

DAFTAR REFERENSI

- Ach, Hidayatullah. *Digital Learning*. Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2018.
- Achru, Andi. "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran." *Idaarah Jurnal Manajemen Pendidikan 3* (December 2019): 205-215.
- Adita, Arum, and Listika Yusi Risnani. "Game Edukasi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA." *Urecol*, Januari 2019: 376-384.
- Afaria, Zelika, Fikni Mutiara Rachma, and Desky Halim Sudjani. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 3*, no. 2 (2022): 95-104.
- Ahmad, Mazlina, Noor Rohana Mansor, Roswati Abdul Rashid, Nurul Ain Chua, Rosdi Zakaria, and Cho Min Sung. "Implementation of Digital Games in Advancing Students' Higher-Order Thinking Skills." *Journal of Physics 1793* (2021): 1-11.
- Akrim. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Bantul, Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Amaludin, La. *Model Pembelajaran Problem Base Learning Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar*. Banten: Pascal Books, 2021.
- Ananto, Niel, Ronny H. Walean, and Cherry Frame Lumingkewas. *Konsep dan Terapan Analisis SEM PLS dengan SmartPLS3.0*. Kapalo Koto: Mitra Cendekia Media, 2022.
- Andriati, Susi. "Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Fisika Materi Elastisitas Melalui Pembelajaran GEMES (Gemar Bereksperimen) dengan Metode Eksperimen bagi Peserta Didik Kelas XI MIA.2 SMA Negeri 4 Surakarta Semester Genap Tahun Pelajaran 2015-2016." *Jurnal Pendidikan Empirisme 6* (2017): 147-166.
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum. "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia 2*, no. 11 (November 2021): 1885-1896.
- Anshori, Muslich, and Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2017.

- Aryani, Putri Indri. "Pengaruh Penggunaan Web Based Application Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif terhadap kemampuan Komunikasi Matematis pada Pembelajaran Jarak Jauh." Universitas Siliwangi, 2022.
- Aspari. "Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Kelas Literasi secara Bersamaan terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, July 2020.
- Azzahra, Marsya Dara, and Puri Pramudiani. "Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (August-November 2022): 3203-3213.
- Azzura, Nurul, and Sulaiman. "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Siswa terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Batipuh." *Fondatia* 6 (September 2022): 649-660.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Edited by Nur Asri N. Bandung, Jawa Barat: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Chen, Yen-Chun. "Empirical Study on the Effect of Digital Game-Based Instruction on Students' Learning Motivation and Achievement." *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education* 13, no. 7 (2017): 3177-3187.
- Chung, Liang-Yi, and Rong Chi Chang. "The Effect of Gender on Motivation and Student Achievement in Digital Game-based Learning: A Case Study of a Contented-Based Classroom." *Eurasia Journal of Mathematics, Science, and Technology Education* 13, no. 6 (June 2017): 2309-2327.
- Cicchino, Marc I. "Using Game-Based Learning to Foster Critical Thinking in Students Discourse." *The Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning* 9, no. 2 (2015): 1-18.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8, no. 2 (2020): 261-272.
- Ennis, Robert H. "The Nature of Critical Thinking: Outlines of General Critical Thinking Dispositions and Abilities." *Sixth International Conference on Thinking at MIT*, 2013: 1-8.
- Erfan, Muhammad, and Tursina Ratu. "Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game-Based Learning." *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, Oktober 2017: 332-337.
- Facione, Peter. "Critical Thinking: What It Is and Why It Counts." *Measured Reasons LLC & Insight Assessment*, January 2015: 1-28.

- Fatimah, Waddi, Perawati Bte Abustang, and Supardi. "Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPS." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (Januari 2022): 28-35.
- Fauhah, Homroul, and Brilliant Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 2 Nomor 2 (2021): 321-334.
- Fitria, Yanti, and Widya Indra. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020.
- Friantini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata. "Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4 Nomor 1 (Maret 2019): 6-11.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2011.
- Hadiyanto. *Teori dan Pengembangan Iklim Kelas dan Iklim Sekolah*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Hadjar, Ibnu. *Statistik untuk Ilmu Pendidikan, Sosial dan Humaniora*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Hair, Joe F , Jeffrey Joe Risher, Marko Sarstedt, and Christian M Ringle. "When to Use and How to Report The Results of PLS-SEM." *European Business Review*, 2018: 16.
- Hermanto, Didik, Rica Wijayanti, and Zainudin. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizziz pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (Maret 2021): 347-356.
- Hidayat, Nur, and Suryadi. "Improving Student Learning Outcomes." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 15, no. 1 (Januari 2023): 29-36.
- Hussein, Mahmood H., Loh Sau Cheong, Siew Hock Ow, and Meow-Keong Thong. "A Digital Game-Based Learning Method to Improve Student's Critical Thinking Skills in Elementary Science." *IEEE Access* 7 (Juli 2019): 96309-96318.
- Hwang, Gwo-Jen , Li-Yu Chiu, and Chih-Hung Chen. "A Contextual Game-Based Learning Approach to Improving Students' Inquiry-Based Learning Performance in Social Studies Courses." *Computers & Education* 81 (Februari 2015): 13-25.
- Indrawati, Dian, Satrio Hadi Wijoyo, and Retno Indah Rokhmawati. "Pengaruh

Media Pembelajaran Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah 1 Malang." *JPTIHK* 6, no. 2 (Februari 2022): 701-706.

