

DAFTAR PUSTAKA

- Adista, D., Rohmat, D., & Darsiharjo. (2015). Pemanfaatan Fenomena Perubahan Ruang Simpang AMD Batoh Dalam Proses Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 64-82.
- Arikunto . (2004). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* . Jakarta : Rineka.
- Clark , R. C., & Mayer , R. E. (2011). *learning and the science of instruction: Proven Guidelines For Consumers and Designers of Multimedia Learning* . San Francisco: Pfeiffer.
- Cooper , G. (1990). Cognitive Load Theory As An Aid For Instruction Design. *The Educational Technology* , 108 - 113.
- Deswita. (2006). *Psikologi Perkembangan* . Bandung : Remaja Rosdakarya .
- Fagan. (2006). *Psikologi Remaja* . Jakarta : PT. Gramedia .
- Fatma , G. P. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash* . Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gall , M., Gall , J. P., & Borg, W. R. (1983). *Educational Research*. New York: Longman.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar* . Bandung : Pustaka Setia.
- Hurd , D., & Jennings , E. (2009). Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria. *Spring* .
- Handriyantini , E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar . *E-Indonesia Initiative* , 130-135.
- Hurlock , E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* . Jakarta: Erlangga.
- Iskandarwassid, & Sunendar , H. D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ibda , F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget . *INTELEKTUALITA*, 27-38.
- Moray , N. (1979). *Mental workload: Its theory and measurement*. New York : Plenum.
- Miles, M. B., Tjetjep, R. R., Mulyarto, & Huberman , A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode - metode Baru*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Madya , E. S., & Kasihadi. (1985). *Dasar - dasar Pendidikan* . Semarang : Effhar Offset.
- Maryono. (2019). *Teori Beban/ Muatan Kognitif*. Tulungagung: IAIN Tulungagung .

- Monica , W. A., & Qurrotaini , L. (2019). Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan DONA (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan . *Prosiding Semnasfip*, 94-101.
- Mustafid, Sugiharto , A., & Surarso, B. (2014). Game Edukasi Untuk Sosialisasi Peraturan Daerah Rencana Tata Ruang Wilayah (Rtrw) Kota Semarang. *Riptek* , 33-48.
- Nurhabibie , F. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari* . Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta .
- Patton , C. V., & Sawicki , D. (1986). *Basic Method of Policy Analysis and Planning* . New Jersey : Prentice Hall .
- Potter , P. A., & Perry , A. G. (2009). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan* . Jakarta : Salemba Medika.
- Rifai , W. A. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Universitas Negeri Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
- Rahman, B. (2017). Peran Teknologi Bethema Simulasi Pembangunan Kota Terhadap Porsespsi Pembentukan Penataan Pola Ruang Kota . *Inovasi Dalam Pengembangan SmartCity yang Berwawasan Lingkungan* , 123-134.
- Republik Indonesia. (1996). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 69 Tahun 1996 Tentang Pelaksanaan Hak dan Kewajiban, Serta Bentuk dan Tata Cara Peran Serta Masyarakat dalam Penataan Ruang* .
- Republik Indonesia. (2007). *Undang - undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2011). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum nomor 20/PRT/M/2011 tentang Pedoman Penyusunan Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kabupaten/ Kota*. Jakarta : Sekretariat Negara.
- Samsusilowati , P., & Setiawan , N. (2017) . Pengembangan Permainan Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1-12
- Santrock , J. W. (2003). *Adolescence: perkembangan remaja*. Jakarta : Erlangga .
- Statcounter GlobalStats. (2020, November). *Operating System Version Market Share*. Retrieved from Operating System Version Market Share Indonesia : <https://gs.statcounter.com/os-market-share/all/indonesia>
- Suardirman , S. P. (1987). *Psikologi Perkembangan* . Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

- Sugiyono . (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutopo, H. B. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta : Universitas Sebelah Maret Press .
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian* . Bandung : Alfabeta.
- Suparno , P. (2006). *Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta : Kanisius.
- Sutikno , S. (2014). *Metode dan Model - model Pembelajaran*. Lombok : Holistica .
- Wynarty , I. A. (2018). Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas Xi Pemasaran Di Smk Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* , 63-70.

