

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Munawar Sholeh. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Adiputra, Sofwan, and Mujiyati Mujiyati. "Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Di Indonesia: Kajian Meta-Analisis." *Konselor* 6, no. 4 (2017): 150.
- Adnan, Evita, Juriana, Fitri Lestari, and Rahmah Novianti. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UNJ Press, 2016.
- Agustini, Maria, Yufiarti, and Wuryani. "Development of Learning Media Based on Android Games for Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder." *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 14, no. 6 (2020): 205–213.
- Aiman, Ummu, Nyoman Dantes, Ketut Suma, Universitas Muhammadiyah Kupang, Pendidikan Dasar, and Universitas Pendidikan Ganesha. "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH" 6, no. November (2019): 196–209.
- Annisa, Nurul, and Naeklan Simbolon. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali." *School Education Journal Pgsd Fip Unimed* 8, no. 2 (2018): 217–229.
- Buchori, Achmad, and Rina Dwi Setyawati. "Development Learning Model of Charactereducation through E-Comic in Elementary School." *International Journal of Education and Research* 3, no. 9 (2015): 369–386.
- Bujuri, Dian Andesta. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI*

(*Jurnal Ilmu Pendidikan*) 9, no. 1 (2018): 37.

Cheung, Lawrence. "Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation." *Journal of Biomedical Education* 2016 (2016): 1–6.

Donohue, Chip, and Shuli Gilutz. "Child-Centered Design." *Exploring Key Issues in Early Childhood and Technology* 12, no. 1 (2019): 49–54.

Erfan, Muhammad. "Pengembangan Game Edukasi 'Kata Fisika' Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya Muhammad." *Orphanet Journal of Rare Diseases* 21, no. 1 (2020): 1–9.

Erick, B. "Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2017): 51.

Faizah, Nivia okta, I Gde Wawan Sudatha, and Alexander Hamonangan Simamora. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (2020): 52.

Hadza, Cahyani, Afridha Sesrita, and Irman Suherman. "Development of Learning Media Based on Articulate Storyline." *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)* 1, no. 2 (2020): 80–85.

Kholiq, Abdul. "How Is Piaget's Theory Used to Test The Cognitive Readiness of Early Childhood in School?" *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 9, no. 1 (2020): 24–28.

Kristanto, Yosep Dwi. "Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Flipped Classroom Dan Gamifikasi: Suatu Kajian Pustaka." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 3 (2020): 266–278.

Kustandi, Cecep, and Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.

Maria, Yustiningsih, Yolanda Naisumu, and Agustina Berek. "Mangifera Edu :” *Jurnal Biologi and Pendidikan Biologi* 3, no. 2 (2019): 88–99.

MAULIDTA, H., and W. SUKARTININGSIH. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 5 (2018): 255038.

Meidawati, Sobron A.N, Bayu, Rani,. "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa.” *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 1, no. 2 (2019): 30–38.

Mewengkang, Alfrina, Universitas Negeri Manado, Irene R H Tangkawarow, Universitas Negeri Manado, Hendrik Kasehung, Universitas Negeri Manado, and Obtaining Content Material. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile.” *Frontiers: Jurnal Sains Dan Teknologi* 1, no. April (2018): 27–38.

Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada, 2010.

Notoadmojo, S. *Metodologi Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.

Oktafiani, Dian, Lukman Nulhakim, and Trian Pamungkas Alamsyah. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV.” *Mimbar PGSD*

Undiksha 8, no. 3 (2020): 527–540.

Pramuditya, Surya Amami, Muchamad Subali Noto, and Henri Purwono. “Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika.” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 2, no. 2 (2018): 165.

Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani. “Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 79.

Riswanto, Ari, and Sri Aryani. “Learning Motivation and Student Achievement : Description Analysis and Relationships Both.” *COUNS-EDU: The International Journal of Counseling and Education* 2, no. 1 (2017): 42.

Saluky, Saluky. “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress.” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016): 80–90.

Setiyorini, Setiyorini, Siti Patonah, and Ngurah Ayu Nyoman Murniati. “Pengembangan Media Pembelajaran Moodle.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7, no. 2 (2017): 33–36.

Sharon A., Smaldino. *Instructional Technology and Media for Learning*. NJ: Pearson, 2014.

Siregar, Eveline, and Hartini Nara. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. 3rd ed. Bogor: Ghalia Indonesia, 2017.

Sugiyanto, Mohammad Badaruddin, Herpratiwi, Slamet Untung, and Sabarudin. “The Influence of Learning Motivation on the Learning Outcomes of Vocational Students at Lampung University.” *International Journal of Advanced Science and Technology* 29, no. 5 (2020): 133–140.

Sunarti, Selly Rahmawati, and Setia Wardani. "SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR Sunarti , Selly Rahmawati , Dan SetiaWardani DEVELOPING A GAME CALLED ' PETUALANGAN SI BOLANG ' AS THE THEMATICS LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE FIFTH GRADE STUDENTS ' MOTIVATION AND LEARNING AC." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 5, no. 1 (2016): 58–68.

Tjiptabudi, Fransiskus. "Game Edukasi Sebagai Media Pengenalan Lingkungan Dan Pembelajaran TIK Bagi Siswa Kelas I Sekolah Dasar Fransiskus Tjiptabudi." *Jurnal Teknologi Terpadu* 2, no. 2 (2016): 162–172.

Wedyawati, Nelly, and Yasinta Lisa. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Widiana, I Wayan, Ni Parera, and Adrianus Yuda Sukmana. "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa." *Journal of Education Technology* 3, no. 4 (2019): 314–321.

Widiasih, Rita, Joko Widodo, and Titin Kartini. "Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017." *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial* 11, no. 2 (2018): 103.

Widjayanti, Wigita Rezky, Titin Masfingatin, and Reza Kusuma Setyansah. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp." *Jurnal Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2018): 101–112.

Wulandari, Ratih, Susilo Herawati, and Dedi Kuswandi. "Penggunaan

Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *The Journal of organic chemistry* 74, no. 7 (2017): 2750–4.

<https://pubs.acs.org/doi/10.1021/jo8025884><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19254011><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC2662043>.

Wulandari, Ratih, Herawati Susilo, and Dedi Kuswandi. “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikan* 2, no. 8 (2017): 1024–1029.

<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611>.

Yunus, Mursid, Indah Fitri Astuti, and Dyna Marisa Khairina. “Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar.” *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer* 10, no. 2 (2015): 59.

Yunus, Nagawa. *Metode Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000.