

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Hisbullah dan Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, hal. 136
- Prawiradilaga, Dewi S. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Prawiradilaga, Dewi S. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*, 1st edn. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Rahmiyanti, Maharani Fajria. 2021. Skripsi: *Pengembangan Buku Panduan Elektronik Mengenai Visualisasi Ragam Pengetahuan*. Jakarta: UNJ
- Rahmiyanti, Maharani Fajria, dkk. 2021. *Buku Panduan Visualisasi Berdasarkan Ragam Pengetahuan*. Jakarta: UNJ
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Suzana, Yenny dan Imam Jayanto. 2021. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara
- Vivianti. 2018. "Digital Teaching And Learning Bermuatan Pendidikan Karakter: Strategi Mengajar Untuk Digital Natives", Prosiding "Profesionalisme Guru Abad XXI", Seminar Nasional IKA UNY, h.127

Rachel Parker, Lisa van Beeck, and Janine Callanan, "*Measures of characteristics and skills associated with learning through play: Findings from the literature*", LEGO Foundation. Retrieved from https://research.acer.edu.au/monitoring_learning/50

Riana Mardina, "*Literasi Digital bagi Generasi Digital Natives*", Conference: Seminar Nasional Perpustakaan & Pustakawan Inovatif Kreatif di Era Digital 2017 At: Surabaya, Perpustakaan UNAIR 3-4 April 2017, h. 3

Oka, Gede P A. 2017. *Model Konseptual Pengembangan Produk Pembelajaran Disertai Teknik Evaluasi*, (Yogyakarta: Deepublish)

Kumalah, Farida N. 2016. *Pembelajaran IPA SD*, (Malang: Ediiide Infografika)

Sumber Jurnal

Agus Purnomo, Nurul Ratnawati, dan Nevy Farista Aristin. 2016. "Pengembangan Pembelajaran Blended Learning pada Generasi Z", *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, Vol.1 No.1, h. 71

Alex J. Autry Jr Zane Berge. 2011. "Digital natives and digital immigrants: getting to know each other", *Industrial and Commercial Training*, Vol. 43 Iss 7, pp. 461

Aprida Pane. 2017. "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN", *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 2, pp. 334

Caitlin Riegel dan Rosina Mete, "Educational Technologies for K-12 Learners: What Digital Natives and Digital Immigrants Can Teach One Another", *Educational Planning*, Vol. 24 No. 4, pp. 50

Cecep Abdul Cholik. 2017. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia", *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol. 2 No. 6, h. 22

- Dian Andesta Bujuri. 2018. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar", *LITERASI*, Vol. IX No. 1, h. 41
- Diana Ariani. 2020. "Gamifikasi untuk Pembelajaran", *Jurnal Pembelajaran Inovatif (JPI)*, Vol. 03, No. 02, h. 147-148
- Elizelle Juaneé Cilliers. 2017. "THE CHALLENGE OF TEACHING GENERATION Z", *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, Volume 3 Issue 1, pp. 188 – 198
- Felipe Cechella, Gardênia Abbad, dan Ralf Wagner. 2021. "Leveraging learning with gamification: An experimental case study with bank managers", *Computers in Human Behavior Reports*, Volume 3, pp. 1
- Fitri Marisa & dkk. 2020. "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan", *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, Vol. 5 No. 3, h. 221.
- Harwati Hashim. 2018. "Application of technology in the digital era education", *International Journal of Research in Counseling and Education*, Vol. 2 No. 1, pp. 2.
- I B Kade Merta Sudana, P Wayan Arta Suyasa, Ketut Agustini. 2021. "Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 18 No.1, h. 53. 10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25698.
- Jorge F. Figueroa-Flores. 2019. "Gamification and Game-Based Learning: Two Strategies for the 21st Century Learner", *World Journal of Educational Research* 3(2), pp. 511
- Junia Braga and Marcos Racilan, Games and Gamification, *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* 20(4):693-702

- Kadek Agustya Wira Budhi. 2016. I Wayan Widiana, dan Ndara Tanggu Renda, "Analisis Rekonstruksi Pengetahuan Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom Revisi Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasa", *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4 No. 1, h. 2
- Luís Filipe Rodrigues, Abílio Oliveira dan Helena Rodrigues Bargaen. 2019. "Main gamification concepts: A systematic mapping study", *Heliyon* 5, pp. 1
- María Soledad Ramírez-Montoya et al., 2021. "Characterization of the Teaching Profile within the Framework of Education 4.0. Future Internet", Vol. 13, No. 91, pp. 2
- Nazirah Mat Sina, Othman Taliba, dan Tengku Putri Norishah. 2013. "Merging of Game Principles and Learning Strategy using Apps for Science Subjects to Enhance Student Interest and Understanding", *Jurnal Teknologi (Social Sciences)*, 63:2, pp. 10
- Nevi Septianti dan Rara Afiani. 2020. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2", *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2 No. 1, h. 14.
- Pusvyta Sari. 2019. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran", *Mudir : Jurnal Manajemen Pendidikan* Vol. I No. 1, h. 66
- Ridho Agung Juwantara. 2019. "ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA", *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 9 No. 1, hal. 30
- Rinesti Witasari. 2018. "Analisis Perkembangan Kognitif Tercapai Pada Siswa Usia Dasar", *MAGISTRA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, Vol. 9 No. 1, h. 105.

Rohaila Mohamed Rosly dan Fariza Khalid, Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan, *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (pp 148).

Sara Kol, and Miriam Scholnik. 2000. "Enhancing Screen Reading Strategies." *CALICO Journal*, vol. 18, no. 1, pp. 70. JSTOR, www.jstor.org/stable/24147693. Accessed 8 June 2021.

Sudarsri Lestari. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi", *EDURELIGIA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2 No. 2, 2018, h. 95

Siti Nurkamilah, Diah Ika Putri, dan Rifaatul Muthmainnah. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Kawasan Pengembangan Dalam Membuat Media Pembelajaran", *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, Vol. 3 No. 2, h. 340.

Vinothini Kasinathan et al., 2018. "Questionify: Gamification in Education", *International Journal of Integrated Engineering*, Vol. 10 No. 6, p. 139 <https://doi.org/10.30880/ijie.2018.10.06.019>

Yeni Lestari. 2018. "Penanaman Nilai Peduli Lingkungan Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam", *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 4 No. 2, h. 333.