

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Sambas Ali Muhidin dan Maman. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Antero G, Haryudo S.I., *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol 05 No 02 Tahun 2016.
- Antika Y, Suprianto B. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 05 Nomor 02 Tahun 2016.
- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: T Rineka Cipta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwianto, Agus. 2015. *Construct 2: Solusi Mudah Membuat Aplikasi untuk Media Pembelajaran* (Online). (<https://www.sang-pengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-buat-me-dia-.html>, diakses 9 Desember 2020).
- Eko, Prasetyo. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. JOIN (Jurnal Online Informatika). Politeknik Palcomtech Palembang. Vol 2 No (2).
- Eko, Richardus I. 2016. "Kajian Penerapan Konsep Serious game dalam Bingkai Pedagogis: Mencari Konteks Pemenuhan Kebutuhan Pembelajaran Moderen". Artikel (Tidak diterbitkan). Universitas Negeri Jakarta. Tersedia pada: [https://www.academia.edu/30220559/Serious Games dalam Bingkai Pedagogik](https://www.academia.edu/30220559/Serious_Games_dalam_Bingkai_Pedagogik).(((Diakses tanggal 9 Desember 2020).
- Hauge, J.B. & Manjon, B.F. (2015). "Implications of learning analytics for serious game design". Tersedia pada: https://www.researchgate.net/publication/281872885_Implications_of_Learning_Analytics_for_Serious_Game_Design/link/568a517508aebccc4e19ece1/download (Diakses tanggal 9 Desember 2020).
- Haviz, M. 2013. *Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan Yang Inofatif, Produktif dan Bermakna*. Tersedia pada: <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/235/233> . Vol 16 No (1).
- Hujair AH. Sanaky (2009) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Hurd, D. and E. Jenuings. 2009. "Standar-dized Educational Game Rating: Suggested Criteria". Tersedia pada <http://www.scribd.com/doc/16445410/Educational-Game-Ratings> (Diakses tanggal 9 Desember 2020).
- Iklimah, Mala dan Anggana, Yudha. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata

- Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Siduarjo*". Universitas Negeri Surabaya. Vol 07 No (1).
- Kadir, Abd dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. PT RajaGrafindo Persada : Jakarta.
- Kafit, M. (2009). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus*. Diambil dari <http://core.ac.uk/download/pdf/12350648.pdf>
- Masuri, Sufri. 2018. *Inovasi dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Pengajaran Materi Geometri di SMP*. Prosiding SEMNAS Matematika & Pendidikan Matematika IAIN Ambon : Ambon.
- NCTM. (2000). *Mathematics Assesment a Pratical Handbook for Grades 6-8*. United States of America: NCTM.
- Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Pujiono, Eko. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X*. JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik).
- Reddi, U. V., & Mishra, S. (2003). *Educational multimedia. A handbook for teacher-developers*. New Delhi: CEMCA.
- Resi, Bernadus Bin Fransi. 2017. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Kelas IX SMPS Dharma Nusa Flores Timur*.
- Rodriguesa, M. 2013. *TEACHING PHYSICS WITH ANGRY BIRDS : Exploring the kinematics and dynamics of the game*. Physics Education.
- Roschelle, J, M. Pea, R, D. Hoadley, C, M. Gordan, D, N. Means, B, M. (2000) Changing How and What Children Learn in School with ComputerBased Technologies. The Future of Children. Children and Computer Technology, vol 10, No (2).
- Rothschild, Meagam K. (2008). *The Instructional Design of an Educational Game : From and Fuction in JUMP*. U.S. Department of Education
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparni. 2015. *Demonstrasi Benda Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika*. Logaritma Vol. III, No.02 Juli 2015.
- Sudjono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. STT KADESI Yogyakarta. Vol 2 No (2).

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota
- Trisna Hady, P.S.P. 2016. “*Serious game Jaringan Komputer Berbasis Simple Additive Weighting*”. Tesis (Tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahono R S. 2006. *Aspek dan Kriteria Penelitian Media Pembelajaran*. Online. Tersedia di <https://romisatriawahono.net/2006/06/23/media-pembelajaran-dalam-aspek-rekayasa-perangkat-lunak/> (Diakses 25 Februari 2021).
- Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Diktat kuliah.
- Zyda, Michael. 2005. *From Visual Simulation to Virtual Reality to Games*. The IEEE Computer Society. USC Information Sciences Institute.

