

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rohani. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Ary, Yulianti, dan Ekohariandi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar." *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 1 (2020)
- Bambang, Warsita. "Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran." *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013)
- Cecep, Kustandi, Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum, . M.A. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Escudeiro, Paula Meire, Filipe Escudeiro Nuno, Rosa Reis, dan Ana Margarida Barata. "Quality Criteria for Educational Games." *EAI Endorsed Transactions on Game-Based Learning* 1, no. 1 (2013)
- Juhrodin, Udin. "Jean Piaget: Teori dan Implementasi," 2022, 1–55.
- Kosassy, Siti Osa. "Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran." *Jurnal PPKn dan Hukum* 14, no. 1 (2019)
- Nurfadhillah, Septy M.Pd, dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media*

Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Tangerang: CV Jejak, 2021.

Prasetya, Ade Yama Wahyu Nur, Dedi Kuswandi, dan Sa'dun Akbar. "Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3, no. 11 (2018)

Pribadi, R. Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: PT Dian Rakyat. Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2014.

Redy Winatha, Komang, dan Kadek Ayu Ariningsih. "Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020)

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

Ubaedillah, A, Abdul Rozak. *Pendidikan Kewargaan: Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani, Edisi Revisi.* Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah, 2017.

Yulaini, Erma. "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Siswa Tingkat Sekolah Mengengah Atas." *Seminar Pendidikan Nasional: Peluang dan Tantangan Dunia Pendidikan dalam Era*

Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA), 2015.

Website

PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL NOMOR 22 TAHUN 2006
TENTANG STANDAR ISI UNTUK SATUAN PENDIDIKAN DASAR DAN
MENENGAH, Pub. L. No. 22 (2006).

[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/abstraksi/Abstrak
Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/abstraksi/AbstrakPermendiknas%20Nomor%2022%20Tahun%202006.pdf).

Taru, Andi. "INI DIA 7 KOMPONEN BOARD GAME YANG PALING SERING
KITA JUMPAI," 2018. [https://playday.id/blog/43-komponen-board-
game#:~:text=Kartu adalah salah satu komponen yang paling sering,kartu
petunjuk permainan%2C kartu penanda giliran%2C dan lain-lain.](https://playday.id/blog/43-komponen-board-game#:~:text=Kartu adalah salah satu komponen yang paling sering,kartu petunjuk permainan%2C kartu penanda giliran%2C dan lain-lain.)

Undang-undang (UU) Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional
Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan
Teknologi, Pub. L. No. 18 (2002).
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/44462>.

"Visi Misi SMP Negeri 28 Jakarta," [https://www.smpnegeri28jakarta.sch.id/visi-
dan-misi](https://www.smpnegeri28jakarta.sch.id/visi-dan-misi).