

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2020). Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, Vol. 2 No. 1 hlm. 62-65.
- Alfiansyah, I. (2021). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5 No.1 p-ISSN: 2622-819X.
- Amirulloh, T. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol. 5 No. 2 p-ISSN: 2407-4489.
- Arifah, R. E. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 6 No. 6 hlm. 617-624.
- Arikunto. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa*, ISSN-p 412-9302.
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education: The Design of Games-Based learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, Vol. 40 No. 1 hlm. 23-38.
- Habgood, M. P. (2011). Motivating Children to Learn Effectively: Exploring the Value of Intrinsic Integration in Educational Games. *Journal of the Learning Sciences*, Vol. 20 No. 2 hlm. 169-206.
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hobri, dkk. (2018). *Senang Belajar Matematika Kurikulum 2013 SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Karseno. (2021). Pengembangan Media Game edukasi Berbasis Android pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 11 No. 1 p-ISSN: 2615-2797.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Kusumawati, Y., & Ariguntar, P. (2018). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Cuaca SD/MI Kelas III*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan.
- Magdalena, I. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 02 No. 02 hlm. 170-187.
- Purnomosidi, dkk. (2018). *Senang Belajar Matematika Kurikulum 2013 SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ruswandari, D. T. (2021). Pengembangan Game Edukasi “Quizpoly” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*, Vol. 09 No. 07 hlm. 2777-2787.
- Subayani, N. W. (2022). Implementasi STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) dalam Kurikulum PGSD. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, Vol. 28 No. 2(1) hlm. 49-59.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children a Sourcebook*. Minnesota: Indiana Univercity.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umam, N. K. (2022). Pengaruh Kebiasaan Menulis Menggunakan Kata Baku di Media Sosial Terhadap Keterampilan Menulis Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, Vol. 6 No. 2 hlm. 127-134.