

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S.R. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Arends, Richard. (2008). *Learning to Teach*. Penerjemah: Helly Prajitno & Sri Mulyani. New York: McGraw Hill Company
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aritonang, K.T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 10 (1), 11-21. Diakses dari [https://www.academia.edu/9717290/Minat\\_dan\\_Motivasi\\_dalam\\_Meningkatkan\\_Hasil\\_Belajar\\_Siswa](https://www.academia.edu/9717290/Minat_dan_Motivasi_dalam_Meningkatkan_Hasil_Belajar_Siswa)
- Arnold, R. D., & Wade, J. P. (2015). A Definition of Systems Thinking: A Systems Approach. *Procedia Computer Science*, 44(1), 669 – 678.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Australian Qualifications Framework Council. (2013). The Australian Qualifications Framework Second Edition January 2013.
- Bruner, J . (1975) From communication to language. A psychological perspective, *Cognition*, 3 , pp. 255–289.
- Cheng, C.H., & Su, C.H. (2012). A Game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course. *Procedia-Social and Behavioral Science*, 31(1), 669-675. doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.122
- Clark, D. (2006). Games and e-learning. Diakses dari [www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspian-games\\_1.1.pdf](http://www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspian-games_1.1.pdf)
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. San Francisco USA: Pfeiffer
- Cojocariu, V.M., & Boghiana, I. (2014). Teaching the Relevance of Game-Based Learning to Preschool and Primary Teachers. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 142 (1), 640-646. doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.679
- Dalman. (2012). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Danim, S. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Davies, F. B. (July 1968) Research in comprehension in reading, " Reading Research Quarterly, vol. 3, pp. 499-545
- Dewey, J. (1938) *Logic. The Theory of Enquiry* (New York, Henry Holt and Company, Inc.).
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djiwandono, S. (2011). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Malang: PT Indeks.
- Eckman, M., & Frey, D. K. (2005). Using the WebCT NAFTA Program to Promote Analytical Thinking and Global Awareness Competencies Through a Team Approach. *International Textile & Apparel Association*, 23(4), 278-289.
- Eva. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang. Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Funk, H & König, M. (1991). *Grammatik Lehren und Lernen*. Berlin: Langenscheidt.
- Gagne & Briggs, J. (2008). *Principles of Instructional Design, Second Edition*. New York: Holt Rinehart and Winston
- Gerlach & Ely (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*, by V.S. Gerlach & Ely (1980), Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Götz, D & Günter, H. (1997). *Langenscheidts Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin und München: Langenscheidts
- Grabe,W. (1991). "Current developments in second language reading research," *TESOL Quarterly*, vol. 25(3), pp. 375-406, Autumn
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima Metro Media
- Heinich, Molenda, Russel. (1996). *Instructional Media and New Technologies of Instruction*, Englewood Cliffs,NJ : Prentice-Hall.
- Ismail, A. (2007). *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot : A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*.
- Ismawati, E & Umayu, F. (2017). *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak

- Ismawati, E. (2012). *Perencanaan Pengajaran Bahasa Langkah Menuju Guru Berkompeten Dan Profesional*. Yogyakarta: Ombak
- Iwamoto, D. H., Hargis, D., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*.
- Iwamoto, K. (2016). Abuses rampant in foreign trainee program, Japan labor ministry finds. Diakses dari Nikkei Asian Review: <https://asia.nikkei.com/PoliticsEconomy/Economy/Abuses-rampant-in-foreigntrainee-program-Japan-labor-ministry-finds>
- Kast, Bernd. (1999). *FertigkeitSchreiben*. München: Goethe Institut.
- Kemdikbud. (2014). *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Bahasa Jerman SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kevin, A.A. (2017). Jurnal Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Simki-Techsain Vol. 01 No. 07*
- Kinder, F.D & Kurz, J.M. (2018). *Gaming Strategies in Nursing Education. Teaching and Learning in Nursing, 13*, 212–214. doi.org/10.1016/j.teln.2018.05.001
- Klein, Stephen B. 2002. *Learning: Principles and Applications*. Fourth Edition. New York: McGraw Hill
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kushartanti. (2005). *Pesona Bahasa Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kustandi, C. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia: Bogor
- Lindgren, H.C. (1976). *Educational Psychology in the Classroom*. Toronto : John Wiley & Sons, Inc.,
- Liu, M. (2005). *Motivating Students Through Problem-based Learning*. Diakses dari <http://coporate.sullivan.edu>.
- Logan, Likan M., dkk. (1972). *Creative Communication, Teaching The Language Arts*. Montal-Canada McGraw-Hill Tyron Ltd.
- Lunzer, E, M. Waite, and T. Dolan, (1979). "Comprehension and comprehension tests," in *The Effective Use of Reading*, E. Lunzer and K. Gardner, Eds. London: Heinemann Educational
- Maulidta, N.A. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Jaringan Komputer*. Program Studi

Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

- Miarso, (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Muijs, Daniel dan David Reynolds. 2008. *Effective Teaching Evidence and Practice*. Second Edition. London: Sage Publication.
- Munby, J. (1978). *Communicative Syllabus Design*, Cambridge: University Press
- Nuraina, D & Saleh, N. (2017). *Hubungan antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Kabupaten Majene. Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, 1 (2)*. <http://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4405/2544>
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penelitian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia
- Nurhadi. (2004). *Kurikulum 2004: Pertanyaan & Jawaban*. Jakarta: Grasindo.
- Panjaitan, K. (2014). *Pengantar Belajar dan Pembelajaran*. Gorontalo: Nurul Jannah
- Papastergiou, M. (2009). *Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. Computers and Education, 52(1)*, 1-12. [doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004)
- Parera, J.D. (1986). *Menulis Tertib dan Sistematis*. Jakarta: Erlangga.
- Pennycook, G., Fugelsang, J. A., & Koehler, D. J. (2015). Everyday Consequences of Analytic Thinking. *Current Directions in Psychological Science, 24(6)*, 425–432.
- Pribadi, B.A. (1996). *Media Pendidikan*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Pringgawidaga, S. (2002). *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Priyaadharshini, M., Natha, Mayil. N., Dakshina, R., Sandhya, S. & Shirley, B. (2020). *Learning Analytics: Game-based Learning for Programming Course in Higher Education. Procedia Computer Science, 172* Pages 468-472. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.143>
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ramírez, J.D. (2020). *Gamification in engineering education – An empirical assessment on learning and game performance. Heliyon, 6 (1)*. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04972>
- Randi. (2014). *Pengembangan Game Edukasi Nama Hewan Dan Habitatnya*. Garut. STT Garut.

- Richards, J.C & Richards, S. (2002). *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics (Third Edition)*. London : Pearson Education Limited.
- Rohman, M dan Amri, S. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya. Jakarta
- Rombepajung, J.P. (1988). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Rost. Michael. (1976). *Listening in Action Activities for Developing Listening in Teaching*. New York: Prentice Hall International (UK) Ltd.
- Rusman, dkk. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. Grafindo: Jakarta
- Sadiman, A.S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina (2011). *Strategi Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Santoso, I. (2012). *Pendidikan Karakter Dan Pembelajaran Bahasa Asing Berwawasan Interkultural*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 96-106. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1455>
- Santoso, I. (2014). *Pembelajaran Bahasa Asing Di Indonesia: Antara Globalisasi Dan Hegemoni*. *Bahasa & Sastra*, 14(1), 1-11. [http://ejournal.upi.edu/index.php/BS\\_JPBSP/article/view/696](http://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/696)
- Sardiman, A.M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sasongko, D.A.N (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Petualangan Gatotkaca Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Geometri Untuk Siswa SMP Kelas VII*
- Shirran, A. (2008). *Evaluating Students*. Jakarta: PT Grasindo.
- Silverius, S. (1991). *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta: PT Grasindo.

- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Steinig, W & Huneke Hans–Werner.( 2011). *Sprachdidaktik Deutsch*. Berlin. Erich Schmidt Verlag.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sumiati, A. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Supratiknya, A. (2012). *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta : Universitas Sanata Darma.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Susilana, R & Cepi, R. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sutikno, M.S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran "Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Berhasil"*. Lombok: Holistica
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyono, M.M. (2010). *Aneka Proses Pembelajaran Membaca dan Menulis*. Malang-Jawa Timur: A3 (Asih Asah Asuh).
- Tantawi, I. (2014). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Bandung: Citapustaka Media Perintis
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana
- Vygotsky, L.S. (1978) *Mind in Society: the development of higher mental processes* (Cambridge, Harvard University Press).
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Waluyah, T, (2015). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Pewarisan Sifat Dengan Media Kartu Dogen*. Jurnal Profesi Keguruan.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta:..Kata Pena

Winkel, WS. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Yunanto, A.A., Herumurti, D., Rochimah, S., Kuswardayan, I. (2019). *English Education Game using Non-Player Character Based on Natural Language Processing*. *Procedia Computer Science*. 161 (502-508).  
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.158>

