

DAFTAR PUSTAKA

- Amirulloh, T. R. A., Medika R., dan Puji R. (2019) Pengembangan *Game* Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*. 5(2). 115-123.
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking dan Creative Thinking) untuk Menyongsong Era Abad 21. *Prosiding : Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*. 1(1).
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Laporan Survei Internet APJII 2019-2020. 2019-2020h (<https://apjii.or.id/survei>). Diunduh tanggal 7 Oktober 2021 pukul 21.51 WIB.
- Asri, D. H., dan Yoyok Y. (2018). Perkembangan Game Edukasi “Si Galang” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat untuk Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(3). 419-428.
- Ayu Rifka Sitoresmi. *19 Macam Android dari Tingkatan Pertama hingga Terbaru Lengkap Beserta Fiturnya*. 2021 (<https://hot.liputan6.com/read/4595367/19-macam-android-dari-tingkatan-pertama-hingga-terbaru-lengkap-beserta-fiturnya>). Diakses tanggal 17 April 2022 pukul 20.40 WIB.
- Balitbangbuk. Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Nomor 008 Tahun 2022 Tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Balitbangbuk Kemdibud.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media,.
- Dwi, C., dan Fauzatul M. R. (2019). *Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar*. Madiun: UNIPMA PRESS.
- Firdaus, Y. A., dan Yoyok Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Petualangan Si Isaac” Berbasis Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(2). 240-249
- Hanifah, Nurdinah. (2015). *Ragam Mokdel Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.

- Harahap, N. S. (2012) *Android; Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Herfandi, Widiarti I. M., dan Firmansyah M. W. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*. 2(3). 173-181
- Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Iskandar, Nehru, & Cicyn Riantoni. (2021). *Metode Penelitian Campuran (Konsep, Prosedur dan Contoh Penerapan)*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Karitas, Diana. (2018). Tema 5 Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Guru SD/MI Kelas 5. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Karseno, Sariyasa, dan I. G. Astawan. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 11(1). 16-25.
- Kristanto, A., Mustaji, A. M., Sulistiowati, dan Afifah. (2019). Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school. *Journal of Physics: Conference Series*. 1387. 1-7.
- Kurniawan, Hendra. (2020). *Pembelajaran Era 4.0 Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter, Keterampilan Abad 21, HOTS, dan Literasi dalam Perspektif Merdeka Belajar*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Mansur, H., Agus, H. U., dan Eva I. (2019). The Development of Ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation Of 5th Grade Students in Elementary School. *Advances in Social Science: Education and Humanities Research*. 372. 207-211.
- Nadila, J., Irfan S., dan Retno W. (2021). Game Edukasi Pengenalan Negara Negara ASEAN Untuk Siswa SMP Kelas VIII Berbasis Android. *JINITA: Journal of Innovation Information Technology and Application*. 3(1). 1-8.
- Nasution, T., dan Maulana A. L. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Nissa, S. A., dan Novianti W. A. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4). 2563-2570.
- Novianti, R., Hukmi, dan Ilga M. (2019). Generasi Alpha-Tumbuh dengan Gadget dalam Genggaman. *Jurnal Educhild*. 8(2). 65-70.
- Nurhasanah, A., dan Richardus E. I. (2021). *Parenting 4.0-Mengenal Pribadi dan Potensi Anak Generasi Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Putra, D. R. dan, Mahendra A. N. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 14(1). 25-34.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusman, Kurniawan, D. & Cheppy Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Samiha, Y., T. (2017). Interaktif dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah PGMI*. 3(1). 89-97.
- Satrianawati. (2017). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sitoresmi, A. R. (2021). *Macam Android dari Tingkatan Pertama hingga Terbaru Lengkap Beserta Fiturnya*. (<https://hot.liputan6.com/read/4595367/19-macam-android-dari-tingkatan-pertama-hingga-terbaru-lengkap-beserta-fiturnya>). Dikases pada 17 April 2022.
- Sundayana, R. (2018). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Penedamedia Group.
- Susila, I. M. O., I Gede M. D., dan I Gede P. S. (2018). Pengembangan Game Edukasi Nihongo Benkyou Berbasis Android. *Jurnal KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*. 7(2).
- Thobroni, M., dan Fairuzul M. (2014). *Mendongkrak Kecerdasan Anak melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.

- Tjiptabudi, Fransiskus. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pengenalan Lingkungan Dan Pembelajaran TIK Bagi Siswa Kelas I Sekolah Dasar Fransiskus Tjiptabudi*. *Jurnal Teknologi Terpadu*. 2(2). 162-172.
- Vitianingsih, A. V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal INFORM: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 1(1). 1-8.
- Wadi, Hamzan. (2018). *Pemrograman Android Untuk Pelajar & Mahasiswa : Belajar & Praktek Langkah Demi Langkah*. NTB: TR Publisher.
- Wahadyo, A., & Sudarma S. (2012). *Tip Trik Android untuk Pengguna Tablet & Handphone*. Jakarta: Mediakita.
- Wibawanto, W., dan Rahina N. (2018). *Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi*. *Jurnal Imajinasi*. 12(2). 57-64.
- Widoretno, S., Deddy S., dan Mukhlison. (2021). *Efektivitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak*. *Prosiding Transormasi Pembelejaran Nasional 2021*. 1. 287-295.
- Windawati, R., dan Henny D. K. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*. 5(2). 1027 - 1038.
- Yasir, M., dan Susilawati. (2021). *Pendidikan Karakter pada Generasi Alpha: Tanggung Jawab, Disiplin, dan Kerja Keras*. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*. 4(3). 311-312.
- Yulianto, F., Yohana T. U., dan Imam A. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. 7(3). 242-251.