

DAFTAR PUSTAKA

- Anandika, L. R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Games Kompetensi Dasar Identifikasi dan Analisis Gangguan Sistem Starter Konvensional*. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (2005). No : 13 *COMPRESSION FORCES ALLOWABLE ON BURIED CABLES There is much uncertainty about the permissible mechanical loads that cables can withstand where they pass under a road or other load bearing surface . To quantify the risk we offer the following infor. 63(May), 6103*. <https://doi.org/10.1037/h0045925>
- Breuer, J., & Bente, G. (2010). Why so serious? On the relation of serious games and learning. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(1), 7–24.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Charsky, D. (2010). From edutainment to serious games: A change in the use of game characteristics. In *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/1555412009354727>
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design* (1st ed.). McGraw-Hill Osborne Media.
- Enkasyarif, M. D. (2017). *Pembangunan Game Edukasi “Petualangan Kolev” Sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Android (Studi Kasus SMPN 1 Tanjungsari)*. Universitas Komputer Indonesia.
- Fiana, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Materi Sejarah Pembentukan Bumi Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (1st ed.). Palgrave Macmillan.
- Harteveld, C., & Bidarra, R. (2007). Learning with games in a professional environment: A case study of a serious game about levee inspection. *Proceedings of the 1st Learning with Games*. <https://doi.org/10.1155/2009/521020>
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Medium and Technologies for Learning* (7th ed.). Prentice Hall.
- Kusnandar. (2008). *Langkah-langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Potensi Guru*. Rajagrafindo Persada.
- Magenat-Thalman, N., & Kasap, Z. (2009). Virtual humans in serious games.

2009 *International Conference on CyberWorlds, CW '09*.
<https://doi.org/10.1109/CW.2009.17>

- Maryana, I. M. S. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Muhtasyam, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Nurhabibie, F. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pershing, J. A. (2006). Handbook of human performance technology: principles, practices, and potential (Google eBook). In *Performance Improvement*.
<https://doi.org/10.1002/pfi.20023>
- Rumini, S., & Sundari, S. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja*. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Sabhatani, Y. C. (2018). *Pengembangan Game Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Jomblang 2 Dengan Menggunakan Program Visual Scratch*. Universitas Santa Dharma.
- Sanjana, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sari, D. P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa*. Universitas Negeri Raden Intan.
- Spiro, R., Coulson, R., Feltovich, P., & Anderson, D. (2013). Cognitive Flexibility Theory: Advanced Knowledge Acquisition in Ill-Structured Domains. In *Theoretical Models and Processes of Reading*.
<https://doi.org/10.1598/0710.22>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan R&D)*. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. *Journal of School Psychology*.
- Ulicsak, M., & Wright, M. (2010). Games in education: Serious Games. A Futurelab literature review. *Future Lab*.

Zuniyanto, S. (2017). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA BENDA KONKRET PADA SISWA KELAS III SEMESTER I MI NAHDLOTUT THOLIBIN KECAMATAN KANDANGAN KABUPATEN TEMANGGUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SALATIGA.

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25–32. <https://doi.org/10.1109/MC.2005.297>

