

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, Y.A., 2013. Keefektifan pembelajaran berbantuan komputer model tutorial dengan media visual novel terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Skripsi, Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. 2017. The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. *Child Development Perspectives*, 11(3), 202–206. <https://doi.org/10.1111/cdep.12232>
- Afifudin. 1986. Psikologi Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. Solo: Harapan Massa.
- Agustina, C. & Tri Wahyudi. 2015. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. Yogyakarta: AMIK BSI. Volume 1. No. 1
- Andrew J., Henry S., dkk. 2019. *Analyzing the Factors that Influence Learning Experience through Game Based Learning using Visual Novel Game for Learning Pancasila*. Jakarta: School of Computer Science, Bina Nusantara University. DOI: 10.1016/j.procs.2019.08.177
- Anggraini, H.I., Nurhayati, N. and Kusumaningrum, S.R., 2021. Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), pp.1885-1896.
- Aunurrahman. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Bashova, Katerina, Veno Pachovski. 2016. *Visual Novel*. University American College Skopje, III Proleterska birgada br.60. Diambil dari: https://www.researchgate.net/publication/306083425_Visual_novel. (21 Juni 2022)
- Bhawika, A., Suminar, & Retno, D. (2015). Perbedaan Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online di Tinjau dari Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orang tua. *Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 4 (1), 18-23.

- Buckley, K. E., & Anderson, C. A. 2006. A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, October, 427–446. <https://doi.org/10.4324/9780203873700>
- Caesar, R. 2015. Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation & Games Studies*, 1(2), 113–1134. <https://doi.org/10.24821/jags.v1i2.1301>
- Cavallaro, D. 2010. *Anime and The Visual Novel*. London: McFarland & Company Inc., Publishers.
- Emi, K. & Okuda, S. 2016. *EPUB-type visual novel gives us happy math: A prototype of edutainment software on math*. In *2016 IEEE 5th Global Conference on Consumer Electronics* (pp. 1-2). IEEE.
- Entertainment Software Association. (2015). *Essential Facts About The Computer and Video Game Industry*. Diakses pada 25 Maret 2016 dari <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>.
- Fatah, H. A., Asep, & Nono. 2020. Game Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis *Visual Novel* Studi Kasus: SDN Cibalongsari IV Karawang. Universitas Singaperbangsa Karawang. Volume 5. No. 2. DOI: 10.33633
- Fauzy, A. & Puji Nurfauziah. 2021. Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika pada Masa Pandemi *Covid 19* di SMP Muslimin Cililin. Jawa Barat: IKIP SILIWANGI. Volume 5. No. 1. E-ISSN: 2579-9258. P-ISSN: 2614-3038
- Finch, C. R. Crunkilton. JR 1979. 2004. *Curriculum development in vocational and technical education: planning, content, and implementation*.
- Florensia, J. 2022. Rancang Bangun Game Edukasi *Visual Novel* Menggunakan Metode Multimedia *Development Life Cycle Integral*. Skripsi, Program Studi Informatika. Universitas Multimedia Nusantara. Tangerang
- Gikas, J. & Michael M. Grant. 2013. *Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning with Cellphones, Smartphones & Social Media*. USA: The University of Memphis. The Internet and Higher Education 19. 18-26.

- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. 2014. The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Gumulak, S., & Webber, S. 2011. Playing video games: Learning and information literacy. *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*, 63(2–3), 241–255. <https://doi.org/10.1108/00012531111135682>
- Handarini, O. I. & Siti Sri Wulandari. 2020. Pembelajaran Daring sebagai Upaya *Study from Home* (SFH) Selama Pandemi *Covid 19*. Universitas Negeri Surabaya. Volume 8. No. 3. E-ISSN: 23389621
- Harahap, N. 2018. Hubungan Penguasaan Konsep Limit dengan Hasil Belajar Turunan Siswa di Kelas XI MAN Nagasaribu Kabupaten Padang Lawas Utara. Padangsidempuan: Institut Agama Islam Negeri.
- Haryati, S. 2012. Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Hikam, A. R., Nana Kariada, & Kukuh Santosa. 2013. Pengembangan *Game* Edukasi *Visual Novel* Berbasis Pembangunan Karakter pada Materi Pelestarian Lingkungan. Universitas Negeri Semarang. Volume 2. No. 2. ISSN: 2252-6579
- Himes, M. 2022. *Visual Novel Based Education in English Literature: A Study on Student Engagement*. University of Florida. United States. Volume 8. Issue 2. ISSN: 2055-8198. URL: <http://press-start.gla.ac.uk>
- Idzhar, Ahmad. 2016. "Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa." *Jurnal office* 2.2 (2016): 221-228.
- Jabali, S.G., Supriyono, & Puji Nugraheni. 2020. Pengembangan Media *Game* *Visual Novel* Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Aljabar. Universitas Muhammadiyah Purworejo. Volume 2. No. 2. E-ISSN: 2715-6109. P-ISSN: 2715-6095. DOI: 10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198

