

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168.
- Ariwibowo, E. K. (2014). Media Pembelajaran DIY : Membuat Flash Card dan Teka Teki Silang Mandiri. *Media Pembelajaran, 2014*, 1–11.
- Budiana Dwi Kosasih, & Anton Jaelani. (2020). *Desain Pembelajaran Matematika berbasis STEAM dalam Menunjang Kompetensi Siswa Abad 21*.
- Chairudin, M., Nurhanifa, Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, & Hadi, M. S. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu sebagai Media Pembelajaran Matematikajenjang SMP/MTS. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 4(2), 1312–1318.
- Darroini, R., & Rahmawati, I. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi MathCha Adventure Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD*.
- Dony Novaliendry. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Dr. Hj. Darmawati, S. A. ,M. P., & H. Ambo Dalle, S. A. ,M. P. (2019). *HYPERMEDIA*.
- Eva Handriyantini. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Dan Temu Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Indonesia, June 2009*.
- Fatmasari Ira. (2021). *Analisis Miskonsepsi Siswa SD dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Jarak, Waktu, dan Kecepatan Menggunakan Certainly of Response Index (CRI)*.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–447.
- Hariza Noor Perdani, & Raekha Azka. (2019). Teknologi dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial. *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 508–514.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69.
- Hidayat. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation*

And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- Humaira Salsabila, N., Lu'luilmaknun, U., Novitasari, D., Tyaningsih, R. Y., & Ardani, R. A. (2020). Game Edukasi pada Pembelajaran Matematika: Tanggapan Siswa SMP Berdasarkan Gender. *Jurnal Mathematic Education And Application*, 2(1), 25–32.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Meta-analysis study of the effect of learning videos on student learning outcomes. *Journal of Biological Education and Research*, 2(1), 158.
- Kristianty, D., & Sulastri, S. (2021). Pengaruh Metode Ceramah dan Dialog Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal MADINASIKA*, 3(1), 21–30.
- Larahayu Wandira Taher, Arwildayanto, S. (2022). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Hypermedia. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 164–179.
- Made Dwi Guna, I., Agung Gede Agung, A., & Pudjawan, K. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2), 14–23.
- Misdalina. (2018, May). Disruption dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Universitas PGRI Palembang*, 482–485.
- Muhammad Nur, Hairunnisa, & Mutia Utami. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengukuran Panjang dan Berat Menggunakan Media Tabel Konversi Satuan pada Siswa Kelas II B SD Negeri 016 Tanjungpinang Timur Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Miftahun Ulum Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 53–65.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Nur Aini. (2018). Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*, 1.
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183–189.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Sukriah, S. (2022). Memanfaatkan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 66.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.
- Prensky, M. (2011). From Digital Natives to Digital Wisdom. *From Digital Natives*

to *Digital Wisdom*, 1–9.

- Puryati, E. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menyelesaikan Soal Latihan Matematika Melalui Pembatasan Waktu Pada Setiap Pertemuan. *Prisma*, 6(2), 192–201.
- Puspa, C., & Sudibya, I. G. A. (2016). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional terhadap Komitmen Organisasi dengan Efek Mediasi Psychological Empowerment pada PT. PLN (PERSERO) Distribusi Bali. *E-Jurnal Manajemen Unud*, 5(8), 5143–5171.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 16(1).
- Ramadan, Z. H., & Putra, E. D. (2018). The Development of Thematic Materials Based on Local Wisdom of Malay Cultural Values for Fourth Graders of Elementary School in Pekanbaru. *JAIPTKIN*, February.
- Rasetio, A., & Puspitasari, C. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(2), 274–282.
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54.
- Sio Khalik, A., Basri, S., & Ansar. (2022). Pemanfaatan Sarana dan Prasarana dalam Pembelajaran di SD Negeri 1. *Pinisi Journal of Health & Sport Science*, 1–9.
- Subhanul Qodr, T. (2020). *Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital* (Vol. 3, Issue 1).
- Unaenah, E., Rahman Setyadi, A., Sari, P. W., Fauziah El-Abida, S., Agustina, N., Fauziah, S., & Leonardho, R. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika tentang Pengukuran Waktu, Panjang, dan Berat untuk Sekolah Dasar. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Issue 1).
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204.
- Yudhistira, A. S., Purba, F. F., Munthe, S. S., & Kristanto, Y. I. (2021). Media Pembelajaran Interaktif: Mengenal Olahraga Bola dengan Menerapkan Augmented Reality (AR). *Research Gate*, July, 0–12.