

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal dkk. 2021. Game Elektronik sebagai Multiedia Interaktif untuk Sekolah Dasar di Pedesaan Indonesia. Vol. 5 N. 2 Hal:1018-1026. Jurnal BASICEDU Universitas Pahlawan.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyus D. 2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Arsyad, Azhar. 2015a. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017b. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asyhar R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Beavis, Catherine dkk. 2021. *Digital game in the museum: perspective and priorities in vidiogame design*. Journal Learning Media and Technology.
- Budiyono. 2020. Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. Vol. 6 No. 2, Hal: 300-309. Jurnal Kependidikan.
- Cahyati, Nuri. 2018. *Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak*. Vol. 9 No. 2, Hal 160-170. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Chu, Hui-Chun dkk. (2021). Development of an Adaptive Game-Based Diagnostic and Remedial Learning System Based on the Concept-effect Model for Improving Learning Achievements in Mathematics. Vol. 24 No.4 Hal:36-53. Journal of Technology & Society is available under Creative Commons.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Donna, Rama dkk. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Vol 5 No 5. Jurnal Basicedu.

- Eka R.dkk. 2018. Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan macromedia Flash pada pokok bahasan suhu dan kalor. Jurnal pendidikan fisika. Vol 1 no 1. ISSN 2338-0691.
- Fajarwati, Septia dkk. 2021. Game Edukasi Matematika Berbasis Android. Vol 8 No. 2 Hal: 85-94. Jurnal Pendidikan Edutama.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasikkan :Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Haryono, Ari D.2014.*Metodologi Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang:Genius Media dan Pustaka Inspiratif.
- Irsyadi, F.Y dkk. 2019. *Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. Vol.9 No.2 Hal:78-92. Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI).
- Jaiz, Mutiara dkk. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. Vol 6 No 2 Hal : 2625-2636. Jurnal Basicedu.
- Khairunnisa, Gusti F & Yuli Ismail. N. I. 2020. Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: *Systematic Literature Review* di Era Revolusi Industri 4.0. Vol. 3 No.2 Hal:131-140. Jurnal Tadris Matematika.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kustandi, Cecep & Sucipto, B. 2018. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lestariani, Luh Putu dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Tari Kreatif Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Gugus I kecamatan Banjar. Vol 7 No 3 Hal: 236-245. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha.
- Lin, Yen-Ting dkk. 2018. *Development of a SoLoMo Game-Based Application for Supporting Local Cultural Learning in Taiwan*. Vol. 21 No 4 Hal:115-128. Journal of Technology & Society is available under Creative Commons.
- Mukaromah, Euis. 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. Vol. 4 No 1 Hal: 179-185. Indonesian Journal of education management & administration.
- Munadi Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: REFERENSI ( GP Press Group).

- Muttaqin, H.P.S dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD*. Vol. 11 No 1. Hal:1-15. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia.
- Najuah, dkk. 2022. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Naimah, J. dkk. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa*. Vol 7 No. 2, Hal 91-100. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia.
- Nata, I Kadek W & Semara Putra. 2021. *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar*. Vol 5 No 2 Hal: 227-237. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran.
- Novita, Lina dkk. *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Vol 3 No. 2 Hal: 64-72. Journal of Primary Education.
- Nugroho, Arosyid Wahyu & Samsul Ma'arif. 2022. *Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar*. Vol 6 No 6 Hal:6686-6694. Jurnal Basicedu.
- Oktavia, Ambar dan Helfia, A. 2020. *Umbul Card: A Tradisional Game as Nutrition Edukation Media among Elementary School Students*. *Internasional Journal of Education Research Review*, 5 (1) 1-9.
- Panjaitan, Ruqiah Ganda P. dkk. 2020. *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA*. Vol 8 No. 1, Hal 141-151. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia.
- Petrovic, Luka dkk. 2017. *Development of an educational game based on IoT*. Vol. 1 No. 1. Journal of Electrical Engineering and Computing.
- Prasetio, Igo & H Antoni Musril. 2021. *Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apss Creator 3*. Vol 8 No 2 Hal: 91-100. Jurnal Manajemen Informatika.
- Pratiwi, S.N dkk. 2019. *Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa*. Vol. 9 No.1 Hal ;34-42. Jurnal Meteri dan Pembelajaran Fisika (JMPF)
- Priyatno, Duwi. 2018. *SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa & Umum*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Puspita, Laila. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Keterampilan Proses Sains Sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Biologi. Vol. 5 No. 1, Hal 79-88. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA.
- Putra, I Kadek Dwi & Suniasih Ni W. 2021. Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. Vol 5 No 2 Hal: 238-246. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran.
- Putra, I Nyoman Tri Anindia dkk. 2020. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon. Vol 4 No 2 Hal : 43-52. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia.
- Putri, Aufa. I. V dkk. 2020. Pengembangan Vidio Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. Vol 3 No 4 Hal: 377-387. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan.
- Rahayu, Sri Lestari & Fujiati. 2018. Penerapan *Game Design Document* dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. Vol 5 No 3 Hal: 341-346. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.
- Rahmi, Mar'atush Sholichah M dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. Vol. 3 No. 2. Hal:178-185. International Journal of Elementary Education. Universitas PGRI Semarang.
- Rifa'i, Achmad & Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rianto, Doli Jumat. 2021. Penentuan Intensitas Curah Hujan dalam Menentukan Debit Limpasan untuk Rekomendasi Pembuatan Saluran Air Terhadap Tipe Dinding Saluran Air yang Berbeda. Vol 1 No 9 Hal: 1795-1804. Jurnal Inovasi Penelitian.
- Rodiawati, Heni & Komarudin. 2018. Pengembangan *E-Learning* Melalui Modul Interaktif Berbasis *Learning Content Development System*. Vol. 16 No.2 Hal : 172-185. TATSQIF Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan
- Sadiman, Arif S,dkk.2014.*Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, M.A. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samatowa, Usman. 2010. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: Indeks

- Siamy, Lailatul dkk. 2018. Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. Vol 1 No 1 Hal: 113-117. Jurnal Matematika.
- Sudhata IGW, Tegeh IM. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015 Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019 Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran, Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2009. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudhata IGW, Tegeh IM. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi
- Suryani, Yulita Ayu dkk. 2021. *Needs Analysis of Picture Story Book Using Augmented Reality Tecnology*. Jurnal of Physics: Conference Series. Universitas Muria Kudus. Indonesia.
- Syarifudin, A. 2017. Hidrologi Terapan. Yogyakarta: ANDI
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003.

Vitianingsih, Anik Vega. 2018. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1 No. 1, Hal 25-32. Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Wisudawati, Asih Widi & Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yanto, Doni Tri P. 2019. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. Vol 19 No 1 Hal: 75-82. Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi

Yuliana, Fatimah Dwi. dkk. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Pada Bahasa Inggris. Vol 5 No 1. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan.

