

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. . (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Model-model penelitian pengembangan (RESEARCH AND DEVELOPMENT)* , 1.
- Christabel, N. (2023, januari 19). *15 Jenis Game Edukatif untuk Pembelajaran*. Retrieved from community: <https://www.popmama.com/community/groups/big-kid/big-kid-and-school-life/15-jenis-game-edukatif-untuk-pembelajaran>
- Dewi, G. (2012). pengembangan Game Edukasi Mengenai Hewan dalam bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash”. *Skripsi*.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction. *Model-model penelitian pengembangan (RESEARCH AND DEVELOPMENT)*, 6-7.
- Djamarah, S. B. (2012). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*.
- Hana, U. S. (2016). Pengembangan multimedia interaktif mapel IPA untuk siswa kelas V di SDN Kuwaron 1. *E-jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian dan Pengembangan (RnD) Dalam Bidang Pendidikan. *Research and Development: Penelitian yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan*.
- Hidayat, J. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*.
- Jalinus, N dan Ambiyar. (2016). Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar . *Jurnal Papeda*.
- Juliane, C. (2017). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*.
- kebudayaan, K. p. (n.d.). *buku Online*. Retrieved from https://www.gurutiknesia.id/2020/10/download-buku-tematik-kelas-5-tema-peristiwa-dalam-kehidupan.html?m=1#google_vignette
- Khairini, H. &. (2021). Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar.
- M, H. (n.d.). *Analisis Pengembangan Game Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun*. Retrieved from Pemanfaatan Game edukasi dalam pembelajaran jarak jauh.:

<https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>

- M, S. (2019). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*.
- Majid, A. & Andayani, D. (2012). Pendidikan Karakter Perspektif Islam. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam*, 1.
- Marc, P. (2012). From Digital Natives to Digital Wisdom. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*.
- Mu'in, F. (2011). Pendidikan Karakter Kontruksi Teoretik dan Praktik. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam*, 1.
- Prasetyo, A. (2017). Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif . *E-jurnal Prodi Teknologi pendidikan*.
- Prihawan, Y. (2012). Pengembangan Educartoon Sebagai Media. *Skripsi*.
- Purwono, U. (2008). *BSNP*. Retrieved from (Online): <http://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN%201.1-1.10.pdf>
- Putra, A. P. (2018). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*.
- Rianingtias, O. (2019). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Rimawati, w. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*.
- santoso. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk Mts*, 31.
- Sari. (2014). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah siswa. *Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo*.
- Sembiring, I. (2016). Aplikasi Game edukasi pengenalan dan pengelompokan tumbuhan untuk mata pelajaran IPA kelas 4 SD AR-RAFI menggunakan Construct 2. *e-Proceeding of Applied Science*.
- Sinta, S. D. (2022). Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*.
- Sudjana, N. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*.

- sudjhana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran. pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*, 5.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran KURIKULUM 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya*, 3.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Research and Development : Penelitian Yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan.*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D.* Jakarta: 2014.
- sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung.
- Suharsimi, A. (2003). *dasar-dasar evaluasi pendidikan.* jakarta.
- sukmadinata, N. s. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung.
- Sukriyanti, F. (2014). *Pengembangan Media Game Kocok Dadu dalam. Skripsi.*
- Sumaji. (2009). *Pendidikan Sains yang Humanistik. Pengaruh Model Pembelajaran Dan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar Kota Depok*.
- Suryawirawati, I. R. (2018). Analisis penurunan miskonsepsi siswa pada konsep pemanasan global dengan tes diagnostik (two-tier-test) setelah pembelajaran predict-observe-explain (POE). *Journal of Biology Education (JOBED), Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah siswa.*
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian. Research and Development: Penelitian yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan.*
- tami, K. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. Jurnal Jendela Pendidikan.*
- Tim Pengembang Prodi Biologi. (2014). *Metodologi Penelitian Pengembangan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran*.
- W, W. (1987). *Psikologi Pengajaran* Jakarta. *pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*, 5.
- Widianingtiyas, M. (2013). *. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media. Skripsi.*
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPa. Multi media interaktif bermuatan game edukasi sebagai salah satu alternatif pembelajaran ipa disekolah dasar*, 1.
- Wulandari R, Susilo H, & Kuswandi D. (2017). *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. Pengembangan Game*

Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar.

Yani, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Power Poin Pada Materi Relasi Dan Fungsi Untuk Siswa SMP Kelas VIII. In skripsi, *FKIP Universitas PGRI* . Palembang.

Yaumi, M. (2017). Ragam Media pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan MultiMedia. *Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences.*