

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Y. Siregar and U. Sains, “Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Berbasis Digital dalam Meningkatkan Karakter dan Keterlibatan Belajar Siswa di Era Transformasi Pendidikan,” vol. 4, no. 1, pp. 34–44, 2026, doi: <https://doi.org/10.51903/pendekar.v4i1.1665>.
- [2] Adien Inayah, Aflah Husnaini Matondang, Diana Pauziah Ritonga, Friska Widia, and Novita Sari Nasution, “Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 3, pp. 247–258, 2024, doi: [10.54066/jupendis.v2i3.2039](https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039).
- [3] A. Z. Rosyidah, N. Eka, P. Septiani, and S. Wibowo, “Mewujudkan Generasi CERDIG (Cerdas Digital): Literatur Review Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar,” vol. 0738, no. 4, pp. 813–821, doi: <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2285>.
- [4] L. Demographics, “Platform E-Learning Adaptif Meningkatkan Aksesibilitas bagi Berbagai Demografi Pembelajar Adaptive E-Learning Platform Enhances Accessibility for Diverse Learner Demographics,” vol. 3, no. 2, pp. 177–186, 2025, doi: <https://doi.org/10.33050/mentari.v3i2.774>.
- [5] V. Idayani, “IMPLEMENTASI GAME EDUKATIF BERBASIS DIGITAL,” vol. 5, no. 3, pp. 2099–2104, 2025, doi: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2725>.
- [6] S. Nurkhasanah, “Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga,” *J. Paedagogy*, vol. 9, no. 2, p. 248, 2022, doi: [10.33394/jp.v9i2.4964](https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4964).
- [7] M. M. Huda, V. A. Tricahyo, R. D. R. Yusron, and A. A. Septarina, “Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital,” *JSITIK J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf. Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 85–97, 2024, doi: [10.53624/jsitik.v2i2.352](https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.352).
- [8] & A. Hidayat, A., “Pengaruh Latar Belakang Keluarga terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP,” *J. Pendidik. Nusantara*, vol. 2, no. 1, pp. 110–116, 2022, doi: <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>.
- [9] M. Yusuf, D. Julianingsih, and T. Ramadhani, “Karya ini berlisensi di bawah Creative Commons Attribution 4.0 (CC BY 4.0) Transformasi Pendidikan Digital 5.0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi,” vol. 2, no. 1, pp. 11–19, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.34306/mentari.v2i1.328>
- [10] S. Pratama, M. Ashari, S. A. B. Zulkarnain, and E. Sabrina, “JKIP : Jurnal Kajian

- Ilmu Pendidikan The Importance of Digital Literacy in the World of Education : Learning Transformation in the Digital Era Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan : Transformasi Pembelajaran di Era Digital,” vol. 6, no. 2, pp. 554–561, 2025, doi: <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1388>.
- [11] R. A. Putra, P. Kamil, D. Shihabuddin, I. Agama, I. Negeri, and I. Curup, “Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Etika Komunikasi Berinternet Mahasiswa Di Era Informasi,” vol. 3, no. 3, pp. 1–7, 2025, doi: <https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i2.8255>.
- [12] L. Anjarwati, D. R. Pratiwi, and D. R. Rizaldy, “Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa,” *Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, 2022, doi: [10.23917/bppp.v4i2.19420](https://doi.org/10.23917/bppp.v4i2.19420).
- [13] Naimah, Muhammad Fauzan Muttaqin, and Meilina, “Implementasi Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 7, no. 1, pp. 85–94, 2024, doi: [10.23887/jippg.v7i1.75992](https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992).
- [14] A. Yuniarti *Et Al.*, “Media Konvensional Dan Media Digital Perubahan Yang Didapat Harus Bernilai Positif Bagi Diri Individu . Perubahan Yang Didapat Dari Belajar , Dan Dari Apa Yang Dipelajari Oleh Seseorang Muncullah Kemampuan Bertujuan Agar Murid Mendapat Ilmu Dan Pengetahuan,” *J. Educ. Technol.*, Vol. 4, Pp. 84–95, 2023, Doi: <https://doi.org/10.31932/Jutech.V4i2.2920>.
- [15] D. F. Yeni, D. Rahmatika, M. Muriani, and D. Armi Eka Putri, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Edu J. Innov. Learn. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 93–102, 2023, doi: [10.55352/edu.v1i2.571](https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571).
- [16] A. V. Vitianingsih and T. Informatika, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2016, doi: <https://doi.org/10.5281/ZENODO.832384>.
- [17] A. Tasmara, D. Wahyuni, I. Furwanti, N. Rahmawati, S. Claresta Fidella, and E. Hasdaway, “Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik,” *J. Educ.*, vol. 11, no. 1, pp. 9–14, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.11067>
- [18] S. Sintaro, “Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 51–57, 2020, doi: [10.33365/jatika.v1i1.153](https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153).
- [19] M. DirgaF, Marlina, and Masnur, “Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web,” *J. Sintaks Log.*, vol. 1, no. 1, pp. 2775–412, 2021, doi: <https://doi.org/10.31850/jsilog.v1i1.672>.

