

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. 2003. Psikologi Pendidikan. Bandung: Rosda Karya Remaja
- All, A., Castellar, E.P.N & Looy, J.V . (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices. *Computers & Education*, 92(2), 90-103
- A.V. Vitianingsih. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD." *Jurnal INFORM* 1(1): 25-32.
- Adyani, Laely, Rudiana Agustini, and Raharjo Raharjo. 2017. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)* 4(2): 648.
- Afrilianto, M. 2012. "Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Kompetensi Strategis Matematis Siswa Smp Dengan Pendekatan Metaphorical Thinking." *Infinity Journal* 1(2): 192.
- Agustin, R N et al. 2014. "Unnes Journal of Mathematics Education Abstrak Abstra Ct." 3(2).
- Ain, Trise. 2013. "Pemanfaatan Visualisasi Video Percobaan Gravity Current Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Pada Materi Tekanan Hidrostatik." *Inovasi Pendidikan Fisika* 2(2): 97-102.
- Amami Pramuditya, Surya, Muhammad Subali Noto, and Dede Syaefullah. 2017. "Game Edukasi Rpg Matematika." *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 6(1): 77.
- Anjani, K., A. Fatchan, and A. Amirudin. 2016. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1(9): 1787-90.
- Anriansyah, Sopian, Kania Evita Dewi, and Teknik Informatika-universitas Komputer Indonesia. "Pembangunan Game Edukasi Sebagai Media Alternatif Belajar Fisika Untuk Smp Kelas 7 Di Smpn 1 Jatinangor."
- Beraturan, Berubah et al. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus." 8(2): 21-30.
- Dwiyono. 2019. "Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga." *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta* 7(2): 343-51.
- Haris Budiman. 2014. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8(1): 31-43.

- Hayes, C., H. Hardian, and T. Sumekar. 2017. "Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda." *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)* 6(2): 402–16.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Hidayatulloh, Syarif, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi. 2020. "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3(2): 199–206.
- "[Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp](http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp)." 2017. 4(2): 167–84.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2016. *Standar Proses Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah dalam Pembelajaran*. Jakarta Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Khairy, Muhammad Shulhan, Darlis Herumurti, and Imam Kuswardayan. 2016. "Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing Dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab." *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* 2(2): 42.
- Kitrosser, Heidi. 2011. "Symposium Presidential Influence over Administrative Action Scientific Integrity: The Perils and Promise of White House Administration." *Fordham Law Review* 79(6): 2395–2424.
- Kristanto, Y., and H. Susilo. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang* 22(2): 197–208.
- Kuswanto, Joko et al. 2017. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII." *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* 6(2): 58–64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>.
- Lalo, Kalfaris. 2018. "Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter Dengan Pendidikan Karakter Guna Menyongsong Era Globalisasi." *Ilmu Kepolisian* 12(2): 68–75.
- Martin Handoko (1992). *Motivasi daya penggerak tingkah laku*. Yogyakarta : Kanisius
- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8(2).
- Najikhah, Fatikhathun. 2016. "Keefektifan MPI Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas 1 Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* 4(2): 58–65.

- Padmanthara, Syaad. 2004. "Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) Dan Manfaat Sebagai Media Pembelajaran." *Tekno* 1: 1693–8739.
- Paidi. 2011. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Masalah". *Jurnal Kependidikan*, 41(2), 185-201.
- Pratama Nendra Ujang & Haryanto. 2017. Pengemabnagan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol 4 No 2 ISS 2407-0963
- Pratami Wingga, Ayu Ngurah, Saputra Januar Henry (2019) pengaruh media game edukasi " teka teki pengetahuan " terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 3 protomulya.
- Prayitni, Elida. (1989). *Motivasu Dalam belajar dan Berprestasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendiidkan Tinggi.
- Rahman, Ridwan Arif, and Dewi Tresnawati. 2016. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia." *Jurnal Algoritma* 13(1): 184–90.
- Risnani, Listika yusi, and Arum Adita. 2018. "Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa The 8 Th University Research Colloquium 2018 Universitas Muhammadiyah Purwokerto." : 129–35.
- Runtulalu, Daniel, and Kristo Radion purba Purba, liliana. 2015. "Media Interaktif Pembelajaran Sistem Pencernaan." *Jurnal Infra* 3(2): 103–8.
- Saregar, Antomi, Sri Latifah, and Meisita Sari. 2016. "Efektivitas Model Pembelajaran CUPS: Dampak Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Gisting Lampung." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5(2): 233.
- Sari, Putri Intan, and Bambang Eka Purnama. 2015. "Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar Negeri Sooka I Punung Kabupaten Pacitan." *Jurnal Informatika* 7(1).
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung : Rajawali Pers
- Sardiman A.M (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Penerbit PT RajaGrafindo Persada Semiawan,
- Setiawan, Mohammad Arfi, Wayan Dasna, and Siti Marfu 'ah. 2016. "Pengaruh

- Bahan Ajar Multimedia Terhadap Hasil Belajar Dan Persepsi Mahasiswa Pada Matakuliah Kimia Organik I.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1(2011): 746–51.
- Sunadi, Lukman. 2010. “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di Sma Muhammadiyah 2 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi*: 1–19.
- Tamara, Meiva Feronica et al. 2019. “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknik Informatika* 14(3): 377–86.
- Uno, H.B. (2014). Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, H.B. (2010). Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran .Jakarta: Bumi Aksara
- Villela, lucia maria aversa. 2013. “No Title No Title.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Widi Widayat, Kasmui, Sri Sukaesih. 2014. “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media.” *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia* 3(2): 535–41.
- Wulandari, Ratih, Susilo Herawati, and Dedi Kuswandi. 2017. “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *The Journal of organic chemistry* 74(7): 2750–54.
<https://pubs.acs.org/doi/10.1021/jo8025884>
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19254011>
<http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC2662043>.
- Yuliono, Tri, Sarwanto Sarwanto, and Peduk Rintayati. 2018. “Keefektifan Media Pemelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 3(3): 65–84.
- Yuliati, L. (2013). Efektifitas Bahan Ajar IPA Terpadu Terhadap kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* , Vol . No. . ISSN 1693-1246