

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, M. M. E. (2023). Implementasi Metode Fuzzy Sugeno Untuk Mengatur Umpan Balik Informasi Pada Game Edukasi Aritmatika (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Abdullah. (2018). *Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Adita, A., Kusuma, A. B., & Risnani, L. Y. (2018). Analisis Kebutuhan Game Edukasi MIPA. *Jurnal Bioedukatika*, 5(2), 86.  
<https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i2.7374>
- Adrian, Q. J., & Apriyanti, A. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51. <https://doi.org/10.33365/jti.v13i1.159>
- Afriwanti, D. (2021). Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan di SMP-IT Insan Cendekia Boarding School Payakumbuh. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Agung, A. A. G. 2016. Metodologi Penelitian. Singaraja: Undiksha
- Agung, A. A. G. 2017. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Singaraja: Undiksha.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72.
- 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.
- Amin, N. (2022). Pengembangan Kartu Matematika Guna Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Stkip Pgri Pacitan).
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 83-98.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Astawan, I. G. (2021). Pengembangan media game edukasi berbasis Android pada topik bilangan bulat kelas vi sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16-25.
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4*. Deepublish.
- Borg, R. W., & Gall, M. D. (2007). *Educational Research and Introduction The Eight Edition*. Sydney: Pearson Education Inc.
- Candiasa. 2010. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chumairo, P. Z., Efendi, M., Samawi, A., Hidayaturrahman, D., Ediyanto, E., & Sunandar, A. (2021). Game Interaktif Berbasis Universal Design Learning Bagi Siswa Slow Learner Di Sekolah Inklusi. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 6(2), 123-128.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani

Sejahtera.

- Dick, W. L. C., & James O. C. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Cetakan Kedelapan. Florida: Pearson.
- Doni, R., & Rahman, M. (2020). Sistem Monitoring Tanaman Hidroponik Berbasis IoT (Internet of Thing) Menggunakan Nodemcu ESP8266. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 4(2), 516–522.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.
- Faturrohman, Haris, Patimah, dan D. A. A. (2021). Pengembangan Media Kereta Pembagi Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Berhitung Pembagian Pada Siswa Kelas II C Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Kelas IIC MI PGM Kota Cirebon. *UNIEDU: Universal journal of educational research. UNIEDU: Universitas Journal of Educational Research*, 02(01), 65–81.
- Hamzah, B. U., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, cetakan ke-2.
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28-35.
- Haryono, A. D. (2014). *Matematikai Dasar Untuk PGSD*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Hasibuan, W. S. (2021). Studi Kasus Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darussalam Kab. Mandailing Natal (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayati, D. S. (2015). Self compassion dan loneliness. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(1), 154-164
- Karim, A., Muchtar, As'ari, Rahman, A., Muhsetyo, Gatot, Sutawidjaja, & Akbar. (1996). *Buku Pendidikan Matematika I*. Malang: Depdikbud.
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1-6.
- Komariah, S., Suhendri, H., Arif, D., & Hakim, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *Jkpm*, 4(1), 43–52. Retrieved from <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Lisnawati S. (1993). *Motivasi Mengajar Matematika*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Margaretha, L. (2022). Efektivitas Media Audia Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 1(7), 562-567.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Masganti, S. (2021). Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan

- Permainan Tradisional. Prenada Media.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Kominukasi*. Bandung: Alfabeta.
- Naibaho, D. P., & Fitriyah, L. (2019). Tradisional Snakes & Ladders Game Berbasis IT untuk Meningkatkan Prestasi Perkalian Pembagian Bilangan Cacah pada Anak SD.
- Nazir, M. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permana, K. B. A., Renda, N. T., & Margunayasa, I. G. (2020). Model Pembelajaran Kolaboratif Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 223. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.26552>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68-84.
- Pratiwi, R. S. (2022). Organisasi Lembaga Pendidikan dalam Manajemen Administrasi Sekolah. *Pusat Publikasi S-1 Pendidikan IPS FKIP ULM*, 334- 344.
- Pudrianisa, S. L. G., & Rizky, R. (2019). Pemberdayaan Program Membangun Suasana Belajar yang Nyaman Melalui Game Edukasi Kahoot! In Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat. 373-378.
- Purbo, W. O. (2000), *TCP/IP Standar, Desain, dan Implementasi*, Jakarta: PT. Gramedia.
- Rahayu, S., Iqbal, M., & Budiman, R. D. A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web dan Game Edukasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 177- 184.
- 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.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Riduwan, A. 2011. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rifqah Nabila, A., & dkk. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 360.
- Rumianda, L., Soepriyanto, Y., & Abidin, Z. (2020). Gamifikasi Pembelajaran

- Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif dan Menyenangkan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 125-137.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman., Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, L. M., Sutirna, S., & Firmansyah, D. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(1), 207-218.
- Satrianawati, M. P. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Seels, B., & Glasgow, Z. (1998). *Making Instructional Design Decisions*. Upper Saddle River, NJ: Merrill.
- Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1-18.
- Suartama, I. K. 2016. Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujadi, I. (2019). Peran Pembelajaran Matematika Pada Penguatan Nilai Karakter Bangsa di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Silogisme*, 1(1).
- Sujadi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.
- Susanto A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutrisno, Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934-943. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3967>
- Srihayati, T., & Watini, S. (2022). Implementasi Media TV Sekolah sebagai Inovasi dalam Pendidikan di RA Darussalam. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 23-30.
- Sriwedari, T., & Herliani, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Game Edukasi. *JAKPI-Jurnal Akuntansi, Keuangan & Perpajakan Indonesia*, 11(1), 1-18.
- Syur'aini, S. A. (2020). Meyingkan Tabir PAIKEMM dalam Pendidikan Nonformal. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Tasya, I. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Enomatematika Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Dimensi Matematika*, 4(02), 356-364
- Tegeh, I. M. & Kirna. I.M. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Buleleng. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- Valentina, A., & Wulandari, M. D. (2022). Media Pembelajaran Mabeta Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 601–610. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2474>
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Wadah Wibawanto.
- Wibisono, A., & Wijayanto, I. M. (2017). Pengembangan Game Edukasi TekaTek Silang. Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang S, ISBN 978-6, 388–394.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologiinformasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yanto, A., Purnamasari, A. I., Dana, R. D., Suprapti, T., & Rohmat, C. L. (2022). Peningkatan Pemahaman Matematika Dasar Materi Bilangan Cacah Melalui Game Edukasi 2d Menggunakan Metode Mdlc. *KOPERTIP: Scientific Journal of Informatics Management and Computer*, 6(1), 1-7.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615-630.

