

DATAR PUSTAKA

- Anggraini, Saphira Yasmin, A R Supriatna, and Dudung Amir Soleh. "PENGEMBANGAN FILTER GAME EDUKASI BERBASIS INSTAGRAM PADA MUATAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 2 (2021): 145–151.
- Angwarmasse, Pelagia, and Wahyudi Wahyudi. "Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 7, no. 1 (2021): 46–52.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2019.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2021.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer, 2009.
- Candra, Andista Mutia, and Theresia Sri Rahayu. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik Di Sekolah Dasar." *JURNAL BASICEDU* 5, no. 4 (2021): 2311–2321.
- Dewi, Mera Putri, Neviyarni, and Irdamurni. "Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2020): 1–11.
- Dewi, Putu Yulia Angga. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Ipa Sd/Mi*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Erfan, Muhammad, Arif Widodo, Umar, Radiusman, and Tursina Ratu. "Pengembangan Game Edukasi 'Kata Fisika' Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (2020): 31–46.

Fathurrohman, Muhammad. *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017.

Harahap, Hasmi Syahputra. "Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flash Dalam Komputer Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia." *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus* 5, no. 2 (2019): 54–66.

Hurd, Daniel, and Erin Jenuings. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah, 2009.

Julinus, Nizwardi, and Ambiyar. *MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN*. Jakarta: K E N C A N A, 2016.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI. "KEPUTUSAN KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI," 2022.

Khasanah, Nur, Nur Ngazizah, and Titi Anjarini. "Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 25–35.

Laksmi, Ni Luh Putu Ari, and Ni Wayan Suniasih. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air Pada Muatan IPA." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2021): 56–64.

Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indianasari, Syafruddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SD/MI*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Mudlofir, Ali. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2017.

- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Ningrum, Kartika Dwi, Erry Utomo, Arita Marini, and Bramianto Setiawan. "Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1297–1310.
- Nugraha, M. Fahmi. *Pengantaran Pendidikan Dan Pengajaran Di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020.
- Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizmania Learning Center, 2016.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021.
- Qurrotaini, Lativa, Anisa Triyana, Ahmad Susanto, and Ika Yulianingsih. "Pengembangan Permainan Edukasi LAGA OPRASIA Berbasis Gamification in Education Pada Pembelajaran IPA SD." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (2021): 1–6.
- Rahmi, Putri, and Hijriati. "Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 1 (2021): 141–154.
- RI. "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL (UU RI NOMOR 20 TAHUN 2003 PASAL 3)" (2003).
- Sandy, Teguh Arie, and Wahyu Nur Hidayat. *GAME MOBILE LEARNING*. Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2019.
- Setyo, Arie Anang, Muhammad Faturahman, and Zakiyah Anwar. *Strategi Pembelajaran*. Makasar: Yayasan Barcode, 2020.
- Simanjuntak, Maria. "MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING MELALUI MEDIA GAME EDUKASI

QUIZIZ PADA MASA PENCEGAHAN PENYEBARAN COVID-19.”
Bahasa Indonesia Prima 2, no. 2 (2020): 103–112.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:
ALFABETA, 2021.

Wibawanto, Wandah. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*.
Semarang: Penerbit LPPM UNNES, 2020.

Yaumi, Muhammad. *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. Jakarta:
PRENADAMEDIA GROUP, 2018.

Yuniastuti, Miftakhuddin, and Muhammad Khoiron. *MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILENIAL Tinjauan Teoritis
Dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. “Pemilihan Pengembangan
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal
Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78.

