

DAFTAR PUSTAKA

- Adibba, F.M. (2019). *Panduan Penulisan Soal HOTS-Higher Order Thinking Skills*. Jakarta : Pusat Penilaian Pendidikan.
- Asrijatiy. (2019). *Panduan Penulisan Soal HOTS-Higher Order Thinking Skills*. Jakarta : Pusat Penilaian Pendidikan.
- Alqahtani, M. M., Al-Razgan, M., & Alshahrani, M. (2020). *Gamified e-learning for children with dyslexia: Design and evaluation*. International Journal of Emerging Technologies in Learning,
- Adrillian, H. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP*. Semarang : Universitas PGRI Semarang.
- Anderson, R. (2024). The purpose of reading in education: A cognitive and pedagogical approach : Journal of Educational Research.
- Ardian, T.H. (2022). *Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. Tuban : MI Al-Azhar.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Aulia, R. (2023). *Karakteristik Mata Pelajaran IPS*. Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Agustina, L. (2024). *Pengembangan Media Edugame Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Gen Z Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Agus, P.P. (2025). *Pengembangan E-Modul Berorientasi HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahmad, A. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Depok : Komojoyo Press.
- Ahmad, R. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 15(2), 145-159.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aryandani, F. (2023). *Karakteristik Soal Hogher Order Thingking Skill (HOTS)*. Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Aldi, A.P. (2023). *UI/UX Interaction Mobile (Android) pada Game Petualangan Menggunakan Metode ADDIE*. Universitas Narotama : JIKB.
- Aisyah, N.A.F. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SMA Mandiri Makassar*. Makassar : TOMALEBBI.
- Alamsyah, S. (2019). *Model Manajemen Pada Laboratorium Testing Research For Sports Material And Equipment (TRECS) Faculty Of Sports Science Chulalongkorn University Thailand Tahun 2017*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Alfian, M.N. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. Universitas Esa Unggul : IICET.

Akrramunnisa. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Palopo : Universitas Cokroaminoto.

Alamsyah, S. (2019). *Model manajemen Pada Laboratorium Testing Research For Sposrt Material and Equipment (TRECS) Faculty Of Sports Science Chulalongkorn University Thailand Tahun 2017*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Arifin, M. A., & Nugroho, A. (2020). *Accessibility in digital learning for inclusive education* : I Teknologi Pendidikan.

Cahyani, D., Sari, D. P., & Wijayanti, T. (2022). Child-Centered Design in Early Childhood Learning Media: A Systematic Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–60.

Cholid, F. (2024). *Buku Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.

Dotutinggi, M. (2023). *Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah*. Gorontalo : DIKMAS.

Dwijayanti, N. (2021). *Pembelajaran Berbasis HOTS sebagai Bekal Generasi Abad 21 di Masa Pandemi*. Surakarta : Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan.

De la Peña, M. D., & Martínez, C. R. (2019). *Design of inclusive digital learning environments for children with reading difficulties* : Education and Information Technologies

Erawati, D. (2022). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan*. Penguatan Kompetensi Guru.

Erida, M. (2023). *Peluang Generasi Muda Dalam Memajukan Eknomi Daerah Melalui Olahraga Rekreasi*. Jawa Barat : JOKI.

Evandri. (2024) . *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minta Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Gorontalo : JEaC.

Falentino, Y. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi*. FISPOL : Unsrat.

Fariyatul , E.F. (2020). *Konsep Sekolah Ramah Anak Islami*. Sidoarjo : UMSIDA Press.

Fabio, S. (2022). *Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Pada Masa Pandemi*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Fathahillah. (2023). *Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMP Kab. Takalar*. Makassar : Jurnal Media TIK.

Faslah, R. (2013). *Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) Dalam Pembelajaran*. ErnoSains.

Febri, G.K. (2024). *Meningkatkan Partisipasi Aktif melalui Metode Pembelajaran Kooperatif di Kelas Kurikulum dan Buku Teks Sejarah*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Fika, C.P. (2021). *Peranan Bung Tomo Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia*. Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah : RINONTJE.

Fikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Samudra Biru.

Gusmizain, A. (2022). *Karakteristik Butir Soal Tes Mata Kuliah Matriks & Ruang Vektor Mahasiswa Matematika*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.

Gautama, M.J. (2022). *Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) DAN Penilaian Autentik terhadap Hasil Belajar Siswa*. Denpasar : Pedagogi dan Pembelajaran.

Gomez, J., & Spikol, D. (2021). *Adaptive learning platforms for students with dyslexia: Balancing challenge and support* : British Journal of Educational Technology

Gillon, G. T. (2021). *Phonological awareness: The key to success in reading for children with dyslexi* : Reading Research. Quarterly.