- [20] T. Wahyudi, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dan Android Sebagai Penunjang Kerja di Indonesia: Systematic Literature Review," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 96–102, 2022, doi: 10.31294/ijcs.v1i2.1428.
- [21] R. Syaban, E. Kurniasari, U. Gunadarama, R. Native, and B. Pemrograman, "Aplikasi E-Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman," vol. 05, no. 1, pp. 161–175, 2023, doi: <https://doi.org/10.53863/kst.v5i01.720>.
- [22] B. Siswa, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," vol. 4, pp. 5762–5767, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9202>.
- [23] I. A. Syaputri, B. Cahyono, And M. Z. Rohman, "Rancang Bangun Game Edukatif Pengenalan Makanan Daerah Kalimantan Timur Menggunakan Unity Engine," Vol. 9, No. 3, Pp. 3757–3763, 2025, Doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13305>.
- [24] S. Rahayu and G. Gumelar, "Pengembangan Aplikasi Edukasi Sejarah Pahlawan Nasional Berbasis Android dengan Unity Engine," no. Md1c, pp. 1275–1281, 2025, doi: 10.33364/algorithm/v.22-2.2433.
- [25] D. Firman Alamsyah, H. Zulfia Zahro', and R. Primaswara Prasetya, "Aplikasi Mobile Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Unity 3D," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 5, pp. 8528–8535, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i5.10574.
- [26] T. W. Prasidya, C. P. Gozali, And D. A. Haris, "Digitalisasi Denah Ruang Kelas Sma Sinar Dharma Dengan Unity 3d," 2017, Doi: <https://doi.org/10.24912/Jsa.V3i3.36972>.
- [27] C. Rahmawati, U. E. Rahmawati, T. Informatika, P. N. Jember, K. Timur, And K. Jember, "Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Huruf Dan Angka Berbasis Android Dengan Metode Gdlc," Vol. 9, No. 2, Pp. 3020–3027, 2025, Doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.13248>.
- [28] F. Zikri, "Game Edukasi Untuk Melatih Minat Baca Pada Anak Dengan Metode GDLC," vol. 5, no. 1, 2025, doi: <https://doi.org/10.58794/santi.v5i1.861>.
- [29] S. R. Fauzy And F. F. Azzahra, "Implementasi Game Development Life Cycle Dalam," Pp. 19–34, 2023, Doi: <https://doi.org/10.30587/Indexia.V5i01.5215>.
- [30] A. K. Wijaya, "Analisis Struktur Basis Data pada Aplikasi E-Commerce Tokopedia : Studi Kualitatif terhadap Desain dan Optimalisasi Skema Relasional," pp. 50–57, doi: <https://doi.org/10.37277/stch.v35i2.2346>.
- [31] J. Ghafiqi, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Untuk Mengukur Dan Meningkatkan Kompetensi Membuat Kode Sql Pada Mata Pelajaran Basis Data Di

