

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. Gede, (2015). *Statistik Inferensial*. Buku ajar Statistik Inferensial Singaraja: Undiksha.
- Ariston, Yummi, and Frahasini Frahasini. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 1 (2): 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>.
- Azam, Ismuhul Fadhil, and Moh. Agung Rokhimawan. 2020. "Analisis Materi Ipa Kelas Iv Tema Indahya Kebersamaan Dengan HOTS." *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 21 (1): 100. <https://doi.org/10.22373/jid.v21i1.5970>.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1(2), 175-185.
- Fanani. (2022). Proses Dan Kebermanfaatan Analisis Tujuan, Pembelajaran. In SNHRP.
- Febriani, Efri. 2015. "Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 1 (2): 35–40.
- Gutteres, Indah Kurnia Nur Pratiwi dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global untuk Pembelajaran Fisika di SMA*. Jurnal Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jember Vol. 7, No. 1. 2018. Diakses pada tanggal 9 September 2019
- Hendriawan, Deri, and Usmaedi. 2019. "Penerapan Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi* 2 (2): 2019. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>.
- Husna Nur Dinni. (2018). *HOTS (High Order Thinking Skills)* dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Jamun, YFujiati, F., & Rahayu, S. L. (2019). Penerapan Digital Game Based Learning Pada Media Pembelajaran "Labirin." *It (Informatic Technique) Journal*, 7(2), 117–124. <http://dx.doi.org/10.22303/it.7.2.2019.91-98>
- Jiwandono, Nahnu Robid. 2019. "Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Mahapeserta didik Semester 4 (Empat) Pada Mata Kuliah Psikolinguistik." *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (1). <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v4i1.351>

- Juhaeni, Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila. 2021. "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8 (2): 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>.
- Maizora, S. 2011. Pengembangan web pembelajaran kalkulus diferensial pada program studi pendidikan matematika fkip universitas bengkulu. Tesis tidak diterbitkan . Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang
- Maskur, & Safitri, E. R. (2021). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Berbasis *Android* Dalam Pembelajaran Ipa Pada Peserta didik Berkebutuhan Khusus. *Joeai (Journal Of Education And Instruction)*, 4(1), 47–53. <https://doi.org/10.31539/Joeai.V4i1.2149>
- Maftakhun. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Tesis. Fakultas Tarbiyah. Program Studi Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Institut Agama Islam Negeri Salatiga
- Mendikbud. (2013b). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Monica, R., Ricky, Z., & Estuhono. (2021). Pengembangan Modul Ipa Berbasis Model Research Based Learning Pada Keterampilan 4c Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4470– 4482. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1470>
- Mustari Lamada, Mustamin, and Maulidina. 2022. "Pengembangan *Game* Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android." *Information Technology Education Journal* 1 (2): 55–60. <https://doi.org/10.59562/intec.v1i2.237>.
- Oktavia, Ririn. 2022. "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik." *OSF Preprints*, 1–7.
- Prasetyo, H., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. (2020). *Game* Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan Scirra Construct 2 dan Adobe Phonegap. *RESTI(Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 37-49.
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Tentang Budaya Nusantara "Tanara" Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Peserta didik Kelas I Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35.
- Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana. 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character Education Based On Digital Comic Media. *Ijim*, 14(3), 107–127.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi *game* geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus peserta didik kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Koyan Wayan. (2012). “Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif”. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kemendikbud. (2017). Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS). Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Khoirunnisa, Ani, Lukman Nulhakim, and Ahmad Syachruroji. 2020. “Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Perpindahan Kalor Mata Pelajaran Ipa.” *Profesi Pendidikan Dasar* 1 (1): 25–36. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.10559>.
- Kusuma, Wening Sekar, Nur Dwi Sukmono, and Octavian Dwi Tanto. 2022. “Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6 (2): 67–81. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i2.14881>.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation, Economic & Education Journal*, Vol 2, No., 169–182.
- Salsabila, N. H., & Setyaningrum, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Game*: Statistics in Arctic. *Mandalika: Mathematics and Educations Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.29303/jm.v1i1.1248>
- Santika, I Gusti Ngurah, Ni Ketut Suarni, and I Wayan Lasmawan. 2022. “Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau Dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide.” *Jurnal Education and Development* 10 (3): 694–700.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2013.
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (2020). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Matematika untuk Penyandang Tunagrahita Berbasis Mobile. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 15(1), 171-181.
- Sudatha, I Gd. W. dan I M. Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Saputro, A. M., Arifin, M. B., & Hefni, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Pendek dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal pada Peserta didik Kelas XI SMK. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(2), 235–246. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i2.98>

- Santoso, M., Putra, A., Muhidong, J. Sailah, I. Mursid, S. Rifandi, A. Susetiawan, dan Endrotomo, S. (2015). *Paragigma Capaian Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahap peserta didikan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Septiani, Y. . Arribe, E. . dan D. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143. <https://doi.org/E-Issn : 2622-1659 P-Issn : 2655-7592>
- Wardhani, P. . (2011). *Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematika*. <http://furahasekai.wordpress.com/2011/10/06/k-emampuan-berpikir-kritis-dan-kreatif-matematika/>,
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Science Adventure untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Wijaya, Anugerah Bagus, and Randi Octavian Andriyono. 2020. “Penerapan *HOTS* Pada Media Pembelajaran *Game* Matematika Dengan Metode DGBL.” *JITU : Journal Informatic Technology And Communication* 4 (2): 25–33. <https://doi.org/10.36596/jitu.v4i2.258>.
- Wacanno, Obeth Andre, Heri Kuswara, Anna Mukhayaroh, Sistem Informasi, and Nusa Mandiri. 2022. “Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Sebagai *Game* Edukasi Dalam Pengenalan Mata Uang Rupiah Pada Peserta didik Kelas Satu Sekolah Dasar.” *Indonesian Journal on Networking and Security* 11 (3): 168–75.