H, R.U. (2024). *Buku Media Pembelajaran*. Gorontalo : Sultan Amai Gorontalo State Islamic College.

Hartono, A. (2021). *Pengembangan Buku Panduan*. Program pasca sarjana : UMP.

Hanifah, U.S. (2020) . *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.

Hasnah. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 214 Kanni Pinrang*. Makassar : Universitas Negeri Makassar.

Hadiana. D. (2019). *Panduan Penulisan Soal HOTS-Higher Order Thinking Skills*. Jakarta : Pusat Penilaian Pendidikan.

Hidayati, H. (2025). *Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas V*. Solo : Kalam Cendekia.

Hidayat, M. (2014). Penerapan Metode Silaba dalam Pembelajaran Membaca pada Anak dengan Kesulitan Belajar. Jurnal Pembelajaran, 10(1), 100-110.

Idris, A.S. (2024). *Flipbook Digital Dalam Pembelajaran PAI : Inovasi Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa*. Semarang : Universitas Islam Sultan Agung.

Ilham, S.N. (2024). *Pengembangan Empati Dan Kepedulian Sosial Melalui Pembelajaran IPS SD* . Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Indraswati, D. (2025). *Konsep Dasar IPS*. Jawa Barat : Widina Media Utama.

Ismail, A. (2024). *Karakteristik media pembelajaran interaktif dalam pendidikan modern* : Jurnal Teknologi Pendidikan.

Imelda, T.T. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo*. Gorontalo : Dikmas.

Ikhwan, A.N.H. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah.

Jayadiningrat, M. G. (2022). *Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) DAN Penilaian Autentik terhadap Hasil Belajar Siswa*. Denpasar : Universitas Hindu.

Juliyantika, T.(2022). *Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis pada Jurnal Pendidikan Dasar di Indonesia*. Semarang: JURNALBASICEDU.

Jonatan, W.M. (2019). *Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu*. Manado : Teknik Informatika.

Katulung, M. (2024). *Media Pembelajaran Kongkrit Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD YPK Sarawandori*. Papua : AL MIKRAJ.

Kadek, A.T. (2024). *Pengembangan Game Edukasi dengan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Komputasi*. Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.

Kiswandi, Y. (2024). *Analisis Kompetensi Guru dalam Menyusun Soal HOTS pada Muatan IPAS Kelas IV dan VI*. Mataharam : Journal of Classroom Action Research.

Kurian, M. (2025). *Designing Child-Friendly Interfaces: Principles and Applications*. Journal of Child-Computer Interaction, 18(1), 10-22.

Kastner, A., & Steinhäuser, M. (2023). *Visual attention and reading in children with dyslexia: The role of color and contrast in screen based reading* : Journal of Learning

Latip, A. (2024). *Implementasi Dan Implikasi Media berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran : A Systematic Literatur Review*. Solo: Universitas Sebelas Maret.

Lestari, I. (2019). *Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran*. Jakarta : State University of Jakarta.

Masruro, Z.N. (2024). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Konsep dan Implementasi)*. Pematangsintar : STIKOM.

Masni, H. (2023). *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Purbalingga : EUREKA MEDIA AKSARA.

Mesra, R. (2024). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Konsep dan Implementasi)*.

Meyer, J. (2021). *Penggunaan media digital adaptif untuk anak disleksia: Pembelajaran dengan kecepatan pribadi untuk mengatasi tantangan membaca* :Journal of Special Education Technology

Mourin, L. (2024). *Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya*. Jawa Timur : UPN Veteran.

Musyarofah. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Depok : Komojoyo Press.

Mutoharoh, N.(2024). *Pengembangan Media Game Edukasi* . Lampung : Universitas Muhammadiyah Pringsewu.

Mutia, A.N. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Smart APPS Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Ruang Siswa SD*. Universitas Islam Sultan Agung : Program pendidikan Matematika.

