

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lahinta, Agus. "Berbagai Model Inovasi Pembelajaran dengan dukungan Teknologi Informasi." *Prosiding APTEKINDO 6.1* (2012): 9-16.
- [2] "History of the Web". [Online]. Available: <https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web/>. [Accessed: 03-Feb-2020].
- [3] Putra, Dian Wahyu, A. Prasita Nugroho, and Erri Wahyu Puspitarini. "Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini." *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan 1.1* (2016).
- [4] "Tingkat Perkembangan Pasar Game Mobile Indonesia Tiga Kali Lipat Amerika Serikat", 2016. [Online]. Available: <https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016>. [Accessed: 4-Feb-2020].
- [5] "18 Game dan Aplikasi Edukasi Indonesia Raih Penghargaan dari Dicoding dan Intel!", 2015. [Online]. Available: <https://www.duniaku.net/2015/10/20/game-aplikasi-edukasi-dicoding-intel/>. [Accessed: 4-Feb-2020].
- [6] "Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia ", 2020. [Online]. Available: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>. [Accessed: 5-Feb-2020].
- [7] "RI Terendah di PISA, WNA: Indonesian Kids Don't Know How Stupid They Are", 2014. [Online]. Available: <http://news.detik.com/berita/2491125/ri-terendah-di-pisa-wna-indonesian-kids-dont-know-how-stupid-they-are>. [Accessed: 10-Feb-2020].
- [8] Vega Vitianingsih, Anik. "Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini." *Inform 1.1* (2016): 25-32.
- [9] Pane, Benni, and Xaverius BN Naj Joan. "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia." *Jurnal Teknik Informatika 12.1* (2017).
- [10] "Arti kata media". [Online]. Available: <https://kbbi.web.id/media>. [Accessed: 07-Feb-2020].

- [11] Ekayani, Putu. "Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2.1 (2017): 1-11.
- [12] Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." (2011).
- [13] Astuti, Siwi Puji. "Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5.1 (2015).
- [14] Al Fuad, Zaki. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang." *Tunas Bangsa Journal* 3.2 (2016): 42-54.
- [15] Setiawan, Slameto. "Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya." Jakarta: PT. Rineka Cipta (2010).
- [16] Alhaddad, Idrus. "Perkembangan pembelajaran matematika masa kini." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4.1 (2016).
- [17] Tresnaningsih, Sri. "Pembelajaran Matematika Dalam Implementasi Kurikulum 2013." (2014).
- [18] "Hasil Pencarian - KBBI Daring", 2014. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/DARING>. [Accessed: 10-Feb-2020].
- [19] Oktavian, Risky, and Riantina Fitra Aldya. "Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0." *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 20.2 (2020).
- [20] Gunawan, Imam. "Metode penelitian kualitatif." Jakarta: Bumi Aksara 143 (2013).