

## DAFTAR PUSTAKA

- Advernesia. (2018, April 28). *Pengertian SPSS Statistika / Belajar SPSS Bahasa Indonesia*. Diambil kembali dari Advernesia: <https://www.advernesia.com/blog/spss/pengertian-spss-statistika/>
- Al Irsyadi, F. Y., & Nugroho, Y. S. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Prosiding SNATIF Ke -2*, 13-20.
- Amadiou, F., Mariné, C., & Laimay, C. (2011). The attention-guiding effect and cognitive load in the comprehension of animations. *Computers in Human Behavior*, 36-40.
- Boucheix, J. M., Lowe, R. K., Putri, D. K., & Groff, J. (2013). Cueing animations: Dynamic signaling aids information extraction and comprehension. *Learning and Instruction*, 71-84.
- Boyle, E. A., Hainey, T., Cannolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., . . . Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 178-192.
- Charlop-Christy, M. H., & Kelso, S. E. (2003). Teaching Children With Autism Conversational Speech Using a Cue Card/Written Script Program. *Education & Treatment of Children*, 108-128.
- Diano, E. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran yang Islami Berbasis Game Menggunakan RPG Maker VX ACE*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Hidayat, A. (2017, Juni 2). *Penjelasan Lengkap ANOVA Sebagai Analisis Statistik*. Diambil kembali dari Statistikian: <https://www.statistikian.com/2017/06/anova-sebagai-analisis-statistik.html>
- Jaya, I., & Ardat. (2013). *Penerapan Statistik untuk pendidikan*. Sumatera Utara: Citapustaka Media Perintis.
- Kodotchigova, M. A. (2002). Role play in teaching culture: Six quick steps for classroom implementation. *The Internet TESL Journal*.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2014). 12 Principles for Reducing Extraneous Processing in Multimedia Learning : Coherence , Signaling , Redundancy , Spatial Contiguity , and Temporal Contiguity Principles. Dalam R. E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (hal. 279-.).

- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Muska & Lipman/Premier-Trade.
- Naumann, J., Richter, T., Flender, J., Christmann, U., & Groeben, N. (2007). Signaling in Expository Hypertexts Compensates for Deficits in Reading Skill. *Journal of Educational Psychology*, 791-807.
- Newzoo. (2017, Juni 1). *The Indonesian Gamer*. Diambil kembali dari Newzoo: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>
- Pritasari, N. F., Parhusip, H. A., & Susanto, B. (2013). ANOVA untuk Analisis Rata-Rata Respon Mahasiswa Kelas Listening. *Prosiding SNMPM Universitas Sebelas Maret*, 233-315.
- Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (2009). *Serious games: Mechanisms and effects*. Routledge.
- Romadhona, F. T., & Yundra, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran edugame Berbasis Role Play Game (RPG) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Teknik Audio Video di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 101-107.
- Santi, I. T., & Sukadi. (2014). Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7-11.
- Schneider, S., Beege, M., Nebel, S., & Rey, G. D. (2018). A meta-analysis of how signaling affects learning with media. *Educational Research Review*, 1-24.
- Stull, A. T., & Mayer, R. E. (2007). Learning by Doing Versus Learning by Viewing: Three Experimental Comparisons of Learner-Generated Versus Author-Provided Graphic Organizers. *Journal of Educational Psychology*, 808-820.
- Subarkah, M. F. (2018). *Perancangan Game-Based Learning untuk Generasi Muda Islam Dalam Membantu Menyeimbangkan Kegiatan Duniawi dan Akhirat*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). *Serious Games: An Overview*. Skövde: Institutionen för kommunikation och information.
- van Gog, T. (2014). The Signaling (or Cueing) Principle in Multimedia Learning. Dalam R. E. Mayer, *The Cambridge handbook of multimedia learning* (hal. 263-278).
- Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi'ul Fiqh Jilid I. *Jurnal Teknika*, 473-478.

- Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 41-48.
- Wulandari, A. D. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yuniarti, E. (2004). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris secara Komunikatif dengan Teknik Picture Cue Cards di SMK Negeri 3 Purwokerto. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 25-32.