Irawati, Sandra. *Kepemimpinan Transformasional, Budaya Organisasi, Kepuasan Kerja, dan Kinerja Karyawan*. Malang: Pustaka Peradaban, 2022.

Iskandar, Sofyan. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Tegal Munjul dalam Muatan IPA." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 2023): 2821-2829.

Ismail. "Metodologi Penelitian." <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/169688/bab-3-fix.pdf>, 2010.

Jannah, Dewi Rahmawati Noer, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo. "Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Journal Basic Edu*, 2022: 1-11.

Kandori, Iwan. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android dan Model Pembelajaran E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Tondano." *Literacy Jurnal Pendidikan Ekonomi* 2 (December 2022): 165-175.

Keevy, James, and Borhene Chakroun. *Level Setting and Recognition of Learning Outcomes*. France: UNESCO 2015, 2015.

Khosiyono, Banun Havifah Cahyo, et al. *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis teknologi Digital di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.

Kurniawan, Fauzi, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Kembali Bersekolah Anak Pesisir Pantai*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2021.

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.

Kusumawardhana, Ap Massri M. "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Adobe Flash CS4 Profesional Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo." Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

Kusumawati, Naniek. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Magetan: CV. AE Media Grafika, 2022.

Laili, Ahdinia Fatmala Nur, and Siti Komariyah. "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* 4, no. 2 (September 2018): 55-60.

- Lin, Ming-Hung, Huang-Cheng Chen, and Kuang-Sheng Liu. "A Study of The Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome." *Eurasia Journal of Mathematics, Science, and Technology Education* 13, no. 7 (Juli 2017): 3553-3564.
- Lismaya, Lilis. *Berpikir Kritis dan PBL*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Marisa, Fitri, Anastasia L. Maukar, Chauliah Fatma Putri, Slamet Risnanto, and Bambang Pudjoatmodjo. *Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME)*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Marsya, Dara Azzahra, Puri Pramudiani. "Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (August-November 2022): 3203-3213.
- Muchson. *Statistik Deskriptif*. Bogor: Guepedia, 2017.
- Mujazi, and Oktafiani. "Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 7, no. 1 (August 2022): 124-134.
- Musyaffi, Ayatulloh Michael, Hera Khairunnisa, and Dwi Kismayanti Respati. *Konsep Dasar Structural Equation Model-Partial Least Square (SEM-PLS) menggunakan SmartPLS*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2022.
- Nadun. "Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Trigonometri." *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (December 2017): 67-76.
- Narimawati, Umi, Jonathan Sarwono, Dadang Munandar, and Marlina Budhiningtias Winanti. *Metode Penelitian dalam Implementasi Ragam Analisis*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2020.
- Nendissa, Sandriana Juliana, et al. *Pengajaran Berbasis Teknologi Digital*. Bandung, Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Nurlela, Nintin, Resti Saputri, and Yuyun Elizabeth Patras. "Pengaruh Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (March 2020): 38-41.
- Pahlevi, Cepi, and Vebby Anwar. *Kinerja Keuangan dalam Pendekatan Modal Intelektual Kapital dan Struktur Modal*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021.
- Paul, Richard, and Linda Elder. *The Miniature Guide to Critical Thinking: Concepts and Tool*. United Kingdom: Rowman & Littlefield, 2020.

- Prastika, Yolanda Dwi. "Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Yadika Bandar Lampung." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1, no. 2 (December 2020): 17-22.
- Purba, Alfitriana, and Asnarni Lubis. *Pembelajaran Bahasa*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2022.
- Purnama, Unty Bany, Mulyoto, and Deny Tri Ardianto. "Penggunaan Media Komik Digital dan Gambar Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar IPA ditinjau dari Minat Belajar Siswa." *Teknodika* 13, no. 2 (September 2015): 18-28.
- Purnomo, Rizkha Wiratama. "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik SMP Sekecamatan Gresik." Universitas Muhammadiyah Gresik, 2020.
- Purwoto, Agus. *Panduan Laboratorium Statistik Inferensial*. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Puspitasari, Etika Dyah. *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi*. Edited by Nove Febrianti, Yahya Hanafi Etika Dyah Puspitasari. Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- Pusung, Supit. *Penerapan Model Pembelajaran dan Tugas Terstruktur dalam Pembelajaran Sains*. Surabaya: CV. Zifatama Jawara, 2019.
- Putra, Rizki Suhendar, Nanik Wijayanti, and F. Widhi Mahatmanti. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 11 Nomor 2 (2017): 2009-2018.
- Putriyani, Fenny, Agus Muharam, Wina Mustikaati, and Liana Wahyuningsih. "Pengaruh Keterampilan Guru dalam Pengelolaan Kelas terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 7 Nomor 1 (Januari 2022): 22-29.
- Rahayu, Dinnar Anugrah, Liya Atika Anggrasari, and Octarina Hidayatus Solikah. "Efektivitas Media Nearpod terhadap Minat Belajar Siswa." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3 (Juli 2022): 341-346.
- Rahman, Ali. "Pengaruh Negatif Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja." *Al-Ishlah*, 2016: 18-35.
- Rahmiaty, Meylina, and Fadhlur Rahman. *Instrumen Penelitian: Panduan Penelitian di Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022.
- Risnani, Listika Yusi, and Arum Adita. "Game Edukasi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA." *Urecol*, 2019: 376-384.

