

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja)
- Amil, Ahmad Jami'ul, Arief Setyawan, dan Prita Dellia. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Android Pokok Pembahasan Legenda Desa-Desa di Madura pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri se-Kabupaten Bangkalan". (Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya).
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada).
- Azizah dan Julianto. 2013. *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD.
- Bambang, Subali. 2016. *Prinsip Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Edisi Kedua*. (Yogyakarta: UNY Press)
- Budiningsih, C. Asri. 2012. *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Clark, Donald. *Games and e-learning*. (<http://caspiantlearning.co.uk>, diakses pada 5 November 2020, 17.12)
- Dirman dan Cici Juarsih. 2014. *Karakteristik Peserta Didik* (Jakarta: Rineka Cipta).
- Fatimah, Siti. *Pembelajaran IPS*, (Yogyakarta: UNP Press).
- Hadis, Abdul. 2006. *Psikologi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta).
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. (Yayasan Kita Menulis).
- Hasil angket *online* yang di isi oleh peserta didik (Alfarezil Levi Chandra, Damardjati Namalaki, Kalefi Zhivano Dwina Attahr) kelas IV-B di SDT

Pelita Hati, Cipedak, Jagakarsa, Jakarta Selatan, hari Kamis, 28 Januari 2021.

Hasil wawancara *online* dengan pendidik (Ibu Dwi Pujiastuti) selaku guru kelas IV-B di SDT Pelita Hati, Cipedak, Jagakarsa, Jakarta Selatan, hari Rabu, 27 Januari 2021.

Herguner dkk. 2020. *The Effect of Online Learning Attitudes of University Students on their Online Learning Readiness. The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 19.

Ismail, Andang. 2009. *“Education Game”*. (Yogyakarta: Pro-U Media).

Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker Software* (Yogyakarta: Andi Offset).

Karl. Kapp. 2016. *Learning Game Design: Teaching Declarative Knowledge With Serious Games*. <https://elearningindustry.com/learning-game-design-teaching-declarative-knowledge-serious-games> diakses pada Jumat, 27 November 2020 pukul 15.52

Kustandi, Cecep dan Bambang Sujipto. 2017. *Media Pembelajaran* (Bogor, Ghalia Indonesia).

Munadi, Yudhi. 2013. *“Media Pembelajaran”*. (Jakarta: Referensi).

Novak, Jenni. 2012. *Game Development Essentials*. (USA New York: Delma Cengage Learning).

P, Tanya Hisnu, dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk SD/MI Kelas 4*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: PT Dian Rakyat).

_____. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. (Jakarta: Dian Rakyat).

- Purnanindya, Ranti dan Muhammad Munir. *“Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pojokusuman 2 Yogyakarta”*. Jurnal (Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta).
- Putra, Dian Wahyu. 2016. *“Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini”*. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, Vol.1, No.1.
- Rahmad. 2016. *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Vol. 2 No.1.
- Rahmawati, Putri Novia, Sulaiman, dan Andika Adinanda Siswoyo. *“Pengembangan Media Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Betiting”*. Jurnal (Madura: Universitas Trunojoyo Madura).
- Restiana. 2017. *“Pengembangan Software Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung”* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan).
- Ruswandari, Dia Triutami. *“Pengembangan Game Edukasi “Quizpoly” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV SD”*. Jurnal JPGSD (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya).
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada).
- Saripudin, Sumanah. 2011. *Dinamika Konseptualisasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jurnal Pendidikan. Volume 12, Nomor 1.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. (Yogyakarta: Deepublish).

- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenamedia Group).
- Sibero, Ivan C. 2009. *Langkah-langkah Membuat Game 3D*. (Yogyakarta : MediaKom).
- Siska, Yulia. 2018. *Pembelajaran IPS di SD/MI*. (Yogyakarta: Garudhawaca).
- Siska, Yulia. *Konsep Dasar IPS SD/MI*. . (Yogyakarta: Garudhawaca).
- Sriyanti, Lilik. 2014. *Psikologi Anak: Mengenal Autis hingga Hiperaktif*. (Salatiga: STAIN Salatiga Press, 2014).
- Subali, dkk. 2012. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Indonesia 8.
- Sugiyono. 2013. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung:Alfabeta).
- _____. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta).
- Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. (Jember: CV Pustaka Abadi).
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenamedia Group).
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Deepublish).
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, mainan, dan permainan*. (Jakarta: Grasindo).
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu)
- Tikalisti, Nasya, Octaviany Widyaningsih, dan Maria Ulfa. *"Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku"*. Jurnal (Jakarta: STKIP Kusuma Negara).
- Vikagustianti, Dea Aransa, Sudarmin, dan Stephani Diah Pamelasari. 2014. *"Pengembangan Media Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan*

Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP”, (Semarang: Jurnal IPA Terpadu, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 3(2)).

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group).

Z. Yusoff, Kamsin, A., Shamshirband, S., & Chronopoulos, A. T. 2017. *A survey of educational games as interaction design tools for affective learning: Thematic analysis taxonomy. Education and Information Technologies*, 23(1), 393–418. doi:10.1007/s10639-017-9610-5

