

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akker, J. Van den. (1999). *Principles and Method of Development Research*. London. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". *Design approaches and tools in educational and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Anwar, Saifuddin. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dora Irsa, Rita Wiryasaputra, Sri Primaini. (2015). PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID, *jurnal informatika global*, 6(1) : 2302-500X.
- Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Erina. (2019). *Analisis Dampak Perangkat Seluler Dalam Keterlibatan Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Firosalia Kristin, Dwi Rahayu. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD, *Scholaria*, 6 : 84 – 92.
- Gabor Kiss, Zuzanna Arki. (2016). *The influence of game-based programming education on the algorithmic thinking*, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237 : 613 – 617.
- Hamdan Husein Batubara. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1) : 2476-9703.
- Han-Yu Sung, Gwo-Jen Hwang, Yi-Fang Yen. (2015). *Development of a contextual decision-making game for improving students learning performance in a health education course*, *Computers & Education*, 82 : 179-190.

- Januarti, Irma. (2012). *Evolusi Komputer, Kinerja Komputer Dan Interconnection Networks Dalam Perkembangan Dunia Teknologi Informatika*. Universitas Indrapasta PGRI Jakarta. Jurnal Arsitektur Komputer.
- J. ter Vrugte, T. de Jong, P. Wouters, S. Vandercruysse, J. Elen, & H. van Oostendorp. (2015). *When a game supports prevocational math education but integrated reflection does not*, *Journal of Computer Assisted Learning*, 31, 462–480.
- Juho Hamari, David J. Shernoff, Elizabeth Rowe, Brianno Coller, Jodi Asbell-Clarke, Teon Edwards. (2015). *Challenging games help studens learn : An empirical study on engagement, flow and emmersion in game-based*, *Computers in Human Behavior*, 54 : 170-179.
- Kadir Demirci, Mehmet Akgonul, dan Abdullah Akpinar. (2015). *Relationship of smartphone use severity with sleep quality, depression, and anxiety in university student*, *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2) : 85–92.
- Matsun, M., Ramadhani, D., & Lestari, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Listrik Magnet Berbasis Android Di Program Studi Pendidikan Fisika IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 9(1), 99-107.
- Mentari Harmadya, Gusti Made AryaSasmita, Ni Kadek Ayu Wirdiani. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Tryout Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama (Smp) Berbasis Android, *lontar komputer*, 6(2) : 2088-1541.
- Miftah Farid Adiwisastro. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Informatika*, 1(2) : 2355-5679.
- Nur Oktavia, Aya Sofia, Lis Tyas, Nuri Istifah Khasanah, dan Nyanti Rizky Marfu'ani. (2015). Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). *Game Edukasi RPG Matematika*, *Eduma: Mathematics Education Learning And Teaching*, 6(1) : 2086 – 3918.

- Puspitasari, T., Susilo, B., & Coastera, F. F. (2016). Implementasi Metode Dempster-Shafer Dalam Sistem Pakar Diagnosa Anak Tunagrahita Berbasis Web. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 4(1).
- Richard Hake. (2015). R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal Kreano*. 3 (1): 59-72.
- Santoso Singgih. (2014). *Statistik Multivariat Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Vanisri Nagalingam, Roslina Ibrahim. (2015). *User Experience of Educational Games: A Review of the Elements*, *Procedia Computer Science*, 72 : 423 – 433.
- Widiyanto Joko. (2010). *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UMS.