

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F S, & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan adobe animate pada materi trigonometri. In ... : *Jurnal Program Studi Pendidikan* scholar.archive.org. <https://scholar.archive.org/work/p2siney4yjd3jfppez7ssrpjdpq/access/wayback/http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/download/1586/pdf>
- Abdullah, Fibby Syaeful, & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434–443. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Ahmad, M., & Asmaidah, S. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Membelajarkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Smp. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 373–384. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.326>
- Amalia, N. A., Wanabuliandari, S., & Rahayu, R. (2022). Pengembangan Ethno–Virtual Card Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dan Rasa Ingin Tahu. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 317–326. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i2.1289>
- Amanda, J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Teori Siberetik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Intelligence Quotient. *Skripsi*.
- Andriyani, A., Buliali, J. L., & Pramudya, Y. (2018). *Development of Augmented Reality Media Based on Cybernetic Learning Theory to Stimulate Spatial Abilities*. 6(2), 151–157.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426–432. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3205>
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.29210/120212953>
- Annizar, A. M., Maulyda, M. A., Khairunnisa, G. F., & Hijriani, L. (2020). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam menyelesaikan soal PISA pada topik geometri. In *Jurnal Elemen*. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/287211210.pdf>
- Anwar, N. F., Mangesa, R. T., & Sidin, U. S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Angka Berbasis Unity Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Di SLB Arnadya. *Jurnal MediaTIK*, 4(3), 105. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v4i3.23697>
- Ariani, S., Hartono, Y., & Hiltrimartin, C. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Abduktif-Deduktif di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.29408/jel.v3i1.304>

- Ariyanti, G., Sari, A. E. R. M., & Wicaksono, D. A. (2021). Pendampingan Pemahaman Konsep Matematika dan Kepercayaan Diri Anak Berkebutuhan Khusus di Kota Madiun. *PANRITA_ABDI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 509–518. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2587>
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2170>
- Azizah, G. N., & Sundayana, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Sikap Siswa Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Air Dan Probing-Prompting. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 305–314. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i3.285>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: the ADDIE approach*. (pp. 9) Kindle Edition.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1212>
- Christananda, S. R. A., Aprinastuti, C., & Mayasari, E. D. (2020). Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 130–141. <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i2.13468>
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*.
- Devita, D., & Desmayanasari, D. (2021). Landasan Penyusunan Program Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Tunagrahita Ringan. *Hipotenusa Journal of Research Mathematics Education*, 4(2), 121–129.
- Dewi, S. R., & Haryanto. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9–22.
- Dewi, Y. A. P., & Fahmi, S. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Campuran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita. *SENDIKA: Seminar Pendidikan, II*, 220–228. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendika/article/view/1089>
- Ester, V. (2021). Hak Anak Berkebutuhan Khusus untuk Mendapatkan Pendidikan di Sekolah Luar Biasa Negeri Pembina Samarinda. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(9), 1–11. <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/523>
- Hartina. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Teori Sibernetik Pada Siswa Kelas XI IPS MAN Palopo*.
- Jabali, S. G., Supriyono, S., & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan Media Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aljabar.

- Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 185–198.
<https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198>
- Kalifah, D. R. N., Hidayah, N., & Yanti, Y. (2022). Implikasi Teori Belajar Sibernetik Terhadap Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Google Classroom. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 500–512.
- Kartikasari, A., & Rahmawati, I. (2018). Pengembangan Media Game Moou Train Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian* <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/23409>
- Kartikasari, Ayudha, & Rahmawati, I. (2018). Pengembangan Media Game Moou Train Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 36–46.
- Khirawati, U. F. (2017). Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III Di SLB Somba Opu Kabupaten Gowa. *Skripsi*.
- Kustianingsih, M. (2019). *Profil Sibernetik Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Berpikir Serialist dan Wholist*. 19–20.
- Lalanlangi, I. W. (2020). Peningkatan Kemampuan Operasi Penjumlahan Melalui Penggunaan Batang Cuisenaire Pada Murid Tunagrahita Kelas III Di SLB Negeri 1 Gowa. *Skripsi*.
- Latifah, S. S., & Luritawaty, I. P. (2020). Think pair share sebagai model pembelajaran kooperatif untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal*
https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv9n1_04
- Machdarini, & Hidayat, L. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tuna Grahita Ringan Dengan Menggunakan Media Kantong Biji Tasbih. *Exponential (Education For Exceptional Children)*, 2(1), 232–236.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/1854%0Ahttp://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/1854/1203>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Mayasari, N. (2019). Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita Dengan Tipe Down Syndrome. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 14(1), 111–134.
<https://doi.org/10.24090/yinyang.v14i1.2847>
- Mergiana, G. (2021). *Efektivitas Model Pembelajaran Think Talk Write Berbasis Teori Sibernetik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Walenrang*. [http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3191/1/GINA_MERGIANA_SKRIPSI .pdf](http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3191/1/GINA_MERGIANA_SKRIPSI.pdf)
- Muslim, S., & Dermawan, D. (2020). Studi Literatur Penerapan Mobile Game Edukasi untuk Mengetahui Performa Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal IT-EDU, Volume 05*(Nomor 01), 85–

