

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Arsyad, A. (2016). *Teori Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Atwi Suparman. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Erlangga.
- Baharuddin dan Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Arruz Media.
- Bambang Prasetyo. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, A. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Djamarah. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117.
- Febriana, R. (2019). *Kompetensi Guru*. Bumi Aksara.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Bernilai Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas V SD. *Puitika*, 13(2), 111–140.
- Hikmat, M. M. (2011). *Metode penelitian: dalam perspektif ilmu komunikasi dan sastra*. Graha Ilmu.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1).

- Lestari, N. D. (2013). *Pengaruh pembelajaran kimia menggunakan metode student teams achievement divisions (stad) dan team assisted individualization (tai) dilengkapi media animasi terhadap prestasi belajar siswa pada materi asam basa kelas xi semester ganjil smk sakti gemolong.*
- Lijan Poltak Sinambela. (2014). *Metodologi penelitian kuantitatif untuk bidang ilmu administrasi, kebijakan publik, ekonomi, sosiologi, komunikasi dan ilmu sosial lainnya.* Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Masjudin, M. (2017). Pembelajaran kooperatif investigatif untuk meningkatkan pemahaman siswa materi barisan dan deret. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(2), 76–84.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Miluningtias, S., & Shofiyah, N. (2021). Penerapan game edukasi terintegrasi kearifan lokal berbasis android terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(2).
- Muchtarom, M. (2012). Strategi penguatan nilai-nilai Pancasila melalui inovasi pembelajaran PKn berorientasi civic knowledge, civic disposition, dan civic skill di perguruan tinggi. *Pkn Progresif*, 7(2), 158897.
- Muhammad Darwin, Marianne Reynelda Mamondol, Salman Alparis Sormin, Yuliana Nurhayati, Hardi Tambunan, Diana Sylvia, I Made Dwi Mertha Adnyana, Budi Prasetyo, Pasionista Vianitati, A. A. G. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif.* Bandung. Media Sains Indonesia.
- Munadi, M. (2017). Pendidikan Guru Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum

- Negeri (Studi Komparatif antara Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dengan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung). *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 15(1), 130–152.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Mataram. Prestasi Pustaka.
- Nugraha, A. P., Zulela, M. S., & Bintoro, T. (2018). Hubungan Minat Membaca dan Kemampuan Memahami Wacana dengan Keterampilan Menulis Narasi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 19–29.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nursiyono, J. A. (2015). *Kompas Teknik Pengambilan Sampel*. In Media.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Purwanto. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pustaka Pelajar.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190.
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Riva, I. (2012). *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Flash Books.
- Riza, W., Syafrina, A., & Mislinawati, M. (2017). Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 1

Kelas IV SD Negeri 51 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).

Rohayati, Y., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi materi kesehatan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33–43.

Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Kharisma Putra Utama.

Sari, W. N., & Listyaningsih, L. (2020). PENGEMBANGAN GAME SIMARUN (SEGILIMA LINGKARAN MAKNA PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN SMP NEGERI 29 SURABAYA. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 8(3), 917–931.

Siregar, syofyan. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbedaan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta. Kencana.

Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto . (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.

Sutirman. (2013). *Media dan Model Model Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

- Suyono dan Haryanto. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140.
- Utari, U., Degeng, I. N. S., & others. (2017). Pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 39–44.
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.
- Yanti, F., & Anggraini, N. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015. *HISTORIA: Journal of Historical Education Study Program*, 1(1).