

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (2020). AECT standards and guidelines. Association for Educational Communications and Technology. Retrieved from <https://aect.org/standards>
- AECT. (2016). The role of technology in education: AECT's contributions. In R. M. Reiser & J. V. Dempsey (Eds.), *Trends in educational technology* (pp. 120-135). Springer.
- Afandi, Muhamad., Chamalah, Evi., & Wardani, Oktarina Puspita. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Alda, Muhamad. (2020). *Aplikasi Crud Berbasis Android Dengan Kodular dan Database Airtable*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Amanda, Desyka A., and Asti R. Putri. (2019). "Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di SDN 1 Jepun." *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)* 3(2):160–68.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. ISBN: 978-602-217-672-1.
- Ariyani, R. T. (2018). *PENGEMBANGAN GAME "TeKaJe" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK NEGERI 3 BUDURAN SIDOARJO*. 03.
- Azan, M. Z. N, & Wong, S. Y. (2008). *Game-based learning model for history courseware: Apreliminary analysis*. Proceedings - International Symposium on Information Technology 2008, ITSIm. Kuala Lumpur: IEEE. Doi: 10.1109/ITSIM.2008.4631565
- Azzahra, I. S. S., Sobari, T., & Suhara, A. M. (2022). PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING BERBANTUAN GATHER TOWN DALAM MATA KULIAH PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA MEMIRSA. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(6), 383–392. <https://doi.org/10.22460/parole.v5i6.10744>

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. 5(4): 11-17.
- Chen, Y.-L., & Hsu, C.-C. (2020). Self-Regulated Mobile *Game*-Based English Learning in A Virtual Reality Environment. *Computers & Education*, 154. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103910>.
- Cole, peter G, Chan Lorna. (1994) *Teaching Principle and Practice*. New York, printice hall ltd.
- D. Shrutidan R. Goyal, *Rapid Application Development (RAD) Approach with Halt Points*, (2012).
- Damarjati, Syamsi, and Asih Miatun.(2021).“Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis.” *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4(2). doi:10.24176/anargya.v4i2.6442.
- Dillon, T. (2005). *Adventure Games for Learning and Storytelling*. (Online), (<http://www2.futurelab.org.uk/projects/adventure-author/context>). Diakses 27 Maret 2015.
- Dipani, M. A. (2023). *Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar*.
- Dr.M.Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, Holistica, Lombok, (2014)
- Fidya, S., Susanti, A., Darmansyah, A., Tyas, D. N., Hidayat, R., Syahputri, D. O., & Wulandari, S. (2023). *The Implementation of Project for Strengthening the Profile of Pancasila Students in the Independent Curriculum for Elementary School Students. IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 6(2), 113–122. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v6i2.15474>.
- Foreman, J. dan Aldrich, C. (2005). The design of advanced learning engines: an interview with Clark Aldrich. *Innovate: journal of online education*.
- Fullerton, T. (2019). *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (4 ed.). United States of America: CRC Press.
- Furqon, A., & Arifin, M. Z. (2016). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS MOBILE PADA KOMPETENSI PENGALAMATAN JARINGAN UNTUK SMK PROGRAM KEAHLIAN TKJ*.
- Graceota, A., Budiyono, and I. Slamet. (2021).“*Mathematics Game as Interactive Learning Media in COVID-19 Pandemic Era*.” *IOP Conference Series: Earth*

- and Environmental Science 1808(1):0–6. doi: 10.1088/1742-6596/1808/1/012041.
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). GAME EDUKASI “PERJALANAN SI KOKO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Hidayati, N., & Suwadi, S. (2017). Analisis Kinerja TCP/IP untuk Jaringan Nirkabel Bergerak 3G di Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v5i2.16345>
- Indah, A. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK): Teori dan praktik* (pp. 29–31). PT. Nasya Expanding Management.
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching* (Second Edition). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Lena, M. S., Nendra, F., Rahim, Z., & Tricia, A. (n.d.). *PRAKTIK OBSERVASI SEKOLAH*.
- Levy, L., & Novak, J. (2010). *Game development essentials: Game QA & testing*. Delmar, Cengage Learning.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). PENGEMBANGAN GAME BASED LEARNING BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Medila, & Suryani. (2023). *Penyajian dan Validasi Media Pembelajaran Berbasis Problem-Based Learning*. [Detail lebih lanjut diperlukan, seperti nama jurnal, volume, dan halaman].
- Moh, I. S. (2024). N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest.
- Morgan, Geri. 2009. *Obstetri dan Ginekologi*. Jakarta : EGC.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). *Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba*. 12.
- Notoatmodjo, S. (2019). *Promosi kesehatan: Teori dan aplikasi* (Edisi revisi). Rineka Cipta.

- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (Studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Nurdiansyah, A., Pratiwi, A., & Kaunaini, B. (2022). Literature review pengaruh kepercayaan, kemudahan, dan kepuasan. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 297–303.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Misykat, 3(1), 175-177.
[https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52​;contentReference\[oaicite:0\]{index=0}​;contentReference\[oaicite:1\]{index=1}](https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52​;contentReference[oaicite:0]{index=0}​;contentReference[oaicite:1]{index=1}).
- Oktari, N. K. (2014). Pengembangan aplikasi augmented reality menggunakan Unity 3D untuk pembelajaran berbasis teknologi.
- Pane, B., Najoan, X., & Paturusi, S. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia*. 12.
- Prasetya, D. D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013). Digital *game*-based learning untuk anak usia dini. *TEKNO*, 2(20), 45–50.
- Puspitarini, I., & Hanif, M. (2019). The role of learning media in improving students' motivation in elementary schools. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 55-67.
- Samudera, S. A. (2020). Penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai digital *game*-based learning pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis instrumen asesmen: Validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda butir soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2986–2995.
- Son, A. L. (2023). Instrumentasi kemampuan pemecahan masalah matematis: Analisis reliabilitas, validitas, tingkat kesukaran, dan daya beda butir soal. Universitas Timor.
- Syahri, U. A., Christijanti, W., Pamelasari, S. D., & Alamat, *. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA TERPADU BERBASIS DIGITAL GAMES BASEDLEARNING TEMA PENCEMARAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA SMP. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Sriadhi, S. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Unimed.

- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulfiana, S. (2019). *Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa*. [Journal Name], [Volume](#), 29-31.
- Sumber :https://id.wikipedia.org/wiki/Paket_protokol_internet
- Tafano, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 107-118. Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id>
- Ulfa, M. (n.d.). *PERBANDINGAN IPV4 DAN IPV6 DALAM MEMBANGUN JARINGAN*.
- Wibawa, E. Y. A. (2021). Implementasi platform digital sebagai media pembelajaran daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada masa pandemi COVID-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>
- 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.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). *PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 PAGAR ALAM*. 2(1).
- Yu, S.-J., Hsueh, Y.-L., Sun, J. C.-Y., & Liu, H.-Z. (2021). Developing an intelligent virtual reality interactive system based on the ADDIE model for learning pour-over coffee brewing. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100030. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100030>