- Nainggolan, E. (2022). Penerapan Pendekatan Concrete Pictorial-Abstract (Cpa) Untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab, Kemampuan Penguasaan Konsep, Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di Sds Xyz Jakarta [the Application of the Concrete-Pictorial-Abstract (Cpa) Approach T. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.4527>
- Ningsih, O. S. (2015). Analisis Ontologi, Epistemologi, Dan Aksiologi Artikel Teori Belajar Siberetik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1–23.
- Nisa, K., Mambela, S., & Badijah, L. I. (2018). Karakteristik Dan Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1632>
- Nugroho, A W, & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi” Marbel Fauna” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3326>
- Nugroho, Arosyid Wahyu, & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi ”Marbel Fauna” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Prabowo, D. B., & Praherdhiono, H. (2018). Permainan Abenteuer Im Zauberwald dalam Pembelajaran Berhitung Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(1), 36–39. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/download/4968/2673>.
- Pratiwi, E. Y., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media Game Worm Fun untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Peserta Didik Kelas 2 di Dabin Garuda. ... - *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/718>
- Putri, R. S., Suryani, M., & Jufri, H. (2019). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika dan Program for International Student Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 331–340.
- Rahmandhani, M. A., Rivadah, M., & Yasmin Syarifah Al-Husna, Cerrila Alamanda, M. R. R. (2021). Karakteristik Dan Model Bimbingan Pendidikan Islam Bagi ABK Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(3), 176–190.
- Rahmawati, E. (2016). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Peer Lesson Melalui Teori Siberetik Ditinjau Dari Self-Confidence Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VIII MTs N 2 Bandar Lampung TA 2016/2017*.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>

- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & ... (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. In *Lentera Sriwijaya: Jurnal ...* scholar.archive.org.
https://scholar.archive.org/work/f3bjrc7zfjeblivy7rscj2gv5i/access/wayback/https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/lenterasriwijaya/article/download/11445/pdf_4
- Rohmatulloh, A. L., & Zuhdi, U. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventure Berbasis Android Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 230–239.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 05(01), 35–44.
<http://www.jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/jipi/article/view/1561>
- Salim, S., & Maryanti, E. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Melalui Teori Pembelajaran Sibernetik Berbantuan Software Derive. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 229–238. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.16068>
- Samsudin, S., Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile app education gangguan pencernaan manusia berbasis multimedia menggunakan Adobe Animate CC. (*JurTI*) *Jurnal Teknologi* <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/1009>
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. books.google.com.
https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=B4d-EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=inovasi+pembelajaran&ots=gWg2Fc6G0F&sig=3iaa6nvdGG9xJ_73jpcsz0SZ4hY
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020a). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2).
<https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020b). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37.
<https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>
- Septianingtyas, N., & Jusra, H. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Berdasarkan Adversity Quotient. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 657–672. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.263>
- Setyawan, W. C., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk Mts. *Jktp*, 2(1), 30–36. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. *Plusminus: Jurnal*

- https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/plusminus/article/view/pv2n2_15
- Sriwati. (2022). Aplikasi Teori Belajar Siberetik Dan Media Ilustrasi Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris. *SOSPOL: Jurnal Sosial Dan Politik*, 25(1), 7–25.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2), 1–7.
- Suminar, T. (2019). Tinjauan Filsafati (Ontologi, Epistemologi Dan Aksiologi Manajemen Pembelajaran Berbasis Teori Siberetik. *Edukasi*, 1(2).
- Supriatna, A. R., Siregar, R., & Nurrahma, H. D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran Matematika pada Website Liveworksheets di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4025–4035. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2844>
- Suprotun, S., & Andriyani, A. (2019). Analisis Masalah Afektif Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Operasi Hitung Aljabar Siswa Tunagrahita. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 20–33. <https://doi.org/10.20527/edumat.v7i1.6338>
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>
- Susiana, & Suparman. (2018). Deskripsi Kebutuhan Bahan Ajar Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa Tunagrahita SMPLB. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 6, 631–642. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/article/view/1006>
- Sutan, F. (2003). Mahir matematika melalui permainan. In *Jakarta: Puspa Swara*.
- Swalaganata, G. (2018). Pengembangan media pembelajaran game aritmatika (GAMETIKA) menggunakan adobe flash CS6. In *Jurnal Tadris Matematika*. download.garuda.kemdikbud.go.id. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=768558&val=12547&title=Pen gembangan Media Pembelajaran Game Aritmatika GAMETIKA Menggunakan Adobe Flash CS6](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=768558&val=12547&title=Pen%20gembangan%20Media%20Pembelajaran%20Game%20Aritmatika%20GAMETIKA%20Menggunakan%20Adobe%20Flash%20CS6)
- Trilaksono, A. (2021). Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia BatuRaja Menggunakan Adobe Animate 2021. 12(2), 96–104.
- Utami, R. W., & Wutsqa, D. U. (2017). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika dan self-efficacy siswa SMP negeri di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Riset Pendidikan*

Matematika. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/14897>

- Wahyuni, N., Purnama, W. M., & Ramdoniati, N. (2022). Pengembangan Media SIPITUNG (Aksi Pintar Berhitung) Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan. *AL-MUJAHIDAH Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 364–376. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Widiastuti, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Dalam Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Sampai Angka 20 Dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 Sd Negeri Kaliangkrik I. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 11–22.
- Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, I. M. A. (2019). Prinsip Khusus Dan Jenis Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 9(2), 116–126. <https://doi.org/10.36733/jsp.v9i2.392>
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik (Yogyakarta: Pustaka*.
- Wulandari, H., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Game Education Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Adobe Animate Cc Di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Koloni*, 5(2). <https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/view/217%0Ahttps://koloni.or.id/index.php/koloni/article/download/217/197>
- Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3030>
- Yunus, R. (2018). Teori belajar sibernetik dan implementasinya dalam pelaksanaan diklat. *Journal of Education Science*, 4(2), 32–41. <https://doi.org/10.3314/jes.v4i2.290>
- Yusman, I. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 1(1), 1–12.
- Yuwita, N., Aminudin, A., & Setiadi, G. (2019). Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud. *Jurnal Heritage*, 7(2), 46–67.