

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). “Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.  
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450>
- Alfin, J. 2014. “Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar”. *Prosiding Halaqoh Nasional dan Seminar Internasional*.  
<http://digilib.uinsby.ac.id/30886/>
- Anderson, L. W et al. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.  
<https://journal.ptiq.ac.id/index.php/iq/article/view/57>
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Multivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Chabib, Moch, Ery Tri Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2017, 2.7: 910-918.  
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9634>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.  
<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89>
- Effendi, R. (2017). Konsep revisi taksonomi Bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *JIPMat*, 2(1).  
<http://103.98.176.9/index.php/JIPMat/article/view/1483>
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 36-42.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jtam/article/view/259>
- Fatmawati, Sri. 2009. “Perumusan Tujuan Pembelajaran dan Soal Kognitif Berorientasi pada Revisi Taksonomi Bloom dalam Pembelajaran Fisika”. Vol 1 Nomor 2.ani  
<https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/edusains/article/view/13>

- Giyanti, 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Devision (STAD) dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*  
<https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/gauss/article/view/635>
- Gunawan, I., & Palupi, A, R. (2016). Taksonomi Bloom-revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).  
<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/50>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503>
- Husamah, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan Kedua. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Ilhami, Rizka Shoulmil & Dino Rimantho. 2017. “Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale” *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, Volume 16, Nomor 2, (hlm 150—157).  
<http://josi.ft.unand.ac.id/index.php/josi/article/view/166>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Karmila, W., & Nurdin, A. M. (2021). Dampak Motivasi Belajar Siswa Sd Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar. *Al-Karim*, 6(1), 98-113.  
<http://jurnal.stai-yaptip.ac.id/index.php/alkarim/article/view/246/240>
- Khumaedi, Muhammad. 2012. “Reabilitas Instrumen Penilaian Pendidikan”. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Volume12, Nomor 1, (hl., 25-30).  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/5273/4244>
- Koyan, I Wayan.2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kusumawardhana, Ap Massari M. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Adobe Flash Cs4 Profesional Berbentuk Game Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purwokerto Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal yang dipublikasikan*.  
<http://eprints.uny.ac.id/17660/>

- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel psychology*, 28(4), 563-575.  
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.460.9380&rep=rep1&type=pdf>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 1(1), 28-43.  
<https://jurnal.sttsundermann.ac.id/index.php/sundermann/article/view/18>
- Mahazir, I., Ismail, Khadijah, S., Anis, Ismail, M. E., Kamaruzzaman, Ismail, Morazah, & Nordin, M. (2019). Impact of Games on Motivation, Attention and Skills In Pre-school Children. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 8(13), 157.  
<https://doi.org/10.30534/ijatse/2019/3181.32019>
- Maulidina, M.A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118.  
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/4148/2452>
- Netriwati, M. S. L., & Lena, M. S. (2018). Media Pembelajaran Matematika. *Bandar Lampung: Permata Net*.  
[https://www.researchgate.net/profile/Netriwati-Netriwati/publication/332935226\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_MATEMATIKA/links/5cd29c97a6fdccc9dd93ac5c/MEDIA-PEMBELAJARAN-MATEMATIKA.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Netriwati-Netriwati/publication/332935226_MEDIA_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA/links/5cd29c97a6fdccc9dd93ac5c/MEDIA-PEMBELAJARAN-MATEMATIKA.pdf)
- Panggayudi, D.S. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan pada Anak Usia Dini. *MUST:Journal of Matematics Education, Science and Technology*, 2(2), 255-266.  
<http://repository.um-surabaya.ac.id/3457/>
- Pangestuti, Retno. 2013. *Psikologi Perkembangan Anak Pendekatan Karakteristik*. *Academica* - Vol. 1 No. 2, Juli - Desember 2017
- Prasetya, S.P. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Pratama, A. P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 88-95  
<https://unmaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1731/571>

