

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A Gede. 2016. *Statistik Inferensial Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha.
- Agung, A. A Gede. 2016. *Statistik Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, A. A Gede. 2017. *Buku Ajar: Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Agung, A. A. Gede. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: DIPA Undiksha.
- Aryad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arif Rahman ,Ridwan dan Dewi Tresnawati. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. <http://jurnal.stgarut.ac.id/index.php/algorithm/article/download/323/300>. diakses tanggal 4 Februari 2019.
- Ahmadi, H.Abu. dan Munawar Sholeh.2015. *Psikologi Perkembangan*. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=9&ved=2ahUKEwjGjcu5tfPeAhWLLI8KHTjICW0QFjAIegQIAhAC&url=http%3A%2F%2Fdigilib.uinsby.ac.id%2F8383%2F%2Fbab%25202.pdf&usg=AOvVaw1C_cYD_815ARrHuW3jZa3b. diakses tanggal 4 Februari 2019.
- Alfin, Jauharoti. *Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar*. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=2ahUKEwjbtvK7xe3fAhUCk3AKHZXLDsYQFjADegQICBAC&url=http%3A%2F%2Fdigilib.uinsby.ac.id%2F6485%2F%2F15.%2520Analisis%2520Karakteristik%2520Siswa.pdf&usg=AOvVaw1gvtVl8r3ajWktwo_yZqaj. diakses tanggal 4 Februari 2019.
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Univeriat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbit Universitas Pendidikan Ganesha.
- Diamyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- Dharma, I Putu Eka. 2016. *Pengembangan Game edukatif “aksara Bali” berbasis Android*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/8297/5513>. diakses tanggal 4 Februari 2019.
- Defrianto, Dony. 2015 .*Pengembangan Permainan Edukatif Ragam Budaya Berbasis Android*. <https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/12111>. diakses tanggal 27 April 2019.
- Dwiyono. 2017. *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan*

Peralatan Bertenaga (Power Tools). Vol. 7, No. 4, Juli 2017: 343-351. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/mekatronika/article/view/8641>. diakses tanggal 27 April 2019.

Gustiana, Erika Putri. *Pengertian Pembelajaran*. https://www.academia.edu/11453251/Pengertian_Pembelajaran. diakses tanggal 4 Februari 2019.

Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hidayat, Samsul. 2015. *Tujuan Pembelajaran Sebagai Komponen Penting Dalam Pembelajaran*. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=2ahUKEwif4fnwKPIAhUBNo8KHTO1ASkQFjADegQIBhAC&url=http%3A%2F%2F103.28.23.163%2Fwp-content%2Fuploads%2F2015%2F01%2FTujuan-Pembelajaran-sebagai-komponen-penting.pdf&usq=AOvVaw2OiUyLkCAY8yKEV942l9Xu>.diakses tanggal 15 September 2019.

Isnawan, I Wayana Indra. 2018. *Pengembangan Instructional Game Dengan Model Luther Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Lab Undiksha*. Vol. 6 No. (2) pp. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20287/12342>. diakses tanggal 15 September 2019.

Irafan, Mahammad. 2017. *Pengembangan Game edukatif Dalam Muatan Pelajaran Matematika Pada Kelas III di SDN 1Astina*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/viewFile/12487/7822>.diakses tanggal 4 Februari 2019.

Indrawan, Putu Agus 2017. *Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-Kanak*. http://journal2.um.ac.id/index.php/jk_bk/article/view/1026. diakses tanggal 27 April 2019.

Laria, Kartika 2008. *Media Pembelajaran*. <http://www.infoskripsi.com/Article/Kajian-Pustaka-Media-Pembelajaran.html>. diakses tanggal 4 Februari 2019.

Lumbantu, Katen dan Novriyeni. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penyebaran Penduduk Menggunakan Php My Sql Pada Kecamatan Binjai Selatan*. Jurnal Kaputama, Vol.7 No.1, Juli 2013. <http://www.penelitian.kaputama.ac.id/images/sampledData/File/Jurnal/Jurnal2013/JURNAL8.pdf>. diakses tanggal 14 September 2019.

Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kualitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Kustawan, Dedy. 2013. *Analisis Hasil Belajar, Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.

- Rosyadi, Rahman dan Giat Karyono. 2011. *Game edukatif Anak Usis Dini Berbasis Multimedia Di Ayasan Paud Harapan Bunda Sejati*. <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/210>. Diakses tang- gal 27 April 2019.
- Rahmayanti, Vina (2016). *Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Persepsi Atas Upayaguru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Di Depok*. Vol. 1 No. 2 Desember 2016. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjb9ZfC9vfkAhXZ7XMBHUJBBGMQFjABegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Fjournal.unas.ac.id%2Fpujangga%2Farticle%2Fdownload%2F320%2F218&usg=AOvVaw1JW3KFKcJ2TNEAd5_IVZeu. diakses tanggal 4 Februari 2019.
- Sudatha, I Gde Wawan dan I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sudarma, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudhita, I Wayan Romi. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surjono, Harman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sulistyaningsih. 2011. *Metodologi Penelitian Kebidanan Kuantitatif Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sungkono. 2012. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*. No. 2 (2012). <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3201/2682>. pada 14 September 2019.
- Syahroni. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD*. Jurnal formatif 7(3):262-271, 2017. Issn 2088-351x. <https://www.google.com/search?safe=strict&source=hp&ei=mkhqw9rzd8zt9qoz26viaw&btng=temokne&q=pengembangan+media+pembelajaran+interaktif+berbasis+komputer+dalam+pembelajaran+matematika%2c+materi+bilangan+pada+kelas+3+sd>. diakses tanggal 4 Februari 2019.
- Sunaryadi. 2017. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Bithoqoh Siswa Kelas X Ma Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2017/2018*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/12481/7816>. diakses tanggal 4 Februari 2019.

- Susanti. 2006. *Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran*. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwig59agxO3fAhUSUI8KHdySDL4QFjAAegQIABAC&url=http%3A%2F%2Fprints.umsida.ac.id%2F1257%2F1%2FICT%2520Jenis%2520media.pdf&usg=AOvVaw3PEt3e6LucQISxeE5-nzqH>. diakses tanggal 4 Februari 2019.
- Samiudin. 2016. *Peran Metode Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Volume 11, No 2 Desember 2016. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwji9ZX-rKTI AhWUWX0KHR-hDGoQFjACegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fjournal.kopertais4.or.id%2Ftapalkuda%2Findex.php%2Fpwahana%2Farticle%2Fdownload%2F2718%2F1997&usg=AOvVaw1gbFnayTtfDsorpAFQSGT>. diakses tanggal 1 oktober 2019.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal INFORM Vol. 1, No. 1, (2016) I SSN:25023470. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&ved=2ahUKEwjGjcu5tfPeAhWLLI8KHTjlCW0QFjAJegQIBxAC&url=https%3A%2F%2Fzenodo.org%2Frecord%2F832384%2Ffiles%2FGame%2520Edukasi%2520Sebagai%2520Media%2520Pembelajaran%2520Pendidikan%2520Anak%2520Usia%2520Dini.pdf&usg=AOvVaw2kaASsGNXOFUn8Yc4dsqEe>. diakses tanggal 4 Februari 2019.
- Wisnu Wijayanto, Yahdi Siradi. 2017. *The Educational Game “Indonesian Tribes” for the Kindergarten Students*. Vol.1 Issue 1. <https://jurnal.uns.ac.id/ijpte/article/view/8456/7864>. diakses pada tanggal 6 januari 2019.
- Wangid, Muhammad Nur. 2016. *Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka*. Vol 2 No 1 desember 2016. <https://media.neliti.com/media/publications/71489-ID-faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar-s.pdf>. diakses tanggal 26 agustus 2019.
- Wasito, Danang Media Pembelajaran interaktif matematika bagi sekolah dasar kelas 6 berbasis multimedia. Volume 11 NO 3- 2014
- Widisdharta. *Metode Penelitian Skripsi*. <https://widisdharta.weebly.com/metode-penelitian-skripsi.html>. diakses tanggal 4 Februari 2019.
- Zakky. 2018. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>. diakses tanggal 4 Februari 2019