

## DAFTAR PUSTAKA

- Adita, Arum, Anggun Badu Kusuma, dan Listika Yusi Risnani. 2017. Analisis Kebutuhan Game Edukasi MIPA. *Bioedukatika*. 5(2). 86-91.
- Alfaris, Reynaldi dan Suryanti. 2018. Pengembangan Media Game Edukatif Astrodent Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(8). 1298-1307.
- Allsop, Yasemin. 2015. Learning on Gaming: A New Digital Game Based Learning Approach to Improve Education Outcomes. *Int. Journal of Game-Based Learning*. 5(1). 1-17.
- Amanda, Desyka A dan Asti R. Putri. 2019. Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN1 Jepun. *JOEICT*. 2(3). 160-168.
- Anwar, Nizirwan, dkk. 2020. Learning Math through Mobile Game for Primary School Students. *SYLWAN*. 164(5). 346-352.
- Arifin, Johar. 2017. *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asri, Darul Hikmah dan Yoyok Yermiandhoko. 2018. Pengembangan Game Edukasi “Si Galang” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV SD. *JPGSD*. 6(3). 419-428.
- Bagheri, Afsaneh, Amin Alinezhad and Seyed Mojtaba Sajadi. 2019. Gamification in Higher Education: Implications to Improve Entrepreneurship Education. *13th International Conference on Game Based Learning (ECGBL)*. 13(1). 1-7.
- Bahauddin, A. and Setyaningrum, W. 2019. Teacher’s and Prospective-Teacher’s Perceptions of Mobile Math Game “Proadventure” Implementation in Mathematics Learning. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series*. 1-6.
- Bano, M., Zowghi, D., Kearney, M., Schuck, S. and Aubusson, P. (2018). Mobile Learning for Science and Mathematics School Education: A Systematic Review of Empirical Evidence. *Computers & Education*. 121: 30-58.

- Caesar, Rio. 2015. Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games dari Masa ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies (JAGS)*. 1(2). 113-134.
- Costikyan, Greg .2013. *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Delima, Rosa, Nevi Kurnia Arianti, dan Bramasti Pramudyawardani. 2016. Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design. *INFORMATIKA*. 12(1). 13-23.
- Deng, L., Tian, J., Cornwell, C., Phillips, V., Chen, L. and Alsuwaida, A. 2019. Towards an Augmented Reality-Based Mobile Math Learning Game System. *International Conference on Human-Computer Interaction*. 217-225.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pusbuknas.
- DiMarzio, J.F. .2008. *Android a Programmer's Guide*. New York: McGraw Hill Professional
- Dwijananti, P. dan Yulianti, D. 2010. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Pembelajaran Problem Based Instruction Pada Mata Kuliah Fisika Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia (JPFI)*. 6 (2). 108-114.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31–46.
- Fatria, Fita dan Listari. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 2(1). 138-144.
- Ferreira, S.M., Gouin-Vallerand, dan C., Hotte, R. (2016). Game Based Learning: A Case Study on Aesigning an Educational Game for Children in Developing Countries. *In 2016 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VSGAMES)*. IEEE. 8(1). 1-8.
- Fransisca, M., & Yunus, Y. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 7(2). 118-127.
- Hadi, Nur, Su'ad, Sri Utaminingsih, dan Santoso. 2019. Developing Theme Based Learning Through Powerspring Html 5 of Android to Deradicalize The Attitude of Primary School Students. *ICONECT 2019*. <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.20-8-2019.2288080>. (dikases pada 28 Januari 2021)
- Imamah, N. 2012. Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi

- Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 32-36.
- Istiyanto, J. E. 2013. *Pemrograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android, Edisi 1*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jagust, T., Boticki I, Mornar V, and So H.J. 2017. Gamified Digital Math Lessons for Lower Primary School Students. *6th IIAI International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI-AAI)*. 6(1). 1-9.
- Jasson. 2012. *Role Playing Game (RPG) Maker Software: Software Penampung Kreativitas, Inovasi, & Imajinasi Bagi Game Designer*. Yogyakarta: Andi.
- Kemendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Pusbuknas
- Kemendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Pusbuknas
- Kamhar, Muhammad Yusi dan Erma Lestari. 2019. Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *INTELIGENSI*. 1(2). 1-7.
- Kidi, Norman, dkk. 2017. Android Based Indonesian Information Culture Education Game. *Procedia Computer Science*. 2 (116). 99–106.
- Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lee, Wei Meng. 2012. *Beginning Android Application Development*. Indianapolis: John Wiley and Sons Inc.
- Li, Jing, Sujuan Ma, dan Linqing Ma. 2012. The Study on the Effect of Educational Games for the Development of Students' Logic-Mathematics of Multiple Intelligence. *Physics Procedia*. 33(349). 1749-1752
- Lindgren, B. 2018. *What Makes a Game' Educational'? An Interview Study About Teachers' Perceptions of Educational Games and Game-Based Learning*. Department of Education, Communication & Learning: University of Gothenburg.
- Mairing, Jackson, P. 2012. *Statistika Pendidikan, Konsep dan Penerapannya Menggunakan Minitab dan Ms. Excel*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Martin, Sergio, Ivan Ruiz-Rube, Esther López-Martín, Jose L. Calvo, and Rafael Lopez. 2020. Design and Evaluation of a Collaborative Educational Game: BECO Games. *Sustainability*. 12(8471). 1-17.
- Mangole, Kevin David B., Meity Himpong, dan Edmon R. Kalesaran. 2017. Pemanfaatan Youtube dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat di

- Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa. *ACTA DIURNA Komunikasi*. 6(4). 1-15.
- Mostowfi, Sara, Nasser Koleini Mamaghani, dan Mehdi Khorramar. 2016. Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children in The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environmental & Science Education*.11(12). 5453-5476
- Murti, B. 2013. *Desain dan Ukuran Sampel untuk Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif di Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Naimah, J., D. S. Winarni, dan Y. Widiyawati. 2019. Pengembangan Game Edukasi Science Adventure untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*. 7(2). 91-100.
- Nasih, Munjin dan Lilik Nur Kholidah. 2013. *Metode dan Teknik Pembelajaran Agama Islam*. Bandung: PT. Rieka Aditama.
- Nata, Abuddin. 2017. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Perdana Media Group.
- Nikensasi, P., Kuswardayan, I. dan Sunaryono, D. 2012. Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematika dan Fisika dengan Memanfaatkan Accelorometer dan Physics Engine Box2d pada Android. *Jurnal Teknik ITS*, 1(1). 255-260.
- Noemí, Peña-Miguel dan Sedano Hoyuelos Máximo. 2014. Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*. 2(3). 230-238.
- Nugraha, E. A., Yulianti, D. dan Khanafiyah, S. 2013. Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Unnes Physics Education Journal (UPEJ)*. 2 (1). 60-68.
- Nurjanah. 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Menerapkan Metode Inkuiri Siswa Kelas V SD Negeri 68 Kec. Bacukiki Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 6 (2). 107–110.
- Oktavia, Geanita Mega dan Mintohari. 2021. Pengembangan Media Game Science Adventure Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*. 9(2). 1566-1576.
- Pustikayasa, I Made. 2019. Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*. 10(2). 53-62.
- Pramuditya, Surya Amami, Muchammad Subali, dan Henri Purwono. 2018. Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*. 2 (2). 165-170.

- Prasasti, Suci. 2017. Pengembangan Pembelajaran Kewirausahaan Sejak Dini Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Edukasi Game Siklus Bisnis Bagi Siswa SD. *Abkin Regional Kalimantan Tengah*. 1 (3). 45-54.
- Pratama, Ujang Nendra dan Haryanto. 2017. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4(2). 167-184.
- Prensky, Marc. 2012. *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York: Corwin Press.
- Pressman, Roger S. 2010. *Software Engineering A Practitioner's Approach Seventh Edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Putra, Dimas Bhaskara. 2015. Jurnal Tugas Akhir Perancangan Media Aplikasi Smartphone Ensiklopedia Permainan Tradisional Jawa Barat. *e-Proceeding of Art & Design*. 2(1). 27-33.
- Qumillaila, B. H. Susanti dan Zulfiani. 2017. Developing Android version of Augmented Reality as a Learning Media of Human Excrement System. *Cakrawala Pendidik*. 2(1) 57–69.
- Rozi, Zulfadli Fahrul. 2010. *Ultimate Game Desain Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script*. Yogyakarta: Andi.
- Safaat, Nazaruddin. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Salman, Afan Galih, Natalia Candra, dan Norman. 2013. Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android. *COMTECH: Computer, Mathematics and Engineering Applications*. 4(2). 1138-1154.
- Sanaky, Hujar AH. 2013. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaubaka.
- Saputro, Aji, Lisan Iqbal Alfitra, dan Raykhan Bima Oktaviaji. 2020. Analisis Malware Android Menggunakan Metode Reverse Engineering. *Repositor*. 2 (10). 1331-1337.
- Saraswati, Dewi. 2017. Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran serta Implikasinya dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling Di Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 3 (2). 223-232.
- Shobirin, Syahrul. 2019. *Keefektifan Media Pembelajaran Game Interaktif Perubahan Wujud Benda Berbasis Mobile Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus Budi Utomo Kota Semarang*. [https://lib.unnes.ac.id/33582/1/1401415370\\_Optimized.pdf](https://lib.unnes.ac.id/33582/1/1401415370_Optimized.pdf). (diakses pada 10 Januari 2020)
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Smaldino, L., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning (9th ed)*. United States of America: Pearson Education Limited.
- Smartappscreator. 2018. *Best Content App Builder and Publisher Announcing, The Interactive Multimedia Technology*. <https://smartappscreator.com/>. (diakses 1 Februari 2021)
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif. Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, S. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*.
- Taurusta C, A. S Fitriani, M. Suryawinata, R. Dijaya, dan M. W. D Astutik. 2019. Game Education for Child with Disabled Handle Based on Multimedia. The 1st International Conference on Engineering and Applied Science. *Journal of Physics: Conference Series*, 1(1), 1-12.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*. 7(1). 50-59.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*. 1 (1). 1-8.
- Wardoyo, Cipto, Yogi Dwi Satrio, and Dudung Ma'ruf. 2020. Effectiveness of Game-Based Learning – Learning in Modern Education. *3rd International Research Conference on Economics and Business*. 3 (1). 81-87.
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Yannakakis, Georgios N dan Julian Togelius. 2018. *Artificial Intelligence and Games*. New York: Springer.

- Yuberti, Dyah Kusuma Wardhani, dan Sri Latifah. 2021. Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*. 1(2). 90-95.
- Yudha, Chrisnaji Banindra. 2018. Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. 5(2). 207-220.
- Zhang, Fengjuan. 2018. The Application of Game-based Approach in Primary School English Teaching. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 151(). 595-600
- Zhou, Molly dan David Brown. 2015. *Educational Learning Theories*. University System of Georgia: Education Open Textbooks

