

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 74. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.768>
- Aisyah. (2015). Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1–12.
- Aisyah. (2017). Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profit*, 4 nomor 1, 1–11.
- Alghifari, F. (2021). *Materi Pembelajaran (Pengembangan Materi) Pengertian Materi Pembelajaran Isi Pembelajaran Pengembangan Materi Pengorganisasian Materi Hal-Hal yang dipertimbangkan Dalam Mengembangkan Ruang Lingkup (Scope) Materi Struktur Materi*. 3.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Andriani, T. (2015). *No Title 学姐单词*. 12. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/1930>
- Andy Hakim, & Saiful Amir. (2018). Pengaruh Perasaan, Ketertarikan Dan Keterlibatan Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik Pada Sma Paba Binjai. *Visipena Journal*, 9(2), 406–426. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.470>
- Becker, F. G., Cleary, M., Team, R. M., Holtermann, H., The, D., Agenda, N., Science, P., Sk, S. K., Hinnebusch, R., Hinnebusch A, R., Rabinovich, I., Olmert, Y., Uld, D. Q. G. L. Q., Ri, W. K. H. U., Lq, V., Frxqwu, W. K. H., Zklfk, E., Edvhg, L. V, Wkh, R. Q., ...)2015. (ح, فاطمی. No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造

分析Title. *Syria Studies*, 7(1), 37–72.

[https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625](https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil_wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625)

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.

Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>

Faizal, I. M., Nurhasanah, N., & Rahmawati, E. (2019). Digitalisasi Permainan Tradisional Galah Melalui Media Game. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 1(1), 17–21. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/16705>

Fitrianingtyas, A., & Radia, A. H. (2017). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model discovery learning siswa kelas iv SDN Gedanganak 02. *Mitra Pendidikan*, 1(6), 708–720. <https://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/141/65>

Hermawan, D. P. (2013). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN TIK KELAS VII SMP NEGERI 1 KOTA MUNGKID. <Http://Eprints.Uny.Ac.Id/25749/1/Deny%20Prasetia%20Hermawan%2009520244078.Pdf>, 26(4), 185–197.

Imama, H. N., & Rochmawati. (2021). Pengaruh efektivitas pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar praktikum akuntansi dengan self efficacy sebagai moderasi The effect of learning effectiveness and independent learning on learning outcomes of accounting practicum with self. *Akuntabel*, 18(3), 435–443.

- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 1(1), 115–120.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984/9752>
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1.
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Malau, E. P., & ES, A. J. (2018). Aplikasi Edugame Menggunakan Linear Congruent Method Dan Algoritma Flood Fill. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 03(479), 26–32.
<http://103.76.21.184/index.php/JTIUST/article/view/242>
- Maradona. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*, 8(9), 1–58.
- Marryono Jamun, Y. (1996). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48–52.
- Moh. Mahfud MD. (2003). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title*. 105(3), 129–133.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:BDsuQOHOci4J:https://media.neliti.com/media/publications/9138-ID-perlindungan-hukum-terhadap-anak-dari-konten-berbahaya-dalam-media-cetak-dan-ele.pdf+%&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Muhajang, T., & Pangestika, M. D. (2018). Pengaruh Literasi Informasi Terhadap Efektivitas Belajar Siswa. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 15–22. <https://doi.org/10.33751/pedagog.v2i2.849>

- Nisa, K., Triwoelandari, R., & Kosim, A. M. (2018). Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online) . ن سن ل ؤ ق ت ن ان ق ل خ د ق ل س ح أف . *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(10), 1063–1077.
- Noviati, P. R., & Giwangsa, S. F. (2018). Analisis Permainan Oray-Orayan Terhadap Aspek Perkembangan Anak Analysis of Orayan-Orayan Games on Children ' S. *Jurnal Lensa Pendas*, 3(September), 73–78.
- Nurdyansyah, N., & Aini, Q. (2020). Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Mi Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 124.
<https://doi.org/10.30736/atl.v1i1.81>
- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1).
<http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5349>
- Putra, J. P., Yuningsih, A. L., & Insani, E. P. (2021). 401-409 Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Dalam Kehidupan Sehari-Hari Hasil Belajar Proses Di Sekolah. *Prosiding Pekan Ilmiah ...*, January.
<http://www.ejournal.unis.ac.id/index.php/PKIM/article/view/1939>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran Afifatu. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32. e-mail: paud.ppsunj@gmail.com%0AAbstract:
- Rubio, P. F. (2013). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 1*, 81–109.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sugian Noor. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Fisher, D. (2021). Sundanese traditional game “Bebentengan” (Castle): Development of learning method based on

sundanese local wisdom. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 199–209. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.199>

Widarma, A., & Kumala, H. (2018). PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 166. <https://doi.org/10.36294/jurti.v1i2.303>

Widodo, S. F. A. (2006). Menerapkan Metode Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Humanika*, 6(1), 10–35. <https://doi.org/10.21831/hum.v6i1.3808>