

DAFTAR PUSTAKA

- Anna Poedjiadi. 2005. Sains Teknologi Masyarakat, Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Baharuddin & Wahyuni, E. N. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-RuzzMedia.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- 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.
- Gabor Kiss, Zuzanna Arki. (2016). *The influence of game-based programming education on the algorithmic thinking*, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237 : 613 – 617.
- Hamalik, 2001, Kurikulum dan Pembelajaran, Bumi aksara, Jakarta.
- Hamdan Husein Batubara. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematik 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.
- Helmawati. (2019). Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS. (P. Latifah, Penyunt.) Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184–192.
- J. ter Vrugte, T. de Jong, P. Wouters, S. Vandercruyssen, 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 students learn : An*

empirical study on engagement, flow and emmersion in game-based, Computers in Human Behavior, 54 : 170-179.

- Lutfiyati, Tahta Alfina.2016. Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Untuk Sekolah Menengah Pertama Dengan Metode Transformasi Geometri. Skripsi. Fakultas Sainsdan Teknologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38, 43-52.
- Nugroho, R. A. (2019). HOTS (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, Konsep, Pembelajaran, Penilaian dan Soal-soal. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta : Ar-RuzzMedia.
- Wardani, S., & Sari, M. W. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Katalog Geometri. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android