

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik Akhirul, M.Kom. (2009). Antara *Game*, Pendidikan dan HP (*Game Mobile Learning* Sebagai Wacana Pendidikan). Diakses pada 8 Januari 2024 dari <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=3>
- Alexander, B. (2004). Going nomadic: mobile learning in higher education. *EDUCASE Review*, 39(5), 28-35.
- Abdul Majid. (2009). Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung : PT. Rosdakarya Offset.
- Ansyar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arikunto, S. (2020). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad, (2007). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad, (2013). Edisi Revisi Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, A. (2003). Media Pembelajaran. In PT. Raja Grafindo Persada (p. 300). PT. Raja Grafindo Persada.
- Buckingham, D.A. dan Scalon, F.G. (2002). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1).
- Budiningsih, C. Asri. (2005). Belajar dan Pembelajaran Jakarta: Rineka Cipta.
- Corbeil, J. R., & Valdes-Corbeil, M. E. (2007). Are You Ready for Mobile Learning? *Educause Quarterly*, 30(2).
- Costikyan, g. (2004). *I have no words & i must design: toward a critical vocabulary for games*.
- Crawford, c. (2003). *Chris crawford on game design*. Peachpit. Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davis (1993). *Tools for Teaching*. San Francisco:Yossey Bass Publisher.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. And Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In Proceedings of*

the 15th International Academic MinTrek Confrence Envisioning.

Foreman, J. G. (2004). *Gamebaselearning : how to delight and instruct in the 12 st century. Educause Review.*

Hamid, M. A. (2020). Media Pembelajaran. In Yayasan Kita Menulis (p. 280).Yayasan Kita Menulis.

Heinich, R, dkk. (1993). *Instructional Media and New Technology of Instruction. New York: Menillan Publishing.*

Huang, W. H.-Y., & Soman, D. (2013). *Gamification of education. Report Series: Behavioural Economics in Action, 29.*

Huotari, K. and Hamari, J. (2012). *Defining Gamification: A Service Marketing Perspective. (online),* (<http://oxfordjournals.org>) diakses 1 November 2016.

Ilmiawan,Arif, (2018). Pengembangan Buku Bahan Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima) Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan Vol.02 No.03.

Issham, I., Rozhan, MI, & Thenmolli, G. (2010). Motivasi, psikologi dan bahasa berpengaruh pada pembelajaran seluler di Universitas Sains Malaysia.

Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. Urecol: University Research Colloquium, 19–24

Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, 1(1), 43–49.

K., & Hunter, D. (2012).Untuk kemenangan: Bagaimana pemikiran game dapat merevolusi bisnis Anda. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Lee, William W & Owens, Diana L. (2004). Multimedia-Based Instructional Design. San Fransisco: Pfeiffer.

Lestari, Kurnia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.

- Miarso, Yusuf Hadi. (2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta : Kencana.
- Munadi, Yudhi. (2008). Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munadi, Yudhi. (2010). Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nulhakim, Lukman. 2013. Pengembangan Media Dan Sumber Belajar.
- Nusa Putra. (2011). *Research and Development*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Prastowo, Andi. (2013). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta : Diva Press.
- Quinn, C. (2000, Fall). *mLearning: mobile, wireless, in-your-pocket learning* Quinn, C. (2000, Fall). *mLearning: mobile, wireless, in-your-pocket learning*.
- Randel, (1991), Manfaat Pemakain *Game*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET.
- R, H. (1996). *Instructional Media and Tecnologies for Learning, 5 Edition*. In *Macmillan Publishing Company (p. 196)*. *Macmillan Publishing Company*.
- Rohani, Ahmad. (2006). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romi Satria Wahono (2007), Sistem *eLearning* Berbasis Model Motivasi Komunitas, Jurnal Teknodik No. 21/XI/TEKNODIK/AGUSTUS/2007
- Rusman, (2013). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, S Arif. dkk. (2009). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sharpless, M. (2002). *The design and implementation of a mobile learning resource. Journal of Personal and Ubiquitous Computing*, 6(3), 220-234.
- Sriadhi, (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran V2.1. Retrieved April 13, 2019.
- Susilana, Rudi. (2009). Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.

- Telaprolu, V., Rallapalli, S., & Venkata, P. (2013). Gamifikasi pendidikan menggunakan permainan komputer. Dalam: Yamamoto, S. (ed) HCI 2013, Bagian III. LNCS, vol. 8018.
- Trifonova, A., Georgieva, E., & Ronchetti, M. (2006). *Determining students' readiness for mobile learning. Proceedings of the 5th WSEAS International Conference on E-activities* (pp. 84-89). Venice, Italy.
- Trisiana dan Wartoyo. (2016). Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan melalui addie model untuk meningkatkan Karakter mahasiswa di universitas slamet riyadi Surakarta.
- Wang, A.L. (2015). *The wear out effect of a game-based student response system. Computer & Education*, 82, 217-227.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamifikasi berdasarkan desain. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.