- Karle, J. W., Watter, S., & Shedden, J. M. 2010. *Task switching in video game players: Benefits of selective attention but not resistance to proactive interference*. *Acta Psychologica*, 134(1), 70–78.
<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2009.12.007>
- Mamduh, M. (2014). *Bisnis Game Online Berkembang dan Menggiurkan*. Diakses pada 14 Mei 2016 dari http://chip.co.id/news/games-press-release/9962/bisnis_game_online_berkembang_dan_menggiurkan
- Mark Griffiths. 2002. *Video Gaming in School Children: How Much Is Enough?* 20(3). www.clickhealth.com
- Murtiyasa, B. 2015. Tantangan Pembelajaran Matematika Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UMS*, 3, 28–47.
- Murtiyasa, B. 2016. Isuee. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya, Knmp I*, 1–10.
- Nikensasi, P. Imam Kuswardayan & Dwi Sunaryono. 2012. Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematik dan Fisika dengan Memanfaatkan *Accelerometer* dan *Physics Engine Box2d* pada Android. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Volume 1. ISSN: 2301-9271
- Nugroho, S.M.S., Utama, A.S., Hariadi, M., Yuhana, U.L. & Purnomo, M.H. 2018. *Heirdom: Multiple ending scenario game for mathematics learning using rule-based system*. *International Conference on Computer Engineering, Network and Intelligent Multimedia (CENIM)* (pp. 192-197). IEEE.
- Okoli, C. and Schabram, K., 2011. A Guide to Conducting Literature Review of Information System Research, *Communications of the Association for Information System*, 37 (43), 879-910.
- Pamungkas, G. R. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Barisan dan Deret dengan Media *Game Visual Novel* Berbasis Website. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Pramuditya, S. A. Subali Noto & Dede Syaefullah. 2017. *Game Edukasi RPG Matematika*. Universitas Swadaya Gunung Jati. ISSN: 2086-3918

- Putra, F. P., Husni Tamrin & Dedi Ary Prasetya. 2012. Pembuatan Game Animasi 3D *Role Playing Game* untuk Pendidikan Budaya dengan UNITY3D dan Bahasa Pemrograman C#. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rasyad, Aminudin. 2003 (Cetakan ke-4). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: UHAMKA Prees & Yayasan PEP-Ex8.
- Ritterfeld, U., & Weber, R. 2006. Video games for entertainment and education. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences, August 2014*, 471–489. <https://doi.org/10.4324/9780203873700>
- Salido, A., La Misu, & Mohamad Salam. 2014. Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal Matematika Materi Pokok Limit Fungsi pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 5 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. Volume 2. No. 1
- Sardiman, AM. 2016. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman. 1986. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiaji, S. & Stefani Virliia. 2016. Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Universitas Bunda Mulia*. Vol. 9. No. 2.
- Shikine, N., Yamanaka, T., Jaccheri, L., Gomez, J. & Hoshino, J. 2018. *NOVELICA: A Visual Novel System to Make People Forget Their Negative Feelings on Mathematics*. In *International Conference on Entertainment Computing* (pp. 329-333). Cham: Springer International Publishing.
- Soboleva, E.V., Zhumakulov, K.K., Umurkulov, K.P., Ibragimov, G.I., Kochneva, L.V. & Timofeeva, M.O. 2022. *Developing a personalised learning model based on interactive novels to improve the quality of mathematics education*. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 18(2), p.em2078.
- Sukma, A. K. & Abd. Kholiq. 2021. Pengembangan SI VINO (*Physics Visual Novel*) untuk Melatihkan Berpikir Tingkat Tinggi SMA. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Volume 5. No. 2. ISSN (print): 2549-995. ISSN (online): 2549-9963.

- Supardi, U. S. 2012. Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar. FTMIIP Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.
- Syah, R. H. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Tadjab. 1990. Ilmu Pendidikan. Surabaya: Karya Abditama.
- Ulhaq, Z. S. & Mayu Rahmayanti. 2020. Panduan Penulisan Skripsi *Literature Review*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Uno, Hamzah B. 2011. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vitianingsih, A. V. 2016. *Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Surabaya: Universitas Dr. Soetomo. Volume 1. No. 1. ISSN: 2502-3470
- Winarni, D., Budiyono & Dewi Retno S.S. 2012. Eksperimentasi Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Think Pair Share* (TPS) dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Pokok Bahasan Limit Fungsi Ditinjau dari Kecemasan Belajar Matematika. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Winkel, W.S. 2005. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia.
- Wolf, M. J. P. 2001. *The Medium of The Video Game*. USA: University of Texas Press.
- Wolf, M. J. P. 2015. *Video Game Around the World*. USA: Concordia University Wisconsin.
- Yuntiaji, D. A. 2019. Analisis Kesulitan Siswa dalam Memecahkan Soal Matematika Berdasarkan *Ideal Problem Solving* pada Materi Limit Fungsi. Universitas Muhammadiyah Sukabumi