

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Januszewski & M. Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*, New York: Routledge.
- Adnan, Evita, dkk. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UNJ Press.
- Agus N. Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Yogyakarta: Flashbooks. 2011), h. 19.
- Aini, Q., Yusuf, M., & Hajar, I. (2010). Pengembangan aplikasi pembelajaran teknologi informasi komunikasi berbasis multimedia (studi kasus: Madrasah aliyah cadangpinggan). *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 3(2)
- Alim Sumarno, *Perbedaan Pengembangan dan Pengembangan*, (Surabaya: Elearning UNESA, 2012), h.39
- Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), Ed.Revisi, Cet. 17, hlm. 3
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008) h.265.

Benny, A Pribady, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), p.87

Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta: Prenada, 2012), Hlm. 258

Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010) hlm 52

Dewi S. Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta : KENCANA, 2009), h.15

Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Malang: Ediide Infografika, 2018), Hlm. 8-9

Fitrah, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* Vol. 03 No.2 (2017), H.334

Foreman, J. dan Aldrich, C. 2005. The design of advanced learning engines: an interview with Clark Aldrich. *Innovate: journal of online education*. Tersedia di

<http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=211>.

Online. Diakses: 14 Maret 2023

Hadiana, D. (2015). Penilaian Hasil Belajar untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(1), 15-26.

Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 70.

Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h 10

Henry, Samuel, *Cerdas dengan Game*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2010) hlm 111

Herman Dwi Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press,2017), Hlm. 6

Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar.Terampil: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*,2(1), 34-49.

<https://kbbi.web.id/edukatif> diunduh pada tanggal 3 Maret 2023

I Made Tegeh, dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 15.

I.Iswatun, M. Mosik, and Bambang Subali, "Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan KPS dan hasil belajar siswa SMP kelas VIII." Dalam jurnal Inovasi Pendidikan IPA 3.2, 2017, 150-160

Indonesia, U. U. R. (2003). *Sistem pendidikan nasional*.Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

Iva Riva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar sekolah*, (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), h. 12

Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence*, (England: Great Britain, 1947).

Mewengkang, A., Manado, U. N., Tangkawarow, I. R. H., Manado, U. N., Kasehung, H., Manado, U. N., & Material, O. C. (2018).

Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Frontiers: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(April), 27–38

Muhammad Istiqlal, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No.1 (2017). hlm. 43-44

Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta,2012), hlm. 6

Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 18-19

Novan Ardy, *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancangan Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 45

Paula Maria Escudelro., et al, “Quality Criteria for Educational Games”. *EAI Endorsed Transaction on Games Based Learning*, 2015, vol. 13,01-02, e3

Purwaningrum, S. ., Fahmi Imron, I. ., & Basori, M. . (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 499–506.

Rianto, B. (2022). Media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran PJOK Di SMAN 1 Tembilahan: *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 175-185.

Rob Peterson, Irina Verenilkina, dan Jan Harrington. "Standars for educational, edutainment, and developmentally beneficial computer games", EdMedia+ Innovate Learning Association for the Advancement of Computing in Education (AACE) 2008

Robert Maribe Branch dan Tonia A. Dousay, Survey of Instructional Design Models, USA: Association for Educational Communication and Technology. 2015. h. 41-92

Sari, N. R. N. S., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran game android debit air berbasis articulate storyline di sekolah dasar. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1-11.

Sobarna, E. (2014). Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Model Tutorial Terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Manusia. *EDUTECH*, 13(3), 386–399.

Sunandari, S., Maharani, A., Nartika, N., Yulianti, C., & Esasaputra, A. (2023). Perkembangan Era Digital terhadap Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 12005-12009.

Tri Panjianto, “implementasi Game Edukatif dalam pembelajaran”. Diakses melalui

<https://www.indonesiadigitallearning.com/content/artikel/media-gaed-game-edukasi-dalam-pembelajaran-implementasi-game-edukasi-dalam-pembelajaran-anak-> pada 1 maret 2023 pukul 06.21

WIB

Trianto, Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Hlm, 137

Tripp, Steven D. & Bichelmeyer, Barbara, *Rapid Prototype: An Alternative Instructional Design Strategy*, (Researchgate: 2015), h. 7

Widiana, I. W., Parera, N., & Yuda Sukmana, A. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314–321.