

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(2): 216-231.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2): 78-90.
- Adita, A., Kusuma, A. B., & Risnani, L. Y. (2017). Analisis Kebutuhan *Game* Edukasi MIPA. *Jurnal BIOEDUKATIKA*, 5(2): 86-91.
- Adita, A., & Julianto, T. (2015). Pengembangan *Game* Edukasi Untuk Mengembangkan Sikap Ilmiah. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, :274-279.
- Adita, A., & Julianto, T. (2016). Penyusunan *Virtual Laboratory* Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Jurnal PPKM II*, :69-73. ISSN: 2354-869X.
- Adita, A., & Risnani, L. Y. (2017). Persepsi dan Kebutuhan Siswa SMP dan Guru IPA Terhadap *Game* Edukasi Di Kota Purwokerto. *Pros. Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 2: 13-18. ISBN: 978-602-9286-22-9.
- Anbia, W. (2013). Survey Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(3): 1-14.
- Arifin, T., Rosidin, U., & Wahyudi, I. (2015). Pengembangan Media Sains Berbasis *Game* Edukasi Pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(2): 135-146.
- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2): 45-52.
- Chrisnanda, D. H. (2017). Efektifitas Pembelajaran Dengan *Game* Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Artikel Ilmiah*. Salatiga: Univ. Kristen Satya Wacana.

- Dwiyono. (2017). Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (*Hand Tools*) dan Peralatan Bertenaga (*Power Tools*). *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(4): 343-351.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. [online]. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>. (Diakses 24 Oktober 2019).
- Fanny, A. M., & Sudirman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1): 1-9.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 841-850.
- Hamari, J., et al. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54: 170-179.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4): 22-33.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Berjenis *Puzzle*, *RPG* dan *Puzzle RPG* Sebagai Sarana Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2): 195-205.
- Hikmatyar, M. (2015). Analisis Pengembangan *Game* Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Mikrotik*, 2(1).

- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1): 89-99.
- Kemendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Khoirunnisa. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dengan Analogi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Sistem Peredaran Darah. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Kurniawati, I. D. & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2): 68-75.
- Kusumaningrum, T. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis Di SMA Negeri 2 Klaten. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Lambertus. (2010). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SD Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Tesis*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mahardika, A., & Destiana, H. (2014). Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Alat Transportasi Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 10(1): 100-110.
- Maidar, E. (2018). Penggunaan Media Gambar pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-Ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN. No. 031/ XI Kampung Dalam Tahun 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 18(2): 266-277.
- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2): 184-190.
- Novantoro, A. (2016). Perancangan *Game Platform* Bergenre *Side Scrolling* Tentang Sandi Morse Berjudul "MORSE". *Tugas Akhir*. Surabaya: STIKOM.

- Noviani, N. D. (2013) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugraha, A. C., Khairudin, Moh., & Hertanto. D. B. (2017). Rancang Bangun *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1): 92-98.
- Nurhamidah, Imran, A., & Mustamin. (2018). Pengembangan *Game* Edukasi Panggung Pahlawan Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal MediaTIK*, 1(1): 34-39.
- Nurkholis. (2014). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, Vol. I, No.1: 24-44.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, Vol.III, No.1: 171-187
- Padmo, D. (2004). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi dan Informasi
- Pangestu, B. A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan UNM*, Hal: 121-126.
- Permana, P. T. H., Darmawiguna, I G. M., & Kesiman, M. W. A. (2014). JA-KO *Balinese Pizza: Game* Edukasi Interaktif Jaringan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 3(2): 80-87.
- Pratama, U. N., & Haryanto. (2017). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2): 167-184.
- Prensky, M. (2012). "From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning". India: Corwin Press.
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2): 69-80.
- Resiani, N. K., Agung, A.A.G., & Jampel, N. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII

- Semester Genap Di SMP N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Edutech*, 3(1).
- Richardson, R. T. (2014). Color and Contrast in E-Learning Design: A Review of the Literature and Recommendations for Instructional Designers and Web Developers. *Journal of Online Learning and Teaching*, 10(4): 657-670.
- Risnani, L. Y., & Adita, A. (2018). Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA. *The 8th University Research Colloquium*. 376-384.
- Santoso, & Numalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1): 84-91.
- Subono. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sistem Kendali Elektronik Di SMK Negeri 2 Sragen. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2): 30-46.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jakarta: AR- RUZZ MEDIA.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1): 25-32.
- Widiastuti, N. I. & Setiawan, I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 1(2): 41-48.
- Yuswanti. (2015). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4): 185-199.