka, Novi Yanthi, and Deti Rostika, 'Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pembelajaran IPA Di SD', *Antalogi UPI*, 2016, 1–17
- Boonmoh, Atipat, Thidaporn Jumpakate, and Sodsai Karpklon, *Teachers' Perceptions and Experience in Using Technology for the Classroom Dictionary Use View Project Integration of Technology During the COVID-19 Pandemic View Project* <<https://www.researchgate.net/publication/348863074>>
- Carstens, Kaite J, Jamie M Mallon, Mohamed Bataineh, and Adel Al-Bataineh, *Effects of Technology on Student Learning, TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2021, xx
- Dewi Ni Luh, dan Manuaba Ida, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5.1 (2021), 76–83 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>>
- Fahlevi, Reza, and Anik Yuliani, 'Pengembangan Game Edukasi CERMAT Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa SMA Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri', *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4.5 (2021), 1191–1204 <<https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>>
- Fajri, Khaerul, and Taufiqurrahman, 'Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *JPII*, 2.1 (2017)
- Irawan, Ardy, and M Arif Rahman Hakim, 'Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs', *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10.April (2021), 91–100
- Kurniawan, Dian, and Sinta Verawati Dewi, 'Pengembangan Perangkat

- Pembelajaran Dengan Media Screencast O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan', *Jurnal Siliwangi*, 3.1 (2017), 214–19
- Kurniawan, Muhammad & Risnani, Listika. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi). 12. 1. 10.24127/bioedukasi.v12i1.3759.
- Masruroh, Anik. "Kelayakan Game Classification Of Kingdom Animalia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Klasifikasi Hewan." *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, vol. 4, no. 02, 2016.
- Marsya, Allita, and Badrud Tamam, 'Pengembangan Multimedia Interaktif " Ayo Belajar Bimasakti " Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya', 13 (2023), 1–10 <<https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.260>>
- Mawaddah, Wardatul, Mochammad Ahied, Wiwin Puspita Hadi, and Ana Yuniasti Retno Wulandari, 'Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Natural Science Education Research*, 2.2 (2019), 174–85
- Panjaitan, Ruqiah Ganda Putri, Titin Titin, and Neuwidia Nuzul Putri, 'Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8.1 (2020), 141–51 <<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>>
- Rusdi, Jack Febrian, Tedja Gurat Baktina, R Gumilar Hadiningrat, Budi Sunaryo, Puteri Fannya, and Fretycia Laurenty, 'Kolaborasi Peneliti Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi', *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 41.1 (2020), 23 <<https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i1.585>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Sulthoni, Wahyu Candra Setyawan, and Saida Ulfa, 'Pengembangan Multimedia Game Edukasi IPA Lapisan Bumi Untuk MTS', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2.1 (2019), 30–36
- Syamsudin, Ahmad, Risca Mufti, M Ilham Habibi, and Ika Kusuma Wijaya, 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web pada Materi Bangun Ruang Dengan Construct 2', 4.1 (2021), 63–76 <<https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3355>>
- Syawaluddin, Ahmad, Sidrah Afriani Rachman, and Khaerunnisa, 'Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in

- Elementary School’, *Simulation and Gaming*, 51.4 (2020), 432–442 <<https://doi.org/10.1177/1046878120921902>>
- Widiana, Wayan, Ndara Tanggu Rendra, Ni Wayan Wulantari, ‘Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA’, *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2.3 (2019)
- Winarni, Dyah Setyanigrum, Janatun Naimah, and Yeni Widiyawati, ‘Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa’, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7.2 (2020), 91–100 <<https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>>

