

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, F. S., & 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. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Adyani, L., dkk (2015). Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 4(2), 648–657.
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2017). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan Edisi 5*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Agung, Guna, & Pudjawan. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 2019.
- Amami Pramuditya, S., dkk (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168.
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital. *Metaedukasi*, 1(1), 13–23.
- Amirulloh, T. R. A., dkk. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123.
- Arifah, R. E. N., Sukirman, & Sujalwo. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Asyarah, S. I., dkk (2021). Pengembangan Game Edukasi Bilangan Pecahan Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *JIPITEK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Infomasi dan Komputer*, 2(1), 39–49.
- Erfan, M., dkk (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 5–7. Diambil dari <http://jurnal.globalhealthisciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65%0Ahttp://ww>

w.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76

- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa SMA Pada Materi Barisan dan Geometri. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif IKIP Siliwangi*, 4(5), 1191–1204. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Fernando, A., & Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Hamid, M. A., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis. Diambil dari <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ&lpg=PA1&ots=Nr5v9uT1UW&dq=media+pembelajaran&lr&pg=PR4#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false>
- Handayani, N. A. (2021). Analisis Pembelajaran IPA Secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 217–233. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19033>
- Harjuna, H., dkk (2021). Pengembangan Game Edukasi Sistem Gerak Pada Manusia Menggunakan Mit App Inventor Sebagai Media Pembelajaran Ipa Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar Development Of Educational Games For Human Motion Systems Using The MIT App Inventor As A Science Learn. *Universitas Negeri Makasar*, 1–9.
- Hassan, M., dkk (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group. Diambil dari https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN/5n1IEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=frontcover
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT. Alex Media Koputindo.
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Antasari Press.
- Kurniwan, M. R., & Risnani, L. Y. (2014). Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi Pada pembelajaran Biologi Materi Plantea Siswa SMA Kelas X. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pelajaran*. Jakarta: Kencana. Diambil dari https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/cCTyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&q=media+pembelajaran&printsec=frontcover
- Lailatul Mukarromah, F. S. S. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Hotstaker” Berbantuan Vlog Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Matematika Di ERa

- New Normal. Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan I, 40–44.
- Luthfya, U. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi “ Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar)” untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 289–299.
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan, (10), 48–52.
- Masykhur, M. A., & Risnani, L. Y. (2020). Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 11(2), 90. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v11i2.3276>
- Mewengkang, A. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Frontiers: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 27–38. <https://doi.org/10.36412/frontiers/001035e1/april201801.03>
- Mulyatun, S., Maemunah, M., & Wahyuni, S. N. (2021). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile Menggunakan Construct 2. *Jurnal SISFOKOM*, 10(2), 264–269.
- Naimah, J., Winarni, D. S., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Naolaka, A. (2017). Landasan Pendidikan. (Z. Jamalie, Ed.) (1 ed.). Kalimantan: Comdes.
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif (Vol. 148). Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: Umsida Press.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Nurmalita, N., Munzil, & Pratiwi, N. (2020). Pengembangan game edukasi IPA kuartet sebagai media pembelajaran IPA. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 1(53), 290–296. <https://doi.org/10.17977/um067v1i4p290-296>
- Oktariyanti, D., Friman, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Panggayudi, D. S., Suweleh, W., & Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 2(2), 255. <https://doi.org/10.30651/must.v2i2.883>
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Pribadi, B. A. (2017). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Kencana. Diambil dari <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=A->

LJDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:TJtBvsz0P8MJ:scholar.google.com&ots=kpLFE4SGK&sig=QT3P0bLUMWfIwx7rmRvFvyE-gGo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 231. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p231-238>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299–306. Diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/6911>
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma*, XXI(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v20i2>
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Soemari, Y. B., Sapri, Maghfiroh, F., Yuniarti, Achaditani, N. M., Variyani, R., Tsabitah, A. F., ... Jubaidah, S. (2020). Peranan Guru Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid – 19. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(1), 5–7. Diambil dari <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65%0Ahttp://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76>
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Ganesha*, (January 2016), 1–17. Diambil dari <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Sudarma, I., Tegeh, & Prabawa. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarsono, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(08).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV

Alfabeta.

- Sulthoni, W. C. S., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk MTS. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36.
- Susanto, B. E. (2017). *Sistem Pencernaan Makanan Pada Tubuh Manusia*. Yogyakarta: Istana Media.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–225.
- Wahyudi, L., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Fractal Adventure untuk Pembelajaran Bilangan Pecahan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 199–209. <https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p199>
- Widari, L. P. E., Astawan, I. G., & Sumantri, M. (2021). Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Pendidikan Karakter pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia dan Hewan. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(3), 364–373. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v26i3.37088>
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>
- Wulandari1, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3043. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>
- Yuhefizar, & Hidayat, M. R. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif menggunakan Content Management Sistem (CMS)*. Jakarta: PT. Alex Media Koputindo.
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 143–148. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>