

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, F.S. dan T.N.H. Yunianta. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri”. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, Volume 7, Nomor 3 (hlm 434-443).
- Abroriy, D. (2020). “Etnomatematika Dalam Perspektif Budaya Madura”. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, Volume 1, Nomor 3, (hlm 182-192).
- Agung, A. A. G. 2015. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2016. *Statistika dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, A. A. G. 2017. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahmadi, F dan Hamidulloh. I. 2018. *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. CV Pilar Nusantara
- Amanda, D.A. dan A.R. Putri. (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)*. Volume 03, Nomor 02 (hlm 160-168).
- Amanullah, M. A. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 08, Nomor 01 (hlm 37-44).
- Angkowo, R. dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Budiawan, H. 2019. *Desain Media Interaktif untuk SMK/MAK Kelas XII*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Univeriat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbit Universitas Pendidikan Ganesha.
- Christiani, N, dkk. 2019. *Modul teknologi pembelajaran:kahoot*. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Dewi, F.R. dan Anistyasari, Y. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Bergenre Side Scroliing Platformer”. *Jurnal IT-EDU*. Volume 02, nomor 01 (hlm 92-96).

- Fatirul, A. N. dan B. Winarto. 2021. *Instructional Development Design (Model-Model Pengembangan Pembelajaran)*. CV Jakad Media Publishing.
- Ferdiansyah, H., dkk. 2022. *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital*. Penerbit Adab.
- Fonna, N. 2019. *Pengembangan revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*. Guepedia Publisher.
- Hakim, R. T. Y. A., dkk. 2021. *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan (Analogi Esai Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris)*. Yogyakarta: UAD Press
- Haryono, C.G. 2020. *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak.
- Henry, S. 2010. *Cerdas Dengan Game Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayatno, A., dkk. 2018. *Bermain Untuk Belajar Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta. LeutikaPrio
- Holis M. 2020. *62 Rekayasa Guru (Fenomena Perpaduan Merdeka Belajar dan Moderasi Beragama Pada Madrasah)*. C. Jakad Media Publishing.
- Joenaidy, A. M. 2019. *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- Jurnal pendidikan konvergensi. 2018. Volume V. Edisi 23. CV akademika
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kualitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kustandi, C. dan D. Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. KENCANA.
- Luthfya, U.Z. (2020). "Pengembangan Game Edukasi Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar) Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 8, Nomor 2 (hlm 289-299).
- Najuah, dkk. 2022. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Nugroho, A.W. dan Ma'arif. (2022). "Pengembangan Media Game Edukasi Marbel Fauna Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Volume 6, Nomor 4 (hlm 6686-6694).
- Nursobah, A. 2017. *Perencanaan Pembelajaran MI/SD*. Duta Media Publishing.

- Purba, A. R., dkk. 2020. *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Purnamaningsih, I. R., dan T. Purbangkara. 2022. *Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rafrastara, F. A., dkk. 2009. *Membuat Game Fighting dengan Flash*. PT Elex Media Komputindo.
- Ranto. 2020. *Sembilan Langkah Jitu Merancang Game Edukasi Menullis Cerpen Berbasis Rpg Maker Vx Ace*. CV Jejak.
- Rayanto, Y. H. dan Sugianti. 2020. *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Ridoi, M. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct*. Maskha
- Riyana, Cepi. 2012. *Media pembelajaran*.
- Rofiqoh, I., dkk. (2020). “Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar”. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 2, Nomor 1 (hlm 41-54).
- Saputro, A.N.C., dkk. 2021. *Pembelajaran Sains*. Yayasan Kita Menulis.
- Saputro, T.A., dkk. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. Volume 4, Nomor 1 (hlm 10-22).
- Saroh, Siti. 2019. *Tutorial membuat media pembelajaran 4.0*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru.
- Setyosari, P.H. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi Keempat*. Prenadamedia Group.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudarma, I.K., dkk. 2015. *Desain Pesan: Kajian Analitis Desain Visual: Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I Gde Wawan dan I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sumiharsono, R. dan H. Hasanah. 2018. *Media pembelajaran*. Pustaka Abadi
- Sungkono, (2012). “Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran”. Nomor 2. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3201/2682>
- Surjono, D. Harman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sutarti, T. dan E. Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. DEEPUBLISH.
- Syakur, H. M. *Pembelajaran Tematik Untuk Kelas Rendah*. Pesona Bahasa.
- Tegeh, I Made dan I, Made Kirna. 2010. *Metodologi penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Vitianingsih. V.A. (2016). "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal INFORM*, Vol 1, No 1 (hlm.25-32).
- Wibawanto, W. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. LPPM UNNES.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijayanto, E. dan F. Istianah. (2017). "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo". *JPGSD*. Volume 05, Nomor 03 (hlm 338 -347).
- Windawati, R. dan H.N. Koeswanti. (2021). "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Volume 5, Nomor 2 (hlm 1027-1038).
- Yakin, R.Q., dkk. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Game edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, dan Jatuh Bebas. *JPPF*. Volume 8, Nomor 2 (hlm 22-30).