- Risnani, Listika Yusi, and Arum Adita. "Game Edukasi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA." *The 8th University Research Colloquium*, 2018: 376-384.
- Riyana, Cipi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012.
- Riyanto, Slamet, and Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Rosyid, Zaiful, Mustajab, and Aminol Rosid Abdullah. *Prestasi Belajar*. Edited by Halimatus Sa'diyah. Batu: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Rusydiyah, Evy Fatimatur. *Media Pembelajaran: Problem Based Learning*. Surabaya: Uin Sunan Ampel Press, 2020.
- Safira, Ajeng Rizki. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik, Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020.
- Safna, Oktaviangga Putri, and Siti Sri Wulandari. "Pengaruh Motivasi, Disiplin Belajar, dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 140-154.
- Syamsuri, et al. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2023.
- Sandu Siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sardini. "Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MAN Pontianak." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 7 (Juli 2013): 1-17.
- Sari, Ela Winda. "Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur." Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020.
- Septi, Rus, Aryo Andri Nugroho, and Bagus Ardi Saputra. "Pengembangan Video Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 2 (Agustus 2022): 81-86.
- Septiani, Irma, Lesmono, Albertus Djoko, and Harimukti. "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Problem Based Learning dengan Pendekatan Stem pada Materi Vektor di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9 (Juni 2020): 64-70.
- Setiawan, Hasrian Rudi, and Danny Abrianto. *Menjadi Pendidik Profesional*. Edited by Rizka Harfiani. Medan: Umsu Press, 2021.

- Sihotang, Kasdin. *Berpikir Kritis: Kecakapan Hidup di Era Digital*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2019.
- Silvia, Vivi. *Statistika Deskriptif*. Yogyakarta: Andi Offset, 2020.
- Sirait, Erlando Doni. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016): 35-43.
- Siyoto, Sandu, and Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sobri, Muhammad. *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar*. Lombok: Guepedia, 2020.
- Suardi, M. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sudiawan, I Gede. "Kisi-Kisi Kuesioner Minat Siswa dalam Pembelajaran Matematika." Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sukarno, Sri Haryati, and Siswanto. *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2021.
- Sumiharsono, H. M. Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017.
- Supardi, Leonard, Huri Suhendri, and Rismurdiyati. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika." *Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 1 (2012): 71-81.
- Tamba, Sadaria, and Pujiyanto Yugopuspito. "Pengaruh Motivasi Belajar, Manajemen Kelas dan Implementasi Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan." *AoEJ: Academy of Education Journal* 13 No 1 (2021): 26-39.
- Team, Nearpod. "Matching Pairs with Timer." <https://nearpod.com/blog/matching-pairs-timer/>, 2018.
- Tobamba, Erlin. K, Eko Siswono, and Khaerudin. "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Taman Cendekia* 3, no. 2 (Desember 2019): 372-380.
- Trygu. *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Medan: Guepedia, 2021.
- Tumanggor, Mike. *Berfikir Kritis (Cara Jitu Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21)*. Ponorogo: Gracias Logis Kreatif, 2020.

- Wicaksono, Alif Agung, Lola Depra, Silva Maharani, Syahrial Syahrial, and Silvina Noviyanti. "Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (May 2022): 188-197.
- Widiana, I Wayan. "Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1-10.
- Wijayanti, Ika Andani, and Fury Styo Siskawati. "Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, Agustus 2021.
- Wurarah, Masje. *Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa pada Kemampuan Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Biologi*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2021.
- Xiong, Zhiyong, Qi Liu, and Xinqi Huang. "The Influence of Digital Educational Games on Preschool Children's Creative Thinking." *Computers & Education* 189 (November 2022): 104578.
- Yang, Ya-Ting Carolyn. "Building Virtual Cities, Inspiring Intelligent Citizens: Digital Games for Developing Students' Problem Solving and Learning Motivation." *Computers & Education* 59, no. 2 (September 2012): 365-377.
- Yanti, Citra Oktara Devis, Fifi Anggraini, and Darwanto. "Media Pembelajaran Matematika Interaktif dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa." *Seminar Nasional Pendidikan Prosiding Semnasfip* (Oktober 2019): 201-206.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Yudha, Rahmat Putra. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*. Pontianak: Yudha English Gallery, 2018.
- Yulianto, Agus. "Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SDN 42 Kota Bima." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1 Nomor 2 (Mei 2021): 6-11.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, and Muhammad Khoiron. *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. Tinjauan Teoretis dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo, 2021.