

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology
- acerforeducation. (2021, may 12). *Pengertian Multimedia Pembelajaran, Manfaat & Contohnya*. [Weblogpost]. Retrieved from <https://www.acerforeducation.id/blog-kami/edukasi/pengertian-multimedia-pembelajaran-manfaat-contoh/>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Edisi 4. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bahasa Asing. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 05 Maret 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Bahasa%20asing>
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- ChristianLokas. (2013). Pemilihan dan pengembangan media pembelajaran diambil dari <https://christianyonathanlokas.wordpress.com/2013/10/09/pemilihan-dan-pengembangan-media-pembelajaran/> diakses tanggal 27 agustus 2021 jam 03.00.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto, (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depari, R. O., Azwandi, A. & Syahrial. (2018). The Eeffect of Picture Card Games to Students of Elementary School's Vocabulary Mastery. *Journal of Applied Lingustics and Literature*, (Vol. 2 No. 1).
- Dhea, J. G. (2019). Construct 2 diambil dari <http://dheahardiana.blogspot.com/2019/04/construct-2.html> diakses tanggal 16 agustus 2021 jam 03.51.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Fiantina, M. F., Gulton, E. & Afrianto (2017). The Effect of Using Card Games on Vocabulary Learning Achievement of The First Year Students of SMPN 5. *Skripsi thesis*. Universitas Riau.
- Furtado, L. S., Souza, R. F. D., Lima, J. L. D. R. & Oliveira, S. R. B. (2021). "Teaching Method for Software Measurement Process Based on Gamification

- or Serious Games: A Systematic Review of the Literature". *International Journal of Computer Games Technology*. doi:<https://doi.org/10.1155/2021/8873997>
- Guritno, S., Sudaryono & Raharja, U. (2011). *Theory and Application of IT Research : Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Heinich, Robert, Molenda, Michael. Russell, James D., dan Smaldino, Sharon E. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson.
- Illeris, 2000; Ormorod, (1995). *Developing Communicative Proficiency in the English as a Foreign Language Class*. Jakarta: Depdikbud P2LPTK.
- Jakubowski, M. (2014). *Gamification in Business and Education- Project of Gamified Course for University Student. Developments in Business Simulation and Experimental Learning*, (Vol. 41). Kozminski University.
- Jalinus, N. & Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lewis, J. (1993). IBM Computer Usability Satisfaction Questionnaires: Psychometric Evaluation and Instruction. *International Journal of Human Computer Interaction*.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Maulidina, M., Susilaningih, 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>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6.
- Miftah. M (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN* (Vol. 2 , No.1).
- Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, A. D. A. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>.
- Mulyati. Y. (2008). *Keterampilan berbahasa Indonesia SD*. Jakarta :: Universitas Terbuka.
- Mulyono, K. M. & Fatta, H. A. (2021). Pembuatan Game Labirin degna menggunakan Blender 3D. *Jurnal Dasi*, (Vol. 12, No. 2). STMIK Amigom, Yogyakarta. ISSN:1411-3201

- Nurani, H. D. & Sulistyanto, H. (2019) Implementasi Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Game Edukasi pada Siswa Kelas V di SD IPK Muhammadiyah Delanggu Menggunakan Construct 2. *Skripsi thesis*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pedreira, O., García, F., Brisaboa, N. & Piattini, M. (2015). Gamification in software engineering. *A systematic mapping, Information and Software Technology*, (Vol. 57). doi:<https://doi.org/10.1016/j.infsof.2014.08.007>.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A. & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, (Vol. 9, No. 2). PGPAud, UNS.
- Pitriana, D., & Jufri. (2013). The Use Of Cartoon Movie As A Media In Teaching In Teaching Vocaulary To Young Learners. *Journal of English Language Teaching*, 1(2), 106–113.
- Prasetya, R. A. & Sulistyanto, H. (2017). Rancang bangun permainan edukatif pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk anak. *Skripsi thesis*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, (Vol. 7 No. 2). Teknik Informatika STMIK AMIKOM Purwokerto.
- Pribadi, B., A. (2011). Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pujiono, E. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha nutuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*. Semarang
- Putra, S. W. (2020). *Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Dalam Materi Bahasa Inggris Kelas 3 Sekolah Dasar Berbasis Game Edukasi*. Surakarta.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terdapat Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, (Vol. 14, No. 2). E-ISSN : 2579-7131.
- Ratminingsing, N. M. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagi Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Vol. 5, No. 1). Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pendidikan Ganesha Indonesia.
- Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Bersekala besar dalam rangka percepatan penanganan corona virus disease 19(Covid 19).
- Sa'ud, U. S. (2008). Inovasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arif S., Rahardjo, Haryono, Rahardjito. (2002). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saghir, A. (2016). Influence of Video Games in Learning. *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*, 7(8). Retrieved from <http://www.cisjournal.org>
- Saputri, Y. M. (2018). *Pengembangan Aplikasi FENCLA (Fun English Class) Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Surakarta.

- Saputro, A. T., Kriswandi, K. & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Construct 2 Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*. doi: <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.219>
- Setiawati. (n.d.). Using Puppet As Media To Increase The Children Vocabulary. *Al-Ishlah*, 257–269.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soegeng, A. (2016). Dasar-Dasar Penelitian. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Stege, L., Lankveld, G. V. & Spronk, P. (2011). Serious Game in Education. *International Journal of Computer Science in Sport* (Vol. 10, No. 1).
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sukajaya, I. N. (2016). A New Approach of Learners Assessment Using Bloom's Taxonomy Based Serious Game. *Journal Ilmiah Kursos Informatics Department, University of Trunojoyo Madura*.
- Suliswati, I. R. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain dengan Video Game dengan Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar (SD). *JKEP*(Vol. 3, No. 2). Keperawatan Poltekkes Kemenkes Jakarta.
- Suprijono, A. (2014). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surini. (2019). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran Kartu di MAN 1 Gunungkidul Tahun Ajaran 2018 / 2019. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 423–431.
- Surjono. H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (1st ed., Vol. 53). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group
- Tehwani, R. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris*. Surakarta.
- Wati, R. E. (2016). Kupas Tuntas Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.
- WHO. (2021). Apa Itu Covid 19 diambil dari <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa/qa-for-public> diakses tanggal 27 agustus 2021 jam 01.00.
- Wiarso, G. 2016. Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: Claksitas.
- Widyoko. E. P (2013). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wood, J. (2001). Can software support children's vocabulary development? [versi elektronik].

Journal of Language Learning & Technology, 5, 166-265.

Zaharah, Z., Kirilofa, G. I. & Windarti, A. (2020). Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar'i*, 7(3), 269–282. Retrieved from <https://dx.doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15104>