

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Bahri. 2021. Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (dalam Sasmita & Hartoyo, 2020). Implementasi Taksonomi Bloom Revisi dalam Penilaian Pembelajaran. Jakarta: EduPress.
- Ardila, D., & Nugroho, A. 2022. Game Edukatif: Upaya Meningkatkan Konsentrasi dan Motivasi Siswa. Surabaya: EduPublik.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Revisi ke-15). Jakarta: Rineka Cipta.
- Enjelita, E., Oktaviana, D., & Ardiawan, Y. 2023. Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. Palembang: JagoMIPA.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. 2020. Peran Kurikulum Akhlak dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Alam SoU Parung Bogor. Banda Aceh: Jurnal Tematik.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. 2021. Analysis of the Utilization of Nature as a Learning Media in the Covid-19 Pandemic Era. Budapest: BIRCI-Journal.
- Herawati. 2020. Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. Jakarta: Kemendikbud.
- Laia, R., dkk. 2023. Media Game Edukasi dalam Pembelajaran. Medan: UNIMED Press.
- Maryana. 2024. Pengaruh Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar terhadap Pelajaran IPA Kelas V SDN 14 Banda Aceh. Banda Aceh: Universitas Bina Bangsa Getsempena.
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. 2022. Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. Semarang: IBTIDA'.
- Mudrikah, A., dkk. 2021. Model Desain Pembelajaran ADDIE dan Implementasinya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulyasa, E. (2021). Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ningtyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. 2024. Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Nurmala, S., dkk. 2021. Pendidikan dan Peran Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Media Edukasi.
- Prasanti, E. N. 2022. Analisis Kesulitan Siswa dalam Pemahaman Konsep IPA di Kelas IV SDN Karangrejo 1. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.
- Pratiwi, H. R., Djumhana, H., & Hendriani. 2020. Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA. Bandung: Eduka Media.
- Puspa, R., dkk. 2021. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Belajar Siswa. Malang: Literasi Edukatif.
- Rahim, I. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Edukatif untuk Siswa Kelas V SDN 116 Inpres Barugae. Makassar: FKIP UNM.
- Rizawanti, S. R. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik. Bandung: FKIP UNPAS.
- Sari, N., & Widodo, H. 2023. Efektivitas Game Edukatif terhadap Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta: Multi Media Press.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmayanti, D. A. 2024. Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Muatan IPAS Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianto. (2020). Model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik. Jakarta: Kencana.
- Wahyudi, D., dkk. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. Jakarta: Penerbit Insan Madani.
- Wibawanto. 2020. Game Edukasi dan Implementasinya dalam Pembelajaran Interaktif. Bandung: Sinar Baru.

- Wijaya, R., & Hadi, H. S. 2020. Pembuatan Game Edukasi tentang Penggunaan Energi Listrik Secara Bijak Berbasis Android. Yogyakarta: JoMMiT.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G. and Usman, M., 2022. Gembangan media flipbook berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), pp.8314-8330.
- Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2022). *Evaluasi pembelajaran di era digital*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zh, M. H. R., Ardiansyah, A., Dewi, M. S., & Nikmatullah, F. 2022. Analisis Respon Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MAN Kota Batu. Malang: *Jurnal Literasiologi*.