

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jawa Tengah: Cipta Artha Media.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). Multimedia for Learning: Methods and Development. *European Journal of Education Studies*.
- Azhar, A. (2008). Media pembelajaran; Edisi revisi. In *Repositori Riset Kesehatan Nasional*.
- Bachtiar, M. A. T., & Hakim, L. (2016). Game petualangan untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang sejarah kemerdekaan Bangsa Indonesia. *Teknologi*, 6(2), 80. <https://doi.org/10.26594/teknologi.v6i2.591>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cavallari, B., Heldberg, J., & Harper, B. (1992). Adventure games in education: A review. *Australasian Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.14742/ajet.2254>
- Clark, D. (2006). *Games and Learning Games and Learning*.
- Costikyan, G. (2014). *Ethical Free-to-Play Game Design (And Why it Matters)*. Gamasutra.
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Dewi, F. H., Samsudin, A., & Nugraha, M. G. (2019). An investigation of students' conceptual understanding levels on fluid dynamics using four-tier test. *Journal of Physics: Conference Series*, 1280(5). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1280/5/052037>
- DeWitt, J., Archer, L., & Moote, J. (2019). 15/16-Year-Old Students' Reasons for Choosing and Not Choosing Physics at a Level. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 17(6), 1071–1087. <https://doi.org/10.1007/s10763-018-9900-4>
- Dillion, T. (2004). Adventure Games for Learning and Storytelling. Futurelab.
- education.com. (2017). *Educational Games for Kids' Early Learning | Education.com*. <https://www.education.com/games/>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2006). Educational Research: An Introduction, 8th Edition. *Educational An Introduction*.
- Giancoli, D. C. (2014). PHYSICS FOR SCIENTISTS & ENGINEERS with Modern Physics 4th edition. In *Giancoli Physik*.

- Halliday, D., Resnick, R., & Walker, J. (2018). *Fundamentals of Physics Halliday & resnick 11ed.* In *Wiley*. <https://doi.org/10.4324/9781410612465-8>
- Henry, S. (2019). CERDAS DENGAN GAME Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game. In *PT Gramedia Pustaka Utama* (Vol. 87, Issue 1,2).
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Katie, S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Massachusetts London: MT. Press Cambdridge.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital.* In *Bogor: Ghalia Indonesia.*
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru.* In *Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In *Aptitude learning and instruction.*
- Marzuki, F. C. (2009). Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 1–11. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=397060&val=6024&title=Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. In *Nizmania Learning Center.*
- Pivec, M., Dziabenko, O., & Schinnerl, I. (2003). Aspects of Game-Based Learning. *Proceedings of I-KNOW '03.*
- Prastiwi, V. D., Parno, P., & Wisodo, H. (2018). Identifikasi pemahaman konsep dan penalaran ilmiah siswa SMA pada materi fluida statis. *Momentum: Physics Education Journal*, 2(2), 56–63. <https://doi.org/10.21067/mpej.v1i1.2216>
- Prensky, M. (2014). Types of Learning and Possible Game Styles. In *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning.* <https://doi.org/10.4135/9781483387765.n18>
- Purnama, S., & Asto B, I. G. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran

Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo.
Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.

- Rahayu, D. N. G., Harijanto, A., & Lesmono, A. D. (2018). Tingkat kemampuan berpikir kritis siswa sma pada materi fluida dinamis 1). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(2), 162–167.
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The Effectiveness of Games for Educational Purposes: A Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*. <https://doi.org/10.1177/1046878192233001>
- Rothschild, M. (2008). The instructional design of an educational game: form and function in JUMP. *US Department of Education*, 61–70. <http://cosmoschaos.info/downloads/Instructional Design and Games.pdf>
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.
- Serway, J. (2019). *Physics for Scientists and Engineers with Modern Physics 10th ed.*
- Siswanto, Y., & Putra, B. E. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar*, 5(4), 6. <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1019>
- Sugiyono. (2012). Statistik Untuk Pendidikan. In *Statistika Untuk Penelitian*.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *METODE PENELITIAN ILMIAH*.
- Sugiyono. (2016). Memahami Penelitian Kualitatif. *Bandung: Alfabeta*.
- Sukariasih, L., Tahang, L., Nursalam, L. O., & Fayanto, S. (2020). Description of physics problem-solving in the topic of static fluid: Case study of physics education in Halu Oleo University. *Universal Journal of Educational Research*, 8(10), 4568–4579. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081025>
- Sundayana, H. R. (2015). Statistika Penelitian Pendidikan. In *Garut: STKIP Garut Press*.
- Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press*. <http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Suryawirawati, I. G., Ramdhan, B., & Juhanda, A. (2018). Analisis Penurunan Miskonsepsi Siswa Pada Konsep Pemanasan Global Dengan Tes Diagnostik (Two-Tier Test) Setelah Pembelajaran Predict-Observe-Explain (Poe). *Journal Of Biology Education*, 1(1), 93.

<https://doi.org/10.21043/job.v1i1.3361>

- We Are Social. (2020). Digital 2020: Indonesia — DataReportal – Global Digital Insights. In *Datareportal* (pp. 1–92). <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Whitton, N., & Maclure, M. (2017). Video game discourses and implications for game-based education. *Discourse*, 38(4), 561–572. <https://doi.org/10.1080/01596306.2015.1123222>
- Woolley, J. S., Deal, A. M., Green, J., Hattenbruck, F., Kurtz, S. A., Park, T. K. H., Pollock, S. V. S., Transtrum, M. B., & Jensen, J. L. (2018). Undergraduate students demonstrate common false scientific reasoning strategies. *Thinking Skills and Creativity*, 27(November 2017), 101–113. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.12.004>
- Wulandari, A. D. (2015). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. *Universitas Negeri Yogyakarta, Unknown(Unknown)*, 10. http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2012071302010531749001
- Young, H. D., & Freedman, R. A. (2019). University Physics with Modern Physics in SI Units. In *Pearson*.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.