

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abdul Kadir, dkk, Dasar-Dasar Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012).
- Abdul Majid, Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Kompetensi Guru), (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).
- AH Sanaky Hujair, Media Pembelajaran Interaktif Inovatif, Jogjakarta: Dipantara, 2013.
- Ahmad Rivai dan Nana Sudjana. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ahmad, Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).
- Alan Januszewski dan M. Molenda, Educational Technology (London: Lawrence Erlbaum Associates, 2008).
- Andi Prastowo, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, (Yogyakarta: Diva Press, 2012).
- Anna Poedjiadi. 2005. Sains Teknologi Masyarakat. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1986). Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: CV Rajawali.
- Ariesto Hadi Sutopo, Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012).
- Barbara Seels, dan Rita Richey, Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya, (AECT: 1994).
- Borg & Gall, Educational Research: An Introduction, (New York: Longman, 1983).
- Cavallaro, Dani. (2010). Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games. USA: McFarland & Company.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2020).

- Clarence Schauer. 1991. Pengertian pengembangan pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Gagne, Robert. M. (1985). The Conditioning of Learning and Theory of Instruction, (ed New York: Holt, Rinehart & Winston).
- Gerlach dan Ely. (1971). Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition, by V.S.
- Hernawan, A.H. (2013). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kent L. Gustafson and Robert Maribe Branch. Survey of Instructional Development. (New York: ERIC Clearinghouse on Information and Technology, Syracuse University, 2002).
- Lebowitz, Josian and Klug, Chris. (2011). Interactive Storytelling for Video Games. USA: Elsevier.
- Muhammad Yaumi, Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2016).
- Munadi, Yudhi. (2013). Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Munir, 2015. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: CV Alfabet.
- Prayitno, Dasar Teori Dan Praksis Pendidikan (Jakarta: Kompas Gramedia, 2009).
- Rima Wati, Ega. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017).
- Rusman, dkk (2011) Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sharon E. Smaldino, et.al, Instructional Technology & Media For Learning, 9th Edition, Jakarta: Prenada Media Group. 2011.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukirman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Suparman, 1991, Mengenal Artificial Intellegence, Andi Offset, Yogyakarta.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). The Gamification Toolkit: Game Elements. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.

JURNAL

Abd Rahman BP, dkk., Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Vol.2. No.1, (Al Urwatul Wutsqa: 2022).

Adi Pratomo dan Agus Irawan, 2015. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck, Jurnal Positif, Tahun I, No. 1.

Adi Pratomo, Agus Irawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck", Jurnal POSITIF, Vol. 1, 2015.

Ahmad Kamal Asri Julianto, Metode Gamification Pada Pemrograman Dasar Teknik Komputer Dan Informatika Di Sekolah Menengah Kejuruan, Jurnal IT-EDU, 5 (1), 2020.

Anwar Ramli, dkk, Peran Media dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar, Prosiding Seminar Nasional, 2018.

Arif, Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan, Semarang: UNNES, 2013).

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), Ed. Revisi, Cet. 17.

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).

Dendi Pratama et al., The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal. Vol 33. Mudra Jurnal Seni Budaya. 2018.

- Diana Ariani, dkk. Inovasi Gamifikasi Pada Pembelajaran Matakuliah Pengembangan Media Sederhana, Jurnal Pembelajaran Inovatif, Vol.05, No.01, 2022.
- Diana Ariani, Gamifikasi untuk Pembelajaran, Jurnal Pembelajaran Inovatif, Vol. 3 No.2, 2020.
- Erick Burhaein, Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD, Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 1 (1), 2017.
- Firdausy A, Sulton, and Sulthoni, Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi (Malang: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2019).
- Fitri Marisa et al., Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. Vol. 5 No. 3 JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science). 2020.
- Hani Dewi Ariessanti, dkk. 2020. "Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19". Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi.
- Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, Jurnal TICOM, 5 (1), 2016.
- Herman Dwi Sujono, Multimedia Pembelajaran Interaktif, (Yogyakarta: UNY Press, 2017).
- Lefudin (2017). Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran. Yogyakarta: DeePublish.
- Malinda, PTK Guru Matematika: Penerapan Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas Matematika Pokok Materi Ruang Dimensi Tiga di SMA. (2019).
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1).
- Moncada, Susan M; Moncada, Thomas P. 2014. Gamification of Learning in Accounting Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*; Volume 14.
- Muhamad Andri Saputro et al., Belajar Kecerdasan Finansial Melalui Aplikasi Permainan Visual Novel, e-Prosiding of Applied Science, Vol. 7 No. 5, (November 2021).

- Muhammad Ghiyats Ristiana dan Jarnawu Afgani Dahlan, "Pandangan Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika". Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, Vol 4, No 1, (2019).
- Nasaruddin, Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah (Palopo: STAIN Papopo).
- Ningrum, A. P., Widayati. 2015. Pemahaman Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Bilangan Bulat Berdasarkan Kemampuan Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo, h. 28-29.
- Nur Hida Aulia Majid & Endra Murti Sagoro, Implementing The Gamification Learning Method To Improve Learning Results Of Adjusting Journal, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(2), 2018.
- Nur Umar dan Wildan Wiguna, Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya li, e-Prosiding Sistem Informasi, Vol. 1 No. 1, (November, 2020).
- Rahmiati, Devi. (2009). Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri dipimpin Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Konsep Fotosintesis.
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika, dalam MES (Journal of Mathematics Education and Science) Jakarta: CV. Rajawali.
- Steven D. Tripp and Barbara Bichelmeyer, "Rapid Prototyping: An Alternative Instructional Design Strategy", Educational Technology Research and Development Vol. 38, no. 1 (1990).
- Sudjana, Nana. 2012. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tessmer, M., and Richey, R. C. 1997. The role of context in learning and instructional design. Educational Technology Research and Development, 45(2).
- Ziyan Walidanaen Fando, dkk. 2022. "Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran Membaca Bagi Anak Usia Dini". Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPKM).

WEBSITE

CNN Indonesia. (2022, Februari 12). Alasan Nadiem Usung Kurikulum Merdeka. Retrieved from cnnindonesia: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220211230731-20-758273/alasan-nadiem-usung-kurikulum-merdeka>

Dasar, M. C. (2023). Kurikulum Merdeka. Retrieved from ditpsd.kemdikbud: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>

MasterClass. (2021, Juli 20). Visual Novel: 5 Ciri-ciri Video Game Visual Novel. Retrieved from masterclass: <https://www.masterclass.com/articles/visual-novels-explained-plus-notable-visual-novel-video-games> .

The Teacup Visual Novel Creators Community. 2010. Tutorial - Spritemaking for visual novel beginners. URI=<http://teacup.lunaen.com/index.php?topic=13.0>.

