

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaridzi, R. (2024). PLTA, PLTM, dan PLTMH: Memahami perbedaan penghasil listrik dari energi air. SHA Industrial Fuel and Marine Agent.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222–232. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099>
- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Berhitung Matematika Melalui Penggunaan Game Edukasi Kartu Pintar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1238–1252.
- Andriani, A. E., Sulistyorini, S., & Tyas, D. N. (2025). *Development Of A Smart Articulate Storyline Using Teaching At The Right Level Based Learning Tools To Improve Teaching Skills*. In *Journal Of Research In Instructional* (Vol. 5, Issue 1, Pp. 75–89). Universitas Papua. <https://doi.org/10.30862/jri.v5i1.567>
- Anisah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fisika Berbasis Android Menggunakan Website2Apk Builder Pada Materi Suhu Dan Kalor.
- Ardianti, S., Fitriyanto, S., Yahya, F., & Arianti, W. R. (2025). Studi Pendahuluan: Identifikasi Problematika Dalam Pembelajaran Fisika Di MAN 2 Sumbawa Besar. *BIOCHEPHY: Journal Of Science Education*, 5(1), 706–720.
- Ariani, D., Isnaeni, W., Rusilowati, A., & Sukaesih, S. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15(2019), 1771–1782.
- Ariyani Raharjo, A. S., Rofi'i, R., & Hartono, H. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 441–452. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i2.2823>
- Arwani, W. Nur Muhammad, Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2024). *Perbedaan Typefaces Serif Dengan Sans Serif*. 7(2), 58–67. <https://doi.org/10.17977/um038v7i22024p058>
- Ayuri, A., Darmawati, G., Derta, S., & Annas, F. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Tik Di Smpn 03 Sungai Pua. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1334–1340.
- Baharudin, R. Y., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Di Smk Negeri

1 Sidoarjo Mochamad Cholik, *Abstrak. 11 No 01.*

- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Cahyani, W. D., Fuadiah, N. F., & Sumilasari, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. 11(2)*, 488–499.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Siswa Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), Hlm 87.
- Cardinot, A., & Fairfield, J. A. (2022). Game-Based Learning To Engage Students With Physics And Astronomy Using A Board Game. *International Journal Of Game-Based Learning*, 9(1), 42–57. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2019010104>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 468.
- Dalimunthe, H. F., & Simanjuntak, P. (2023). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Computer And Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 9(2).
- Damari, N. (2025). Peran Game Edukatif Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(1), 36–48.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & ... (2023). The Development Of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based On Case Methods To Train Student's Problem-Solving Ability. In *Heliyon*. Cell.Com. [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/s2405-8440\(23\)02289-2](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/s2405-8440(23)02289-2)
- Denhi, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Game Education Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia (Vol. 17).
- Dewantara, D., Misbah, M., & Wati, M. (2020). The Implementation Of Blended Learning In Analog Electronic Learning. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1422(1), 12002.
- Dion Bahrudin, A., & Insjaf Yogihati, C. (2022). Development Of Interactive Learning Media As An Alternative To Improve Students' Conceptual Understanding And Motivation On The Temperature And Heat Topics. *International Journal Of Education And Teaching Zone*, 1(2), 132–145. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v1i2.37>
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Indonesian Journal Of Learning Education And Counseling*, 3(2), 148–155. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.879>

- Furkan, M. (2022). Rancang Bangun Digester Biogas Portabel Media Sampah Organik Rumah Tangga. *Ummat REPOSITORY*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Girsang, A. P. L., Agustina, R., Nugroho, S. W., & Sulistyowati, N. P. (2023). Statistik Pendidikan 2023: *Vol. Volume 12*,.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166.
- Harmita, P. L., & Mufit, F. (2022). *Navigation Physics : Journal Of Physics Education Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Education Game Pada Pembelajaran Fisika Abstrak*. 4, 150–157.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal Of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211.
- Heliawati, L., Lidiawati, L., & Pursitasari, I. D. (2022). Articulate Storyline 3 Multimedia Based On Gamification To Improve Critical Thinking Skills And Self-Regulated Learning. *International Journal Of Evaluation And Research In Education*, 11(3), 1435–1444.
- Hermansyah, Nurhairunisah, Ardianti, S., & Sulindra, I. G. M. (2023). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 13(September), 833–838.
- Hutapea, Y. D., & Wulan, N. (2024). Kompresi Data Menggunakan Metode FELICS (Fast Efficient And Lossless Images Compression System) Terhadap Citra PNG (Portable Network Graphics). *Explorer*, 4(2), 97–105. <https://doi.org/10.47065/explorer.v4i2.1386>
- Ikram, R., Hidayati, Dwiridal, L., & Novitra, F. (2023). Game Edukasi Fisika Bermuatan Literasi Sainifik Dan Etnosains Pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(3), 344–355. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v8i3.29670>
- Indonesia, K. P. D. Dan M. (2026). Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2026 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Lasmi, N. K. (2022). IPA Fisika Untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum Merdeka. *Jakarta: Erlangga*.
- Latip, A., Robandi, B., Khakim, R. R., & Fatonah, N. (2023). *International Journal Of Pedagogy And Teacher Education Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Framework For Science Teachers ' Comptences In Facing Global Challenges And Issues : A Narrative Literature Review*. 7(1),

- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya Pada Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335.
- Mayer, R. E. (2020). Designing Multimedia Instruction In Anatomy: An Evidence-Based Approach. *Clinical Anatomy*, 33(1), 2–11. <https://doi.org/10.1002/ca.23265>
- Mckenney, S., Akker, J. Van Den, Gravemeijer, K., & Nieveen, N. (2019). *Educational Design Research*. 35–62. https://doi.org/10.1007/978-3-658-25233-5_3
- Mckenney, S., & Reeves, T. C. (2021). *Educational Design Research : Portraying , Conducting , And Enhancing Productive Scholarship. February*, 82–92. <https://doi.org/10.1111/medu.14280>
- Nafiati, D. A. (2021). *Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik*. 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/Hum.V21i2.29252>.
- Nissa, C., Darman, D. R., & Utami, I. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Phygamtion (Physics Game Education) Berbasis Android Pada Materi Fluida Dinamis. ... *Seminar Nasional Fisika ...*, 68–74. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/161%0ahttps://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/download/161/161>
- Novak, J. (2022). *Game Development Essentials: An Introduction*. Novy Publishing.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- OECD. (2023). Pisa 2022 Results. In *Factsheets: Vol. I*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/
- Putra, K. A. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media pembelajaran. *Informatics And Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96.
- Putra, Y. M., Kananda, K., & Muhtar, A. (2019). Sistem Pembangkitan PLTB Vertical Axis Wind Turbine Tipe Savonius 3 Sudu. *Journal Of Science And Applicative Technology*, Xx(Xx), 2–7. <https://doi.org/10.35472/x0xx0000>
- Putri, N. K., Yuberti, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda *Novemby. I*, 133–143.
- Putricia, N. D., Arsyanti, K., Puteri, N. D., Arif, A., Hakim, L., Pembelajaran, M., & Android, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Handout

Akuntansi Keuangan Berbasis Android Guna Mendukung Pendidikan Era. 16(1), 16–26.

Quratul‘Aini, F., Hasibuan, R. Y. A., & Gusmaneli, G. (2024). Pendidikan Karakter Sebagai Landasan Pembentukan Generasi Muda. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 54–69.

Rahma, Y. T., Putri, D. H., & Syarkowi, A. (2023). Analisis Kebutuhan Alat Peraga Sederhana Dalam Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Pembelajaran Fisika. 14(1), 57–66. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i1.13753>

Raul, A., Astra, I. M., & Nasbey, H. (2025). Pengembangan Website Game-Based Learning Materi Usaha Dan Energi. *Jurnal Ilmu Pembelajaran Fisika*, Vol. 5 No.(4), 8–14.

Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model Dan Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal Of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>

Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>

Safitri, A. W., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Game Edukasi Dengan Konteks Kearifan Lokal Banten Pada Materi Matriks. *Journal Of Medives : Journal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 319. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1171>

Sahra, D., Rustiana, F., Suriani, A., & Media, A. (2025). Inovasi Dalam Pembelajaran IPA Sumber Energi Untuk Menumbuhkan Pemahaman Konsep Sejak Dini.

Saputri, F. H., & Kom, M. (2025). Integrasi Unsur RPG Dalam Game Edukasi: Desain Dan Pengembangan Game Matematika Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar. PT. Revormasi Jangkar Philosophia.

Satriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950–963.

Simaremare, A., Promono, N. A., Putri, D. S., Mallisa, F. P. P., Nabila, S., & Zahra, F. (2022). Pengembangan Game Edukasi Fisika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Kinematika Untuk Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 203. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i1.4893>

Sitorus, L. S., & Purnama, L. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(01), 51–57.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.

Susandi, A., Amelia, D. J., Huda, M. M., Mz, S. A., Arofatul, L., & Uswatun, I.

(2025). *Journal Of Nusantara Education*. 4(April), 107–117.

Takwin, I., Rosdiana, & Mirnawati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar. 2017, 83–92.

Tri Putra Yanto, D. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>

UNESCO. (2018). *The 2030 Education Agenda : From Mdgs , EFA Sustainable Development Goal 4. October*, 1–200.

Wandah, W. (2024). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. FAKULTAS KOMPUTER.

Wulandari, N. D., Harijanto, A., & Anggraeni, F. K. A. (2025). *The Effect Of Articulate Storyline 3-Based Physics Media On Students' Interest And Learning Outcomes*. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 16(2), 217. <https://doi.org/10.20527/quantum.v16i2.21903>

Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915–931.