# DAFTAR PUSTAKA


Adyani, Laely, dkk. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," 4 No. 2, 2015

Afandi, Muhamad, dkk. Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah, UNISSULA PRESS

Arifin, Larasati Aurora, dan Farid Agung Rahmadi. "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun," *Jurnal Kedokteran Dipenogoro* 6 No. 2 2017

Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002)

Arikunto, Suharsimi. Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007

Arnold, Brian J. "Gamification in education", ASBBS Annual Conference: Las Vegas 21 no. 1(Februari 2014), 3 http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB(P32-39).pdf (diakses Juni 28, 2022)

Arsyad, Azhar, Media Pengajaran (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997)

Avdiu, E. Game-Based Learning Practices in Austrian Elementary Schools. *Educational Process: Internaational Journal 8 No. 3* 2019

Ayuningsih, Riska, dkk. "Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Aplikasi Game Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo", *Jurnal Ilmu Kesehatan Stikes Duta Gama Klaten* 10 No. 2

Birch, J.S. Heather and Earl Woodruff. Technical Exercise Practice: Can Piano Students be Motivated through Gamification? *Journal of Music, Technology & Education* 10, No.1 2017

Citra, Cahyani Amildah dan Brilian Rosy, "Keefektifan Pengunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8 No. 2(2020)

Direktorat Sistem Informasi dan Teknologi, Sejarah Komputer dan Perkembangannya dari Masa ke Masa https://unida.ac.id/teknologi/artikel/sejarah-komputer-dan-perkembangannya-dari-masa-ke-masa-.html

Diskominfo, Manfaat Gadget Bagi Pelajar https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/17956-manfaat-gadget-bagi-pelajar

Duckworth, William, A Creative Approach to Music Fundamentals, (Belmont : Clark Bexter 2007)

Fitriana, Nisa Nur, Pembelajaran Notasi Balok Melalui Aransemen Lagu Twinkle-Twinkle Little Stars pada Ekstrakurikuler Ansambel Musik di Sekolah Dasar Negeri Kotagede 1 Yogyakarta. Bachelor thesis

Fitriansyah, Fifit, Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) untuk Memotivasi Belajar Siswa SD. Bachelor thesis

Friantini, Rizki Nurhana dan Rahmat Winata, Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika, *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4 No. 1 (2019)

Gilakjani, Abbas Pourhossein, Visual, Auditory, Kinaesthetic Learning Styles and Their Impacts on English Language Teaching, *Journal of Studies in Education* 2 No. 1

Kapp, Karl M., *The Gamification of Learning and Instruction*, San Francisco: Pfeiffer, 2012.

Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru, (Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada 2011)

Kuncoro, Mudjarat, Metode Riset Untuk Bisnis Dan Ekonomi Islam, (Jakarta: Erlangga 2014)

Margono, "Metodologi Penelitian Pendidikan", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

Maria, Margoudi, dkk, Game-Based Learning of Musical Instruments: A Review and Recommendations, (Scotland: 2016)

Marin, Lina Escobar, Game-Based Learning Approach for Practicing Melodic Musical Intervals Using a Musical Instrument, *Journal of E-Learning and Knowledge Society* 9 No. 2 (2013).

Misbahuddin dan Iqbal Hasan, "Analisis Data Penelitian Dengan Statistik", (Jakarta: Bumi Aksara 2013).

Noviyanti, Vivi, dkk, Pengembangan Multimedia Tangga Nada Diatonis untuk Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar, *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 No. 2(2021)

Nurhasanah Siti dan A. Sobandi, Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1 No. 1 (2016)

Oxford Dictionary Online. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game_1?q=Game (diakses 18 Juni 2022)

Pinder, Patrice Juliet, Exploring the Effects of Game Based Learning in Trinidad and Tobago's Primary Schools: An Examination of In-Service Teachers Perspectives (2016)

Puspita, Tika. "Pengembangan *Software* Notasi Angka" Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

Rohani. "Media Pembelajaran" Bachelor thesis, Universitas Islam Negeri, 2019.

Rosalina, Lusiana dan Junaidi Junaidi, Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XII IPS di SMA Negeri 5 Padang, *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 1 No. 3(2020)

Santoso, Farhan Aldino,"Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD", (Researchgate, Universitas Kristen Satya Wacana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2020) diakses 5 Juli 2022

Sudjana, Nana,"*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar"*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).

Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2009)

Syifa, Layyinatus, dkk, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3 No. 4 (2019)

Trowler, Vicki, Student Engagement Literature Review, The Higher Education Academy (2010)

Yuni, Qonita Fitra, "Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual," *Elementary: Islamic Teacher Journal* 4 No.1*(*2016)

Widiawati, I, dkk. 2014. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. (Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, diakses 5 Juli 2022)

Zhang Fengjuan, The Application of Game-based Approach in Primary School English Teaching, *Advances in Sociall Science, Education and Humanities Research*