

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman,.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian atau pendekatan praktik. *Cet Xv*, 86-251.
- Armstrong, G., Adam, S., Denize, S., & Kotler, P. (2014). *Principles of marketing*. Pearson Australia.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Din, F. S., & Caleo, J. (2000). *Playing Computer Games versus Better Learning*. Unpublished manuscript.
- Corcoran, E. (2005). *A Statistical Model of Student Knowledge for a Corrected Conceptual Gain (Doctoral dissertation, Tesis: University of Arkansas)*.
- Fatchurrozi, I. (2015). *Penerapan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Matematika di SMPN 11 Malang (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang)*.
- Gander, S. (2002). Does Learning Occur through gaming. *Electronic Journal of Instructional Science and Technology*, 3(2).
- Gee, J. P. (2005). Good video games and good learning. *Phi Kappa Phi Forum*, 85, 33-37.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Indriastoro, H. A. K., & Rofiq, Z. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran pada standar kompetensi memperbaiki halaman web di SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 4(2).
- Juannita, J., & Adhi, B. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas 8 SMP Dengan Fitur Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SMPN 7 Depok). *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 1(1), 76-81.
- Kebritchi, M. (2008). Examining the pedagogical foundations of modern educational computer games. *Computers & Education*, 51(4), 1729-1743.
- Kruk, M., & Zawodniak, J. (2018). Boredom in practical English language classes: Insights from interview data. *Interdisciplinary views on the English language, literature and culture*, 177-191.

- Nugroho, S., Rostiani, R., & Gitosudarmo, I. (2014). The Impacts of Country-of-Origin, Product Involvement, and Product Familiarity on Product Evaluation. Product Involvement, and Product Familiarity on Product Evaluation (May 24, 2014).
- Robert, M. B. (2009). Instructional design: the ADDIE approach. *Georgia: Springer*.
- Rosadi, A (2005). Modul Pemula Merakit PC. Jawa Barat: Universitas Gunadarma.
- Sanjaya, W. (2015). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Kencana.
- Sitompul, H., Setiawan, D., & Purba, E. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan Tpack. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2).
- Sommerville, Ian. (2011). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Sriadhi, S. (2019). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. Unimed. Medan.
- Sukirman, S. (2017). Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2*.
- Sudjana, N. (2005). Metode statistika. Bandung: Tarsito, 168.
- Sulaiman, W. (2005). Statistik non-parametrik: Contoh kasus dan pemecahannya dengan SPSS.
- Sumantri, M., & Permana, J. (2001). Strategi belajar mengajar. Bandung, 101-102.
- Tirtamayasandi, A. P., Sukirman, S. T., & Sujalwo, M. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gerak Lurus Ipa Smp (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160-172.
- Ward, M. R. (2020). Adolescent video game playing and fighting over the long-term. *Contemporary Economic Policy*, 38(3), 460–473. <https://doi.org/10.1111/coep.12451>
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 1-46.