

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., Jufri, M. T., & Mufti, S. (2017). Pemanfaatan teknologi virtual reality untuk *Game* labirin berbasis Android. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*, 3(November). <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/XJTBV>
- Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui *Maze* karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>
- Ani, N., Deby, R., Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). Pengembangan aplikasi *QR Qode* generator dan *QR Qode* reader dari data berbentuk image. *Konferensi Nasional Informatika – KNIF 2011*, 148–155.
- Anshori, S. (2014). Kontribusi ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan karakter. *Jurnal Eduksos*, III(2), 59–76. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=kontribusi+ilmu+pengetahuan+sosial+dalam+pendidikan+karakter&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DN6RFu2pmlPgJ
- Arpriansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Menggunakan metode MDLC untuk anak usia dini. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 88. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Amil, A. J. (2022). Pengembangan augmented reality museum Cakraningrat Bangkalan berbasis QR-code. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 354. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1915>
- Diharjo, W. (2020). *Game* edukasi Bahasa Indonesia menggunakan metode Fisher Yates shuffle pada genre puzzle *Game*. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction* (4th ed.). New York: HarperCollins College Publishers.
- Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Fatin, A., Harahap, M. S., & Lubis, R. (2023). Pengembangan e-modul trigonometri berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(1), 6–14. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Kristin, F. (2016). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe STAD ditinjau dari hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Lidya Constantina, E., & Hasibuan, R. (2021). Pengaruh permainan *Maze* angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 pada anak kelompok A. *Pgpaud Unesa*, 1(1), 1–5.
- Melinda. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran IPA*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mu'arifah, M. P., Ekasari, L. A., Salsabila, R., & Pranoto, I. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran *Maze Game* untuk meningkatkan

- keterampilan soal cerita mata pelajaran matematika. *Epistema*, 4(2), 141–153. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63451>
- Munadhi, Y. (2013). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nasution, I. D., Rozi, F., Lubis, W., Rangkuti, I., & Ananda, L. J. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis smart *Maze Game* pada tema 9 subtema 3 kelas IV SD Negeri 0503 Parsomba Kabupaten Padang Lawas. *Jurnal Pendidikan*, 7(4), 813–827.
- Nursalam. (2013). *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan: Pedoman skripsi, tesis, dan instrumen penelitian keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nursolehatun, T. (2021). Pengembangan media *Maze adventure Game* untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar matematika. *Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.56393/didactica.v1i1.103>
- Nurrita, T. (2018). Media pembelajaran dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(3), 171–187.
- Penelitian, T., dkk. (n.d.). *Sejarah perkembangan agama Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia*. Tidak dipublikasikan.
- Pratiwi, I. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 112–120.
- Rahmawati, D., Puspitasari, R. D., & Sari, N. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model ADDIE pada materi IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–55.
- Rhianawati, & Rohita. (2020). *Labirin sebagai media pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Media Edukasi Anak.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sosial-budaya, S. D. B. (n.d.). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar berwawasan sosial-budaya. *Jurnal Sosial Budaya*, 3, 65–78.
- Sukardi. (2019). *Ilmu sosial dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Turnip, H. A., & Wijayaningsih, L. (2022). Pengembangan dadu *QR Qode* untuk alternatif pengenalan calistung anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4392–4404. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2595>
- Ummah, M. S. (2019). 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. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Wibowo, T., & Jaslina. (2024). Pengembangan digital art sebagai asset video *Game* moral edukasi menggunakan RND. *Serat Rupa Journal of Design*, 8(1), 109–124. <https://doi.org/10.28932/srjd.v8i1.6485>

Wulandari, A. N., & Mawardi. (2018). *Penggunaan permainan Maze Game sebagai media pembelajaran interaktif*. Malang: Universitas Negeri Malang.