

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rina, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Agustyaningrum, N., Paskalia, P., & Yuliana. (2021). Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *ABSIS : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 2655-4518.
- Amrulloh, T. R. A., Medika, S., & Puji, R. N. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Ilmiah Edutic*, 5(2), 115-123.
- Apriyanti, Y., Nyeneng, I. D. P., & Wayan, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Getaran Harmonis. *Pembelajaran Fisika*, 5(2), 69-79.
- Arifah, S., Yusra, F., & Rusliyawati. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Online. *Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295-315.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bintang, S. (2020). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Sd Kelas IV MI*. Medan.
- Darroini, R., & Ika, R. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi “Mathcha Adventure” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(8), 1678-1690.
- Effendi, D., & Ahcmad, W. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA*, 125-129.
- Fadilah, A., dkk. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01-17.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoretis Dan Praktik*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Faiz, A., Nugraha, P. P., & Fajar, N. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and development*, 10(3) , 492-495.

- Gandasari, P., & Puri, P. (2021). Pengaruh Aplikais Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Hamzah. (2022). Peningkatan Pemahaman Rumus Luas Segitiga Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Siswa Kelas VII D MTs Negeri Kota Madiun Tahun Pelajaran 2021/2022. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, 1, 202-214.
- Harefa, N., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Pendidikan*, 5(2), 981-992.
- Hari. (2019). *Mengenal Bangun Datar*. Depok: Duta.
- Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ikawati, & Mahardika, D. K. W. (2022). Konsep Bnagun Datar Sekolah Dasar pada Struktur Candi Pari Sidoarjo. *BASICEDU*, 6(5), 8188-8198.
- Juliansyah, N., Herlinda, & Berta, D. T. (2021). Perancangan Aplikasi Edukasi Menghitung Luas Dan Keliling Bangun Datar Berbasis Android. *Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 5(1), 397-403.
- Kustandi, C., & Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lutfiana, A. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Hraian Interaktif Keuanganku Yang Berorientasi Pada Kurikulum Cha-Ching Untuk Pembelajaran Literasi Finansial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maulana. (2021). *Pendekatan Matematiak Realistik Dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri KOHOD III. *Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Octavia. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Oktariyanti, D., Aren, F., & Riduan, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(5), 4093-4100.
- Ovan. (2022). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: KENCANA.
- Permana, D., & Hisam, A. (2020). Implementasi Pendidikan Islam Dan Pendidikan Multikultural Pada Peserta Didik. *Tawadhu*, 4(1), 1689-1699.

- Permendikbud. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Pratama, L. D., Wahyu, L., & Ahmad, B. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Radyuli, P., & Nikmatul, K. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 55-65.
- Rochmada, E. D., & Suprayitno. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran Ips Materi Peninggalan Sejarah Kelas Iv Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1355-1364.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Bahasa Indonesia Prima*, 2(2), 103-112.
- Sitepu. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 242-248.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, dan Humaniora*, 7(1), 1-18.
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8-13.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Saran*, 2(3), 435-448.
- Susriyati, D., & Siti, Y. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Karakter. *Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 272-280.
- Syamsiani, S. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan*, 2(3), 35-44.
- Wacanno, O.A., dkk. (2022). Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Sebagai Game Edukasi Dalam Pengenalan Uang Rupiah Pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 168-175.

- Witanta, V. A., Baiduri., & Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Pembelajaran Matematika Pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP. *Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-12.
- Yuliani, W., & Nurmauli, B. (2021). Metode Penelitian dan Pengembangan (RND) dalam Bimbingan Konseling. *Quanta*, 5(3), 111-118.
- Yuliani, D., & Deden, H. A. (2022). Pengembangan Online Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas Iv Sekolah Dasar Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Elementary Education*, 5(2), 340-348.
- Zahwa, F. A., & Imam, S. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 2614-5839.