

DAFTAR PUSTAKA

- A.Rudnick, K. dan J. (1999). *The Sourcebook for teaching reasoning and problem solving in elementary school*. Tempe University, Boston.
- Agung, G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agustini, K. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext Untuk Perkuliahan Komunikasi Data Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Hypertext-Based Learning Media Development for Local*. 114–115.
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Allesi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development* (Third). A Pearson Education Company.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi VR Pengenalan dan Pencegahan Virus COVID-19 Menggunakan Metode MDLC untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 88. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Azhar, S. A. F. J., & Jalil, H. A. (2022). Comparison of Individual and Collaborative Game-Based Learning Using Tablet In Improving Students' Knowledge In Primary Classroom Environment. *Asian Journal of University Education*, 18(1), 205–216. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i1.17188>
- Bagiyono. (2017). *Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1*.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1212>
- Carson, J. (2007). *A Problem With Problem Solving: Teaching Thinking Without Teaching Knowledge*. *The Mathematics Educator Journal*.

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dale H.Schunk. (2012). Learning theories an educational perspective. In *Space Science Reviews* (6th ed., Vol. 71, Issues 1–4). Pearson Education Inc. <https://doi.org/10.1007/BF00751323>
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Dindha Amelia. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. 21(1), 1–9. <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar* (Bumi Aksar).
- Ismail. (2009). *Education Games*. Pro-U Media.
- Iwan, B. (2010). *Multimedia Dasar-Dasar Teori dan pengembangannya*. ANDI.
- Ketut Agustini, N. S. (2018). *Cara Cepat Mengembangkan Instrumen dan Teknik Analisisnya* (1st ed.). PT. Rajagrafindo Persada.
- Luthfya, U. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar) untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 289–300. <https://doi.org/10.30738/union.v8i2.7051>
- Maswan, & Khoirul Muslimin. (2017). *Teknologi pendidikan penerapan pembelajaran yang sistematis* (K. M. Maswan Maswan (ed.); Cetakan I). Pustaka Pelajar. http://library.fis.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=8378
- Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan* (I). Pusataka Pelajar.
- Mustofa, H., Jazeri, M., & Mu`anawah, E. (2021). Strategi Pembelajaran Scaffolding dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Al Fatih*,

1(1), 42–52. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF>

- Polya, G. (1973). *How to Solve it*. New Jersey: Princeton University Press.
- Pradnyana, I. K. A., Studi, P., Pembelajaran, T., Pascasarjana, P., & Ganesha, U. P. (2021). *Pengembangan Multimedia Gamifikasi Interaktif Kolaboratif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 1 Nusa Penida*.
- Qodri, A. (2017). Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 188–202.
- Riztiandi, M. R., Firmansyah, R., Adhirajasa, U., & Sanjaya, R. (2020). *Media Pembelajaran Game Edukasi Panca Indra Manusia Berbasis Android*. 1(1), 54–64.
- Sadiman, S. A. dkk. (2018). *Media Pendidikan* (4th ed.). Pustekom Dikbud dan PT.RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Pertama). Kencana.
- Santyasa, I. W. (2014). *Asesmen dan evaluasi pembelajaran fisika*. Graha Ilmu.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Suartama, I. K. (2010). Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 253–262.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sulasmono, B. S. (2012). Problem Solving: Signifikansi, Pengertian, Dan Ragamnya. *Satya Widya*, 28(2), 155. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2012.v28.i2.p155-166>
- Teguh Ari Sandy, W. N. hidayat. (2019). *Game Mobile Learning* (Pertama). CV.Multimedia Edukasi.
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning

- on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407–420. <https://doi.org/10.1111/jcal.12347>
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.873>
- W.S Winkel S.J., M. S. . (2014). *Psikologi Pengajaran* (Tri Admojo (ed.); Pertama). SKETSA.
- Wahyu, S. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti. *SKANIKA: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, V, 82–92.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>
- Zou, D., Zhang, R., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). Digital game-based learning of information literacy: Effects of gameplay modes on university students' learning performance, motivation, self-efficacy and flow experiences. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(2), 152–170. <https://doi.org/10.14742/AJET.6682>