- Mulyani, D. (2015). *Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Melalui Metode Silaba*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Mesra, R. (2024). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Konsep dan Implementasi)*. Manado : Manado State University.
- Mekel, W. J. (2019). *Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu*. Manado : Universtas Sam Ratulangi.
- Nabila, D.Z. (2024). *Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Suarakarta : Pengembangan Perangkat Pembelajaran.
- Najuan. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Nailatil, F.K. (2024). *Peran Manfaat Media pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. UNARS: IKA.
- Nastainul A.F. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Surabaya : J-SES.
- Nabila, N. (2023). *Karakteristik Soal Hogher Order Thingking Skill (HOTS)*. Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Nabila, F.A. (2023). *Peran Pendidik Dalam Pengembangan Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik*. Solo : Universitas Sebelas Maret.
- Novitasari, S. (2025). *Konsep Dasar IPS*. Jawa Barat : Widina Media Utama.
- Noviyanti, T. (2023). *Konsep Dan Perbedaan IPS Dengan Ilmu Sosial*. Jambi : Universitas Jambi.
- Nisa, Khoirun. (2024). *Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Surabaya : UIN Sunan Ampel.
- Nuraini, S., Hanif, R., & Huda, M. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.
- Nursifa, D. (2024). *Pemanfaatan Video Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Powtoon Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas XI IPS MA Mujahidin Cipaku Kabupaten Ciamis*. Ciamis : Universitas Galuh.
- Nurhayati, D. (2022). *Dampak penggunaan modul multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa* : Jurnal Pendidikan Inovatif
- Nurul, M.A. (2024). *Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. Lamongan : Universitas Muahammadiyah.
- Niki, N.S. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Depok : Komojoyo Press.
- Ni'mah. F. (2024). *Penerapan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Abad 21*. Kudus : Universitas Muria.
- Novandi, M. (2025). *Keterampilan Berpikir Kritis dan Pengajarannya di Sekolah Dasar*. Universitas Tanjung Pura : Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa.

- Novanto, A. (2023). *Desain Game Mekanik Interaktif Antar Karakter dengan Kuda Pada Game*. Universitas Narotama : Sistem Informasi dan Sistem Komputer.
- Ningsi, A. (2024). *Problematika Penerapan Asesmen Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Suan Kalijaga.
- Nur, H. D. (2018). *HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika*. Semarang : PRISMA I.
- Nielsen, J., & Budiu, R. (2019). *Mobile Usability*. New Riders Publishing..
- Oktriani. I. (2023). *Pengembangan Media Poly Game pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Bandar Lampung : Universitas Lampung.
- Papadopoulou, M., Makri, K., Pagkourelia, E., Kombiadou, E., & Gaspari, K. (2023). Early literacy going digital: Interweaving formal and informal literacy learning through digital media. *Journal of Early Childhood Literacy*, 23(2), 146–171.
- Prasetyo, A.A. (2023). *UI/UX Interaction Mobile (Android) pada Game Petualangan Menggunakan Metode ADDIE*. Universitas Narotama : JIKB.
- Pratiwi, F. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam menciptakan suasana pembelajaran kolaboratif : Pendidikan Interaktif.
- Pasca, W.E. (2024). *Integrasi STEAM dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Putri, A. W. . (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : UPI.
- Putu, P.A. (2024). *Pengembangan E-Modul Berorientasi Hots Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD*. Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rahmawati, F. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas II SD AL-FURQON*. Surabaya : SENTRATAMA.
- Rahayu, N. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran : Jurnal Pendidikan dan Teknologi.
- Rachmawati. (2019). *Media Mobile Learning Pada Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menunjang Revitalisasi SMK*. Malang : Media Nusa Creative.
- Rahmawati, F. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas II SD AL-FURQON*. Surabaya : SENTRATAMA.
- Rahmat, A. (2020). *Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat*. Gorontalo : Universitas Negeri Gorontalo.
- Rachmatia, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Konsep dan Implementasi)*. Kotabumi : Universitas Muhammadiyah.
- Rahmi, A. (2023). *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Purbalingga : EUREKA MEDIA AKSARA.

Rahardhian, A. (2022). *Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat*. Pontianak: Jurnal Filsafat Indonesia.

Rasmi, S.A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah.

Rahma, I. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Kajian Studi Literatur*. Makassar : Bosowo School Makassar.

Rahmi, A. (2021). *Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan : EDUKATIF.

Ruszayanthi, D. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara*. Samarinda : Universitas Mulawarman.

Ramadhani, N., Hasanah, U., & Prakoso, D. (2021). *Visual support in reading learning for dyslexic students* : Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia.

Rinardi, H. (2017). *Proklamasi 17 Agustus 1945 : Revolusi Politik Bangsa Indonesia*. Universitas Diponegoro : Jurnal Sejarah Citra Lekha.

Riestyan, A.R. (2019). *Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah*. Semarang: UNNES.

Rustandi, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model PPE Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan di TK Negeri 10 Kota Samarinda* . Univeristas Mulawarman : Jendela Pendidikan.

Ropii, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok : Universitas Hamzanwadi Press.

Robert. P. T. (2024). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Konsep dan Implementasi)*. Manado : Manado State University.

