

DAFTAR PUSTAKA

- Afifaroh, W. N. A., Fitra, A. T. R., Ludfianti, A., & Qotimah, A. K. (2023). Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Kognitif Berbasis Power Point. *Academia*, 7(1).
- Anggraeni, R. D. (2013). *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (PT Raja Gr).
- Asmara, Y. I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon pada Pembelajaran IPA Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Brach, R. M. (2009). *Instuctional Design The ADDIE* (Springer).
- Budijaji. (2013). *Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)*.
- Daryanto, E., Darwin, & Dkk. (2022). *Model Manajemen Pelatihan Pendidikan Vokasi*. UMSU PRESS.
- Gall, B. and. (1983). *Education Research An Introduction*. Longman Inc.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Literasi Nusantara.
- Hasyim, edelia. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah Dasar*. media akademi.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4(8.5.2017), 2003–2005.
- Irwanto. (2021). PERANCANGAN MEDIA GAME EDUKASI UNTUK MATA PELAJARAN FISIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL DI SMK NEGERI 2 KOTA SERANG. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11).
- Latifah, A., Mulyani, A., & Aulia, F. N. (2022). Perancangan Alat Panca Indera Manusia untuk Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Jenjang Sekolah Dasar. *Algoritma*, 630–638.
- Muflikhah. (2020). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI STRUKTUR PANCA INDRA DAN FUNGSINYA MELALUI STRATEGI STUDENT CENTER LEARNING BERBANTUAN MEDIA PICTURE AND PICTURE PADA SISWA MIM GADING 2 KLATEN UTARA KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2019/2020*.
- Muhammad, H. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Mussaddah, H. (2016). Refleksi Dinamika Kebebasan Akademis dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Al Thariqah*.
- Purnomo, I. I. (2020). APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROIDMENGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Technologia*, 11(2), 86–90.
- Puspita, R., & Mahardhika, G. P. (2019). *Sistem Simulasi Alat Indra Manusia untuk*

- Mendukung Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.*
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA GAME EDUKASI TENTANG KERAGAMAN MASAKAN KHAS DAERAH-DAERAH DI INDONESIA UNTUK KELAS V SD*. 1(4), 299–306.
- Resiani. (2015). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII SEMESTER GENAP DI SMPN 7 SINGARAJA TAHUN AJARAN 2014/2015*. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3.
- Retnowati. (2017). *Identifikasi Miskonsepsi Peserta Didik Menggunakan four-tier Diagnostik Test disertai Certainly Of Response Index (CRI) Pada Materi Usaha dan Energi*.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Riri Marfilinda, Vebi Vebrianti, A. M. (2022). *IDENTIFIKASI MISKONSEPSI MATERI PANCA INDERA MANUSIA MENGGUNAKAN METODE CERTAINTY OF RESPONSE INDEX (CRI) KELAS IV SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS DI SDN 29 KOTO PANJANG, PESISIR SELATAN)*. *E-Journal Tarbiyah Al-Awlad*, XII, 69–74.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran* (Kencana Pr).
- Satyaputra, A. (2016). *Lest Build Your Android Apps With Android Studio*.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (ALFABETA).
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. (PT Bumi Ak).
- Vitianingsih, V. dan A. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Wibawanto, A. (2018). *Penggunaan Internet dalam Perpustakaan*. 10.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan*. *Paradigma – Jurnal Informatika Dan Komputer*, 22(1), 95–100.
- Wulandari, G. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Program Geogebra Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas XI RPL di SMKN 1 Kutalimbaru Tahun Ajaran 2020/2021*.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR*. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533.
- Zainal, A. (2014). *Model Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.

LAMPIRAN – LAMPIRAN