

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, TST, & Purnamasari, AI (2022). Game edukasi mengenal kepulauan Indonesia menggunakan Unity 3D untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar .*Jurnal Informasi dan Komputasi STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi*, 10(1), 174–179.
- Ananda Putri. (2021). *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Kebudayaan Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arizqia, MG, & Widodo, AA (2017). Rancang bangun aplikasi dengan Linear Congruent Method (LCM) sebagai pengacakan soal .*JOINTECS (Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer)*, 2(1), 1–6.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran* .Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- APJII. (2022). *Laporan Survei Internet APJII 2022*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Borg, WR, & Gall, MD (1983). *Penelitian Pendidikan: Sebuah Pengantar* .
- Branch, RM (2021). *Desain Instruksional: Pendekatan ADDIE* .New York: Springer.
- Brown, HD (2007). *Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa* (edisi ke-5).New York: Pearson Education.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). *Peran media dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah dasar* .Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(3), 215–221.
- Djajasudarma, F. (2010). *Wacana dan Pragmatik*. Bandung: Refika Aditama.
- Fajar Pratama. (2022). Pengembangan Game Edukasi dengan Algoritma Pengacakan Soal untuk Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran .*Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 5(1), 45–54.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). “Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model.” *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.

- Heinich, R., Molenda, M., Russell, JD, & Smaldino, SE (2021). *Media dan Teknologi Instruksional untuk Pembelajaran* (edisi ke-10). Boston: Pearson Education.
- Kiili, K. (2005). “ *Pembelajaran Berbasis Game Digital: Menuju Model Game Eksperimental* .” *Internet dan Pendidikan Tinggi*, 8(1), 13–24.
- Kusmayadi, D. (2021). *Dampak Teknologi Terhadap Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Strategi Pelestarian Budaya Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2021). *Panduan Inovasi Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemdikbud.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi* .Jakarta: Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. (2010). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2009). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Liliweri, A. (2009). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LKiS.
- Mahsun. (2007). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir, R. (2004). *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C* .Bandung: Informatika.
- Meier, R. (2018). *Professional Android 4 Application Development*. Wrox Press.
- Nasikun. (2005). *Sistem Sosial Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nugroho, A., & Sari, N. P. (2020). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 77–84.
- Nuryani, A. (2016). *Algoritma dan Struktur Data*. Yogyakarta: Deepublish.
- Parsudi Suparlan. (2002). *Menuju Masyarakat Majemuk yang Madani: Masyarakat Indonesia dan Multikulturalisme*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra,R.,&Sari,N.P. (2018). *Pengembangan Aplikasi Android untuk Pembelajaran Matematika Siswa SD*. Dalam Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 45-58.
- Prensky, M. (2001). *Pembelajaran Berbasis Game Digital* .New York: McGraw-Hill.

- Press, WH, dkk. (2007). *Resep Numerik: Seni Komputasi Ilmiah* (edisi ke-3). New York: Cambridge University Press.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Rahmadani, D. (2020). Pengaruh Media Game Interaktif terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 99–107.
- Rahmawati, F. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Tebak Gambar Berbasis Android untuk Mata Pelajaran IPS* [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang.
- Rahayu, S. (2020). *Efektivitas Game Edukasi Tanpa Konteks Budaya untuk Pembelajaran Bahasa*. Prosiding Konferensi Pendidikan Teknologi, Universitas Negeri Surabaya, 78-92.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizki, MA (2022). *Algoritma Pengacak Soal pada Aplikasi Edukasi Digital*. Yogyakarta: Penerbitan mendalam.
- Rusman. (2012). *Teknologi Pembelajaran: Pengembangan Media Pembelajaran dan Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rees, R. (2012). *Understanding Mathematical Modeling*. London: Springer.
- Sari, P. K., & Putra, R. W. S. (2020). Efektivitas Game Edukasi dalam Pembelajaran Budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(1), 1-10.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sedyawati, E. (2006). *Pelestarian Budaya dalam Arus Modernisasi*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Setiawan, D. (2020). “Penerapan Linear Congruential Generator pada Permainan Edukatif Berbasis Android.” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 8(2), 121–130.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, E., & Hidayat, A. (2017). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(4), 200-215.

Sugito, H., & Fauziah, R. (2019). "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* , 24(3), 276–285.

Sujana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Suparno & Yunus, D. (2013). *Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Penerapannya*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, H. G. (2021). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tilaar, H. A. R. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grasindo.

Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

UNICEF. (2022). *Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Anak Sekolah Dasar di Indonesia*. Jakarta: Laporan Tahunan UNICEF Indonesia.