- Rahmat, A. S. (2017). Games book sebagai media peningkatan minat baca pada pembelajaran bahasa Indonesia SD kelas tinggi. *Indonesia Journal of Primary Education*, 1(1), 27-33.  
[https://www.researchgate.net/profile/Acep-Saepul-Rahmat/publication/323826580\\_Games\\_Book\\_sebagai\\_Media\\_Peningkatan\\_Minat\\_Baca\\_pada\\_Pembelajaran\\_Bahasa\\_Indonesia\\_SD\\_Kelas\\_Tinggi/links/5aaccf670f7e9b4897bccafa/Games-Book-sebagai-Media-Peningkatan-Minat-Baca-pada-Pembelajaran-Bahasa-Indonesia-SD-Kelas-Tinggi.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Acep-Saepul-Rahmat/publication/323826580_Games_Book_sebagai_Media_Peningkatan_Minat_Baca_pada_Pembelajaran_Bahasa_Indonesia_SD_Kelas_Tinggi/links/5aaccf670f7e9b4897bccafa/Games-Book-sebagai-Media-Peningkatan-Minat-Baca-pada-Pembelajaran-Bahasa-Indonesia-SD-Kelas-Tinggi.pdf)
- Ramli, I. S. M., Maat, S. M., & Khalid, F. (2020). Game-Based Learning and Student Motivation in Mathematics. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 9(2), 449.  
<https://doi.org/10.6007/ijarped/v9-i2/7487>
- Retnawati, H. (2016). Proving content validity of self-regulated learning scale (The comparison of Aiken index and expanded Gregory index). *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 2(2), 155-164.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/reid/article/view/11029>
- Rukaesih, dkk., (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sabirli, Z. E., & Coklar, A. N. (2020). The Effect of Educational Digital Games on Education, Motivation and Attitudes of Elementary School Students Against Course Access. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(3), 175. <https://doi.org/10.18844/wjet.v12i3.4993>
- Sari, B. Kartika. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan,” 94-96, 87-102.  
[http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL\\_Bintari\\_Kartika\\_Sari.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL_Bintari_Kartika_Sari.pdf)
- [Saroh, Imah. 2016. \*Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik pada Siswa Kelas II SD N Karangtempel. Semarang: Universitas PGRI Semarang.\*](http://library.upgris.ac.id/filedoc/fulltext/-at-a80979IMAH%20SAROH.pdf)  
<http://library.upgris.ac.id/filedoc/fulltext/-at-a80979IMAH%20SAROH.pdf>
- Sisdiknas.2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sisdiknas.
- Suandi, I. N., A. A. G. Agung., I. M. Candidasa., I. W. Suastra., I. N. Tika., I.M. Pageh., dan G.R. Dantes. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Singaraja: Undiksha.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta



- Suharman, Utami, dan Dewi (2020). Pengembangan Media Modul Pembelajaran Tematik Tema “Cuaca” Subtema “Perubahan Cuaca” Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.1 (2).*Jurnal Pendidikan Minda*. Terdapat Pada: <https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/118>. (diakses pada: 10 Oktober 2020).
- Suprihatin, S. (2015).Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.*Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 2015, 3.1:73-82.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Cetakan 1. Jakarta: Kencana
- Sutama, Gede Agus, dkk. 2014. “Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modelling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja” *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, Volume 2, Nomor.1.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIBK/article/view/3960>
- Tegeh, I Made & I Nyoman Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made., Nyoman Jampel & Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU
- Ulfa, M. S., & Narsyah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia:Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10-16.  
<https://www.edunesia.org/index.php/edu/article/view/44>
- Widi, Rista. 2011. “Uji Validitas dan Reabilitas dalam Penelitian Epidemologi Kedokteran Gigi”. *Stomatogonic*, Volume 8, Nomor 1, (hlm. 27-34). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/STOMA/article/view/2083>
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015).Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik SMP.*Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24-35.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/4529>
- Winatha, K.R., & Setiawan, I.M.D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Sholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.  
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3127>
- Yanida, A. F., & Pramus into, H. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar dan Media Pembelajaran Terhadap Kesiapan Belajar Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran Pada Mata Diklat Mengelola Peralatan Kantor di SMK NU 01 Kendal. *Economic Education Analysis Journal*, 3(3).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/4505>

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.

Yusuf, Syamsu. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Zhonggen, Y. (2019). A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade. *International Journal of Computer Games Technology*, 19(3), 4. <https://doi.org/10.1155/2019/4797032>

