

## DAFTAR PUSTAKA

- Mardiyah, A., EPM, H. K., & Supardiyah. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi COVID-19. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Sekolah*.
- Agustina. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sains dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(7), 215-226., 8.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariyanto, L., P. D. A., & Dwijayanti, I. (2019). Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII. *dumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika Volume 2, Nomor 1, Mei 2019*, 42.
- Ayu, P. E. (2019). KETERAMPILAN BELAJAR DAN BERINOVASI ABAD 21 PADA ERA REVOLUSU INDUSTRI 4.0. *KETERAMPILAN BELAJAR DAN BERINOVASI ABAD 21*, 78.
- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., L.N, F. A., & at.al. (2021). Learning Loss Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Seminar NASIONAL STATISTIKA X*.
- Dasopang, A. M. (2017). Kajian Ilmu - Ilmu Keislaman. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*, 333.
- Dedy Hariyadi, I. S. (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERBASIS LINGKUNGAN TERHADAP KETERAMPILAN PROSES DAN PENGUASAAN KONSEP IPA SISWA KELAS VII PADA MATERI EKOSISTEM. *1568 Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 8, Bln Agustus, Thn 2016, Hal 1567—1574*.
- Erwin. (2011). Baku.
- Fithri, D. L. (2017). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal SIMETRIS, Vol 8 No 1 April 2017*.
- Fitri Siti Sundari, Y. M. (2017). ANALISIS KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR MAHASISWA PGSD. *Vol 1, No 1 (2017)*.

- H, N. S. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Division. D, Measurement and Research Methodology.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hastjarjo1, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design. *Buletin Psikologi 2019, Vol. 27, No. 2, 187 – 203*.
- Imam Nuryanto, I. F. (2019). PENGARUH IMPLEMENTASI SHARIA EDUGAME TERHADAP PERFORMANCE LITERACY PENDIDIK TK ISLAM HIDAYATULLAH SEMARANG. *Jurnal Penelitian Ekonomi dan Bisnis, 4 (2), 2019, Hal : 174-179, 176*.
- Irsa, R. W. (2015). PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINIER CONGRUENT METHOD (LCM). *Jurnal Informatika Global Vol 6 No.1*.
- Koswara, Tiurlina, & Wardana, D. (2016). ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT ORAY - ORAYAN SEBAGAI ALTERNATIF METODE PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN CACAH BAGI SISWA KELAS SATU SEKOLAH DASAR. *Kalimaya, Volume 4, Nomor 2, Agustus 2016*.
- Mardhiyah, H. R., Aldriani, N. S., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntunan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Pendidikan, Vol. 12.1. Februari 2021, 32*.
- Maryono, Y. d. (2017). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Yudhistira.
- Mufidah, J., Parno, & Diantoro, M. (2020). Penguasaan Konsep Siswa dalam Argument Driven Inquiry. *Jurnal Riset dan Konseptual, 750*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Prasetyowati, E. N. (2016). PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI PADA MATERI POKOK LARUTAN PENYANGGA. *JURNAL KIMIA DAN PENDIDIKAN KIMIA (JKPK), Vol.1, No.1, April 2016*.

- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUTAINMENT DI TENGAH. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Volume 9, No. 2, 2020, 413-423.*
- Pratama, U. N., & Haryanto. (2017). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 169.
- Prof. DR. H.E. Mulyasa, M. (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- R, F. (2017). Web Klarifikasi Berita Untuk Meminimalisir Penyebaran HOAX. *J. Inform. 4: 230-235.*
- Rahmat, F. L., Suswanto, & Rasto. (2018). MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA. *Manajerial, Vol. 3 No.5 Juni 2018, Hal - 239.*
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN Vol. 4 No. 1, Januari 2019, Hal. 49-54.*
- Riyowati, B., & Fadillah, I. N. (2019). Rancangan Bangun Aplikasi Ensiklopedia Batik Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Evolusi Volume 7 No 1- Maret 2019, 102.*
- Santoso, N. T., & Hastutiningtyas, K. N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIAGAME EDUKASI SEBAGAI SISTEM INFORMASI ALTERNATIF ICE BREAKING PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI .
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sundayana, R. (2016). Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika. . *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut.*, 151.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. bandung.
- Sutrisno, Widayanto, A., & Sahiri, M. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Pemendek URL ( SI SOUP ) Berbasih Web. *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering.*
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM Vol. 1, No. 1, (2016).*

Yuhefizar, M. H. (2009). *Cara mudah membangun website interaktif menggunakan content management system joomla (CMS0 / Yuhefizar, HA Mooduto, Rahmat Hidayat*. Jakarta: Jakarta : Elex Media Komputindo, 2009.

Zahid, M. Z. (2018). Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan. *PRISMA 1,2018/ 913*.