

DAFTAR PUSTAKA

- Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02.
- Firman, G., & Informatika, A. (2023). Game Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2. *Teknologipintar.org*, 3(4), 2023–2024.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal SIMETRIS*, 8.
- Fortuna, S., Irma Purnamasari, A., & Rinaldi Dikananda, A. (2023). Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2), 61–65. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i2.70>
- Nadila, J., Santiko, I., & Waluyo, R. (2021). Game Edukasi Pengenalan Negara-Negara ASEAN Untuk Siswa SMP Kelas VIII Berbasis Android. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.35970/jinita.v3i1.295>
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Penelitian, J. I., Heswari, O. S., Fiskha, S., Patri, D., Matematika, P., Muhammadiyah, S., Penuh, S., & Muradi Kota, J. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. 2(8).
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Tinggi, S., & Islam Binamadani, A. (2022). *Implementasi Ict Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Ferdinal Lafendry* (Vol. 5, Nomor 1). <https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi>
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran

Ekonomi Siswa Kelas XI Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>

IPA Pelajaran. (2024, April 8). Retrieved from IPA Pelajaran:
<https://ipa.pelajaran.co.id/perubahan-wujud-zat/>

Mendikbud ungkap Pentingnya Teknologi di Dunia Pendidikan. (2021). Retrieved from republika: <https://news.republika.co.id/berita/r19kdg349/mendikbud-ungkap-pentingnya-teknologi-di-dunia-pendidikan>

Statistik, B. P. (2022). *Badan Pusat Statistik*. Retrieved from Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2021-2023: <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>