

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Rohi, (2015). *Web Programing is Easy*. Jakarta
- Adam, E., Rolling, A. (2012). *Fundamental of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders
- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. Jurnal, CBIS, Volume 3, No 2: 79
- Aliftika, O., & Utari, S. (2019). *Wahana Pendidikan Fisika*. 4(2), 141–147.
- Angko, Nancy dan Mustaji. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE*, Surabaya.
- Arief S, Sadiman, (dkk). (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arshad Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta .
- Ariyanto. (2011). *Pembelajaran Aritmatika*. Surakarta : PSKGJ – FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ashar, Rayanda, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada, 2011)
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Darmajati (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol. 4 No 2.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Dewantara, Ki Hajar. (2009), *Menuju Manusia Merdeka*, Yogyakarta : Leutika.

- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak. (2022) "Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2.01: 101-109.
- Fahrurozie, A. (2019). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer untuk Anak Didik Usia Sekolah Dasar*.
- Faizatin, N. (2012). *Belajar Mengenal Aritmatika*. Balai Pustaka. Jakarta Timur.
- Gerlach, Vernon S. & Ely, Donald P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach: Second Edition*. New Jersey, U.S.: Prentice-Hall
- Han, W., dkk. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hidayah, Siti Nur, and Tego Prasetyo. (2022): "Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5.7 ;2632-2635.
- Hijrah, M.A., Risnasari, M., Arif, M., Cahyani, L., dan Aini, N. (2019). Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Himpunan. *Jurnal Dimensi pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 8, No. 1, 17-28
- Hermawati (2017). Penerapan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Game Berbasis Android. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* Vol. 9 No. 1 .
- Kemdikbud.go.id.(2020).<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/tingkatkan-praktik-budaya-literasi-di-sekolah-dasar-melalui-strategi-menarik>
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran AUD*. Medan: Perdana Publishin
- Kurniawan, I., Tambunan, T. D., & Sardi, I. L. (2014). Gamei Peimbelajaran Mateimatika Untuk Anak Sd Keilas 1 Dan 2 Beirbasis Androidid Meinggunakan Coinstruct 2, pp. 2088-2094.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto. Bambang. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latif (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Proseding Seminar Nasional
- Maria Rosari D.P.(2021). *Literasi dan numerasi dalam transformasi dunia pendidikanIndonesia*.<https://www.antaranews.com/berita/2313430/literasi-dan-numerasi-dalam-transformasi-dunia-pendidikan-indonesia>

- Miftah. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan vol 1*.
- M.Rofi'uddin Addarojat, Add (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Bilangan Untuk Kelas VII SMP*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Muhson, Ali. (2010) . '*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*
- Nasution (2011). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Oemar Hamalik, (1989). *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditiya Bakti, hal 12
- Puspa, K, C.D & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan Volume 2, Number 1, Tahun 2022*, pp. 32-40
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). *Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(1), 44-49. Diakses 23 Juli 2018, dari <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6 (2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Risqi Ervera Nur Arifah, dkk (2018) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Bilomatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD”. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*.
- Rivai, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar sekolah*. Yogyakarta:FlashBooks
- Selwyn, Neil. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Sri Mertasari, Ni Made. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sri Subarinah. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.

Supriadi (2022). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar Di SDN 1 Puspan Menggunakan Metode Kuis Petualangan. Proseding Seminar Nasional

Syamsudin, Ahmad, et al. (2021). "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Dengan Construct 2." *Journal Focus Action of Research Mathematic* (Factor M) 4.1: 63-76.

Reni Widyastuti 1 , Listia Sari Puspita. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma – Jurnal Informatika dan Komputer*, Vol. 22 No 1.

Teguh, I.M. dan Kirna, I.M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika Vol. 11(1)*, 12-26.

Teguh Made., Jampel. Nyoman., Pudjawan. Ketut. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. (2018). *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*. Boston: Cengage Learning

Vitianingsih, A. V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*

Zulfan, Z., Sa'adah, N., Mustafa, S., Munawir, M., Erdiwansyah, E., Susmanto, S., & Hidayat, T. (2021). Perancangan Storyboard Konten Animasi 3 Dimensi Untuk Edukasi Anak Usia Sekolah Dasar Tentang Mitigasi Penyebaran COVID-19. *Jurnal Serambi Engineering*, 7(1), 2547–2553. <https://doi.org/10.32672/jse.v7i1.3710>