

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Desyka & Astri Putri. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, 3, 160–168.
- Adler, Patricia & Peter Adler. (1987). *Membership Roles in Field Research*. Newbury Park, California: Sage Publication.
- Aiman, Ummu, Nyoman Dantes, dan Ketut Suma. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Literasi Sains dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6, 196–209.
- Alfajri, Fitra, Viranda Adhiazni, dan Qurrotul Aini. (2019). Pemanfaatan Social Media Analytics Pada Instagram Dalam Peningkatan Efektivitas Pemasaran. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8, 1 – 11.
- Anugrahini, Meinita & Windrawanto,. (2017). Pengembangan Game Bubble Match Sebagai Media Pembelajaran Pembagian Dalam Bentuk Pengurangan Berulang Untuk Siswa Kelas 2 SD, 4, 75–83.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)* (Revisi V). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arisanti, Devi & Muhammad Subhan. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru. *Al-Thariqah*, 3. <https://doi.org/10.25299>
- Ayurachmawati, Puji & Ari Widodo. (2016). Analisis Kemampuan Inkuiri Siswa di Sekolah Dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 217–227.

Ayutiani, Difa & Berliana Primadani. (2018). Penggunaan Akun Instagram sebagai Media Informasi Wisata Kuliner. *Profesi Humas*, 3, 39–59.

Carmigniani, Julie & Borko Furht,. (2011). *Handbook of Augmented Reality. Handbook of Augmented Reality*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6>

Desstya, Anatri, Istiani Indah, Aldi Farhan, dan Kukuh Sandy. (2017). Refleksi Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Indonesia. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4, 1–11.

Firdaus, Yeni & Yoyok Yermiandhoko. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “Petualangan Si Isaac” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 08(02), 240–249.

Harahap, Fachry & Ristono. (2019). Identifikasi Miskonsepsi Peserta Didik SMP Negeri 15 Padang tentang Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia Menggunakan Tes Diagnostik Two Tier Multiple Choice. *Bioeducation Journal*, 1, 84–94.

Hasyim, Adelina. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah* (1st ed.). Yogyakarta: Media Akademi.

Khairul, Rully & Agus Rusmana. (2013). Komunikasi Digital Berbentuk Media Sosial Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagi Kepala, Pustakawan, dan Tenaga Pengelola Perpustakaan. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 6, 204–208.

Kurnia, Tia, Cica Lati, Habibah Fauziah, dan Agus Trihanton. *Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D*. 516–525.

Nurdyansyah & Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizmania Learning Center.

Nurtanto, Muhammad. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Servis Sepeda Motor Ditinjau Dari Kriteria Pendidikan, Tampilan Program dan Kualitas Teknis. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 42–52.

Rahman, Ridwan & Dewi Tresnawati. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13.

Ramansyah, Wanda. (2015). Pengembangan Education Game (Edugame) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 2.

Rohaeni, Siti. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 122–130.

Samatowa, Usman. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

Setiawan, Rizki & Nurul Audie. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Presentasi Diri Pada Mahasiswi Pendidikan Sosiologi FKIP Untirta. *Community*, 6.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In ke-26. Bandung: Alfabeta.

Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi.

Vega, Anik. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *INFORM*, 1, 1–70.

Windawati, Ririn & Henny Dewi. (2021). Pengembangan Game Edukasi

Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

