

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Arda, S. S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *e-Jurnal Mitra Sains*, *1*(3), 69-77.
- Arifin, T., Rosidin, U., & Wahyudi, I. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA SAINS BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI TATA SURYA. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- C. Read, J. (2015). Serious games in education. *EAI Endorsed Transactions on Game-Based Learning*, *2*(6). <https://doi.org/10.4108/eai.5-11-2015.150614>
- Cheung, A., Slavin, R. E., Kim, E., & Lake, C. (2017). Effective Secondary Science Program: A best-evidence synthesis. *Journal of Research in Science Teaching*, *1*(54), 58-81.
- Chizary, F., & Farhangi, A. (2017). Efficiency of Educational Games on Mathematics Learning of Students at Second Grade of Primary School. *Journal of History Culture and Art Research*, *6*(1), 232. <https://doi.org/10.7596/taksad.v6i1.738>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Haryanto. (2015). Kajian Konseptual Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Heru, H. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMP. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, *4*(1). <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i01.12003>
- Hasan, I. F. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Layanan Bimbingan Berbasis RPG (Role Playing Game) Materi Kesehatan Reproduksi Remaja Untuk Siswa SMP dan MTs. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1-13.
- Hidayah, I. A., Lutfi, A., & Hidayah, R. (2019). The Development of Chemistry Adventure (CHEMTURE) Game As Learning Media on Chemical Bonding

- Matter for High School Student. *Unesa Journal of Chemical Education*, 350-360.
- Jannah, N. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 205.
- Jerry. (2019, September 26). *Belajar RPG Maker*. Diambil kembali dari JerryJuni: <http://gametutorialid.blogspot.com/2017/04/belajar-rpg-maker-mv-intro-pembuatan.html>
- Latubessy, A., & Wijayanti, E. (2017). MODEL IDENTIFIKASI KECANDUAN GAME MENGGUNAKAN BACKWARD CHAINING. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.807>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mulyaningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nadifah, L. U. (2018). *Pengembangan Game "PADUKA.exe" berbasis RPG Maker MV sebagai Media Belajar Mandiri pada Materi Fungsi Komposisi*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Nezoo, AppAnnie, Forbes, TechnAsia. (2017). *Infografik Sorot Edisi 495 Gila Game*. Jakarta.
- Nugroho, D. S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri "Samudra Edukasi Aritmatika.apk (S.E.A)" berbasis Android untuk Siswa Tingkat SMP kelas 8 pada Materi Lingkaran*. PROSIDING Seminar Matematika dan Pembelajarannya.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quiziz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Azhar, R. N. (2018). Mathematics Media Instruction-based Android for X-Grade Senior High School. *Journal of Educational Experts*, 1-10.
- Prasetyari, F. G. C. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Role Playing Game Pada Materi Persamaan Linier Dua Variable*

Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran. *Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*.

- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 17.
- Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2016). *Pembuatan Game RPG "Roro Jonggrang" dengan RPG Maker MV*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Septiyaningsih, S. (2017). Pengaruh Aktivitas Belajar dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 268.
- Studio, A. (2017, August 28). *Hasil Survei Gamers*. Diambil kembali dari Agate Studio Website: <http://blog.agatestudio.com/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/>
- Sudiman, A. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, & Rifa'i, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifu, D. B. (1999). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wicaksono, D. P. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelegenes) pada Materi Balok dan Kubus untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(5), 538.
- Zalka, C. V. (2018). Adventures in the classroom creating traditional story-based role-playing games for the high school curriculum. *Storytelling, Self, Society*, 12(2). <https://doi.org/10.13110/storselsoci.12.2.0173>