

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astuti, V. D., Nurul, R. M., & Rosiyanti, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pokamath pada Materi Aljabar Kelas VII. *Fibonacci*, 7(1), 1–10.
- [2] Barbieri, G. G., Barbieri, R., & Capone, R. (2021). Serious Games in High School Mathematics Lessons: An Embedded Case Study in Europe. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 17(5), 1–17. <https://doi.org/10.29333/ejmste/10857>
- [3] Permatasari, S., Asikin, M., & Adhi, N. R. D. N. (2022). MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.29323>
- [4] Arifin, Tomy, et al. (2015). "Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi Pada Materi Tata Surya." *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, vol. 3, no. 2.
- [5] Pangestika, G. V., Wikusna, W., & Hermansyah, A. (2017). Aplikasi aplikasi pembelajaran bahasa inggris untuk murid sekolah dasar berbasis Android. *EProceeding of Applied Science*, 3(3), 1558–1575.
- [6] Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310A>
- [7] Mohtadi, MT, Hajami, A., dan Allali, H. (2014). “Agen pedagogi untuk perancah metakognitif dalam lingkungan pembelajaran interaktif,” pada Konferensi Internasional tentang Komputasi dan Sistem Multimedia (ICMCS) 2014 (Marrakesh: IEEE), 652–656.
- [8] Baylor, AL, dan Kim, Y. (2005). Mensimulasikan peran instruksional melalui agen pedagogi. *Int. J.Artif. Intel. Mendidik* . 15, 95.
- [9] Schroeder, N. L., Adesope, O. O., and Gilbert, R. B. 2013. How effective are pedagogical agent for learning? A meta analytic review. *Journal of Educational Computing Research*, 49 (1), (July 2013), 1-39
- [10] da Silva Lewandowski and F. Pereira A.S. 2019. The Development of Educational Games Supported by a Pedagogical Tutor Agent. *IFIP Advances in Information and Communication Technology book series*, vol. 302, pp. 169-177

- [11] DePorter, Reardon dan Nurin. 2000. Quantum Teaching: Mempratikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas. Bandung: Mizan Pustaka.
- [12] Ningsih, M. P., Sugiyanti & Lilik A. 2021. “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning dan Active Learning Berbantu Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI” dalam *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* Volume 3 (5) (hlm. 366- 374).
- [13] Muliawan, M. R. 2021. Pembangunan Aplikasi Game Edukasi Visual Novel Wali Songo Di Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah Menggunakan TyranoBuilder. UNIKOM. Other thesis, Program Studi Teknik Informatika.
- [14] Veletsianos, G., & Russell, G. S. (2013). Pedagogical agents. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communication and Technology* (pp. 759–769). New York, NY: Springer
- [15] Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [16] Depdiknas. 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- [17] Dian Permana, H. A. (2020). Implementasi Pendidikan Islam Dan Pendidikan Multikultural Pada Peserta Didik. DianPermana, Hisam Ahyani *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1689–1699
- [18] Haddade, H. (2013). *Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Aplikasinya*. Makassar: Alauddin University Press.
- [19] Restiana. (2017). Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung. Skripsi. UIN Raden Intan.
- [20] Sardiman. A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [21] Hamzah B Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [22] Djamarah, Syaipul Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. PT Tarsito. Jakarta.
- [23] Bryan. “Apa itu game engine - RPG maker ? Mengapa banyak orang yang menggunakan ?,” *GETECTIVE*, 12 Maret 2017. [Online]. Available: <https://getective.com/game-engine-rpg-maker/>.
- [24] Bobbi De Porter dan Mike Hernacki. 2011. *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.

- [25] Cao J., Z. Kamil, and M. Ellis. 2015. The Ultimate Guide to Prototyping. Poland UXPin.inc.
- [26] Hannafin et al. 2001. Scaffolding Performance in EPSSS: Bridging Theory and Practice. Proceedings of 2001 ED-MEDEA World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia, & Telecommunications, pp.658-663.
- [27] Yunikasari. D (2014) . Peningkatan Motivasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching pada Siswa Kelas V SDN 2 Sumberagung Jetis Bantul.
- [28] Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). *Aplikasi pemodelan Rasch pada assessment pendidikan*