Rompas, Y. F. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi*. Universitas Sam Ratulangi : Jurnal Ilmiah Society.

Salsabila, U.H. (2020) *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Yogyakarta : Univeristas Ahmad Dahlan.

Sabrina, R.S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

Sri, H.E. (2021). *Game Edukasi “Secret Zoo” Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Safitri, D. (2024). *Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis*. Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Sudijino, A. (2013). *Pengantar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sidiq, R. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyanto. (2014). *Psikologi Pendidikan Diagnosis Kesulitan Belajar (DKB)*.
- Suginato, A. (2016). *Ciri-Ciri (Karakteristik) Tes yang Baik*. Kalimantan Tengah : IAIN Palangka Raya.
- Susrianto, E.I.P. (2021). *Pendidikan Ips Di Era Globalisasi : Sebuah Pendekatan Kurikulum Pembelajaran*. Universitas Islam Indragiri: Edukasi.
- Susanti, D. (2024). *Pemnafaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasisi Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Dididk Sekolah Dasar*. Lampung : JH.
- Suwartiningsih, S. (2025). *Pendampingan Pola Asuh Stunting Dan warung Penting (Peduli Stunting) Menuju Salatiga Anti Stunting (SAS)*. Salatiga : Journal of Community Service.
- Sulistyaningrum, Y. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Dengan Metode SILAB Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Disleksia*. Unesa : Pendidikan Luar Biasa.
- Sibotang, K.(2019). *Berpikir Kritis (Kecakapan Hidup di Era Digital)*.Yogyakarta : PT KANISIUS.
- Sobri, M. (2025). *Konsep Dasar IPS*. Jawa barat : Widina Media Utama.
- Shoffa, Shoffan. (2024). *Buku Media Pembelajaran*. Surabaya : Universitas Muhammadiyah.
- Sri, A.M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Taupik. (2025). *Impelentasi metode target terhadap akurasi passing bawah pada permainan bola voli siswa sekolah dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia : MULTILATERAL.
- Tumanggor, M. (2021). *Berfikir Kritis, (Cara jitu menghadapi tantangan pembelajaran abad 21)*. Ponorogo : Gracias Logis Kreatif.
- Theodora, S.P. (2025). *Analisis Teknik Passing Bawah Atlet Voli Universitas Negeri Medan 2025*. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Vilniasari, H. (2022). *Implementasi Penilaian Higher Order Thinking Skills (HOTS) Dalam Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Magelang*. Surakarta : Jurnal Pendidikan Kimia.
- Virijai, F. (2022). *Meta Analisis Pengaruh Bahan Ajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menghadapi Era Revolusi 4.0*. Riau : Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika.
- Wayan, I.G. (2024). *Pengembangan Penilaian Berorientasi HOTS: Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Era Global Abad ke-21*. Bali : Universitas PGRI Mahadewa.

- Wahid, S. (2025). *Analisis Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistika*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Wahyuning, N.S. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Tentang Tokoh-tokoh Islam dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*. Gresik : Dwija Cendekia.
- Wilyanum, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di Sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai*. Sinjai : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Wisudojati, B. (2024). *Peningkatan Keterampilan Literasi Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Menengah Melalui Integrasi Teknologi Pendidikan*. Indonesia : Universitas Islam Negeri Mataram.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang : LPPM UNNES.
- Widodo, P. (2025). *Kemampuan Pasing Bawah Bola Voli pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tanjungsrejo Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2024/2025*. Jawa Tengah : Jerkin.
- Yonita. (2022). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review*. Indonesia : Universitas Terbuka.
- Yulianti. A. (2020). *Pemnafaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Contrust 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar*. Surabaya : Universitas Negeri Suarabaya.
- Yusuf. (2024). *HOTS (Higher Order Thinking Skills) Pembelajaran & Evaluasi*. Mataram : UIN MATARAM PREES.
- Yuliana, S. (2024). *Analisis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika*. Yogyakarta : RIEMANN.
- Yudha. (2022). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau Dari Growth Mindset, Efikasi Diri, dan Self-Regulated Learning : Sebuah Analisis Jalur*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Zaidah, N. (2023). *Karakteristik Soal Hogher Order Thingking Skill (HOTS)*. Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Zhang, Y., Li, X., & Wang, Y. (2023). Research on the Application of UI Icon Design in Children's Vision. HADC 2023, 22, 150 155.
- Zelchenko, P., Xiangqian, L., Xiaohan, F., Ivanov, A., & Gu, Z. (2023). A foolish consistency? Aligning interface objects hinders location recall and may induce collinear errors. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2308.12201>