- Smkn 1 Boyolangu Abstrak,” vol. 10, pp. 68–75, 2025, doi: <https://doi.org/10.26740/it-edu.v10i02.69240>.
- [32] A. Tahun, “Available Online at: <https://journal.unisan.ac.id/index.php/Epsilon>,” vol. 3, no. 1, 2025, doi: <https://doi.org/10.62951/epsilon.v3i1.125>.
- [33] U. P. Ganesha, “Pencarian Pendonor Darah Berbasis Mobile Di,” Vol. 13, No. 3, Doi: [Http://Dx.Doi.Org/10.23960/Jitet.V13i3.6499](http://Dx.Doi.Org/10.23960/Jitet.V13i3.6499).
- [34] A. B. Maburi and F. I. Sanjaya, “Implementasi Metode Prototyping untuk Aplikasi Ujian Online Berbasis Android Menggunakan Firebase,” *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 309–320, 2025, doi: [10.57152/malcom.v5i1.1732](https://doi.org/10.57152/malcom.v5i1.1732).
- [35] W. Kurniawan, I. Prihandi, And O. Connect, “Prototype Firebase Authentication Menggunakan Fitur Firebase Pada Aplikasi,” Vol. 4, No. 1, Pp. 71–78, 2019.
- [36] P. S. Informatika, P. Informasi, R. Time, and A. Mobile, “Pengiriman Informasi Real Time Menggunakan Teknologi Database Firebase pada Aplikasi Mobile Android,” vol. 21, no. 2, pp. 46–55, 2023, doi: <https://doi.org/10.61805/fahma.v21i2.17>.
- [37] R. K. Putra *Et Al.*, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam,” Vol. 13, No. 2, Pp. 775–781, 2025, Doi: [Https://Doi.Org/10.37081/Ed.V13i1.6826](https://doi.org/10.37081/Ed.V13i1.6826).
- [38] M. R. Akbar, A. Zurfadly, And M. Apriani, “Perancangan Database Elite Hotel Tembilahan Menggunakan Erd (Entity Relationship Diagram),” Vol. 3, No. 2, Pp. 105–117, 2025.
- [39] R. Mohamad and H. Saleh, “Analisis Keperluan Pembangunan Modul Pengajaran Interaktif untuk Topik Entity- Relationship Diagram (ERD) Bagi Kursus Database Fundamentals , Diploma Teknologi Maklumat , Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi , Politeknik Muadzam Shah Analysis of the Needs for the Development of Interactive Teaching Database Fundamentals Course , Diploma in Information Technology ,” vol. 1, no. 1, pp. 41–52, 2025.
- [40] M. H. Alfrida, N. S. Salsabila, A. Wicaksono, And G. P. Mindara, “Fungsionalitas Website Maggoplast,” Vol. 9, No. 1, Pp. 169–176, 2025.
- [41] M. Mintarsih, “Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 33–35, 2023, doi: [10.47233/jteksis.v5i1.727](https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i1.727).
- [42] S. Kelas, X. S. M. A. Pada, M. Virus, and D. A. N. Peranannya, “Jurnal edukasi biologi,” vol. 10, no. 2, pp. 147–165, 2024.

- [43] S. Dasar, “Jurnal basicedu,” vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021.
- [44] A. T. Nugroho, “Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21,” pp. 307–314, 2022.
- [45] N. Mukhlisa and U. N. Makassar, “JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 3 Nomor 1 Maret 2024 Transformasi Literasi Membaca di Abad ke-21 : Analisis Kepustakaan tentang Metode dan Pendekatan Pembelajaran,” vol. 3, 2024.
- [46] I. Mastoah, Z. Ms, And M. S. Sumantri, “Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif Improving Digital Literature Using Creative Educational Game Media,” *Juni*, Vol. 9, No. 1, Pp. 69–80, 2022.

