

DAFTAR PUSTAKA

- Amallia, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PAIKEM Menggunakan Jarimatika terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I SD Negeri 03 Tanjung Batu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5937-5947.
- Andrian & Apriyanti. (2019). *Game* Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas I dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 51.
- Anjarsari, E. dkk. (2020). Pengembangan Media AudioVisual *Powtoon* pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11.
- Azizah, M. N. dkk. (2020). Peran Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 55.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan *Game* Edukasi untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi model Pembelajaran *Visualitation Auditory* (VAK). *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 8-16.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Develovment*, 468.
- Dalyono, M. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Damayanti, D. F., & Warchidah, K. (2023). Pengaruh Aplikasi *Game* Edukasi "Marbel Membaca" terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 45.
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa Paud. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 259.
- Fauhah, & Homroul. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 321-334.
- Fitriani, & Fuadah, A. (2023). Penerapan *Game* Edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 2797-1805.
- Hanif, Fauziah, & Hidayat, T. M. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi "Ayo Belajar Membaca dan Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4825-4832.
- Haritanto , W., & Nugroho, A. S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika*. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).

- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1104-1113.
- Hatija, M., & Lubis. (2023). Teori-Teori Belajar dan Implementasinya dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan*.
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Media.
- Humaidi, & Utami, N. A. (2019). Analisis Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa SD. *Jurnal Elementary*, 39-43.
- Idris, M. dkk. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 54-61.
- Janah, S. M. (2021). *Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan*. Purwokerto: UIN Saizu.
- Kesumawati, N., & Aridanu, L. (2018). *Statistik Parametrik*. Palembang: Noerfikri Offsite.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 22.
- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan Metode *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Lumban, G. B., Silaban, J. P., & Anton, S. (2022). Pengaruh kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.
- Manurung, A. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching dan Learning* (CTL) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 31 Jakarta. *Jurnal Guru Kita*, 1-10.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar *Konstruktivisme* dan Implikasinya dalam Pendidikan. *Islamic Education Journal*, 49-57.
- Mokalu, V. M., & dkk. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1475-1486.
- Muhammad Hasan, M. D. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.

- Muhibbin, S. (n.d.). *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muzakki, H. (2021). Teori Belajar *Konstruktivisme* Ki Hajar Dewantara serta Relevansinya dalam Kurikulum 2013. *Southeast Asian Journal Of Islamic Education Management*.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Guruan Dasar dan Pembelajaran*.
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media *Game* Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Nurdiyansyah, S. M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurfitriana, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) pada hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Talang Leban Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 9*.
- Nurhadi. (2018). *Toeri Belajar dan Pembelajaran Kognitivistik*. Riau Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif.
- Nurhadi. (2020). Teori *Kognitivisme* Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran . 77-95.
- Nurhani Mahmud, S. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Example Non Example* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah I Gotalamo Kecamatan Morotai Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 151-161.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 23-27.
- Putra & Milenia. (2021). Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 32.
- Putri, W. I. (2023). *Pengaruh Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini di PAUD Roja UL UMMI Kecamatan Lubuk Tarok Kabupaten Sijunjung*. Sumatera Barat: UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
- Qodri, A. (2017). Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 188-202.
- Reyka, Suci, A., & Candra, D. (2023). Implementasi *Game* Edukasi Marbel pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*.

- Ridha, Y.A. dkk. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan *Powtoon*. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Matematika*, 85-96.
- Santoso, B. H., & Subagyo. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Metode *Problem Basik Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas IX di SMK Insan Cendikia Turiselemean Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, 40.
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah di Indonesia. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 51-57.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALPABETA.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar HUMANistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fondatia*.
- Surayya, S., & Mubarak, H. (2021). Pengaruh Aplikasi Marbel Membaca terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. 6.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyadi, & Maulidya, U. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahputri, A. Z., & Fallenia, F. D. (2023). Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*.
- Wandini, & Barunea. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV : Widya Puspita.
- Wastriami, & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* terhadap Hasil Belajar IPA SDN 25 Tambangan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 30-43.
- Wiryani, P. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Edufortech*, 10.
- Yusrina, S. H. (2018). Analisis Empat Aplikasi *Game* Edukasi untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 4-6 Tahun.