

DAFTAR PUSTAKA

- Alviah, S. N., Oktrifianty, E., & Huliatusunisa, Y. (2023). *Kemandirian Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik*. 9(4), 1892–1898. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5827>
- Aprilia, R. (2024). *Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi*. 13(2), 1525–1540.
- Bashir, F. A. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital*. 4(6), 8070–8083.
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., Patty, N. S., Pgpaud, P. S., Loura, K., Sumba, K., Daya, B., & Timur, N. T. (2024). *PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA PENDAHULUAN Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar m*. 5(2), 193–198.
- Cindy Adam, & Mala, A. (2021). Strategi PPAUD IT Lukmanul Hakim dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 2(2), 114–129. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v2i2.229>
- Damara, R. M., Shofi, A., & Belajar, D. A. N. P. (2024). *BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI*. 7, 714–727.
- Darmawan, F., Novita, S., & Hakim, A. (2024). *Digital Game-Based Learning untuk Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis STEAM bagi Guru PAUD Astanaanyar Digital Game-Based Learning for the Implementation of STEAM- based Merdeka Curriculum at PAUD Astanaanyar*. 4, 283–292.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital. In *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* (Vol. 1, Issue 1). <https://kumparan.com/aan-herdian89/transformasi-pendidikan-di-era-digital-1zG74Ilpzc4/4>
- Hermita, N., & Alim, J. A. (2022). *Pengembangan Media Interaktif pada Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. 5(1), 12–19.
- Jansen, R. S., van Leeuwen, A., Janssen, J., & Kester, L. (2018). Validation of the Revised Self-regulated Online Learning Questionnaire. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 11082 LNCS(August), 116–121. https://doi.org/10.1007/978-3-319-98572-5_9
- Masa, P., Covid, P., Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). *KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN DARING KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK*

DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID -19
Program Studi Bimbingan dan Konseling , Universitas Negeri Jakarta.
October. <https://doi.org/10.21009/PIP.342.9>

- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Molina-carmona, R. (n.d.). *Gamification and Advanced Technology to Enhance Motivation in Education* Faraón Llorens-Largo and Rafael Molina-Carmona. www.mdpi.com/journal/informatics
- Mulyani, S., & Edukasi, G. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME*. 02(03), 5–10.
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: Six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 8(APR), 1–28. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422>
- Parveen, A., Jan, S., Rasool, I., & Bhat, R. (2023). *Self-Regulated Learning*. May. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-8292-6.ch020>
- Prihatsanti, U., & Hendriani, W. (2018). *Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi*. 26(2), 126–136. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>
- Ridhaningtyas, L. P., & Mangkurat, U. L. (2024). *M a s l i q*. 5, 414–426.
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Sudianto, S., & Ismayanti, S. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.709>
- Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). *Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital*. 5(2), 145–148.
- van Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2019). Effects of flipping the classroom on learning outcomes and satisfaction: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 28(June), 100281. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.05.003>
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, XII(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>

