

DAFTAR PUSTAKA

- Adit, A. (2020, Maret 13). *DKI Jakarta Rerata UNBK 2019 Tertinggi Nasional, di Jenjang Ini...* Kompas.com.
- Agusti, D., Sarmidin, & Alhairi. (2024). PENGARUH GAYA BELAJAR KINESTETIK TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI DI SMK NEGERI 1 BENAI KECAMATAN BENAI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi*, 4(2).
- Alabi, M. (2024). *The Impact of Cultural and Socioeconomic Factors on Learning Styles*.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2014). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Prosiding the 5th International Conference on Indonesia Studies: "Ethnicity and Globalization."*
- Anggoro, I., Suhendro, P. P. M., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2024). Analisis Gaya Belajar Siswa dalam Mengoptimalkan Pemahaman Siswa: Studi Deskriptif di SD Negeri Klender 10. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1686–1692.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & 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).
<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Arumsari, D. M. (2023). ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2118>
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3).
<https://doi.org/10.47492/jip.v1i7.242>
- Ashari, R. (2023, Februari 6). *DKI BERPRESTASI! 20 SMP Terbaik di Jakarta Barat Unggulan Versi Kemendikbud, Yakin Sekolahmu Ada?* CilacapUpdate.com.

- Badan Pusat Statistik. (2023). *Kepadatan Penduduk menurut Provinsi (jiwa/km²), 2021*.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2023*.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2024). *Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur dan Kabupaten/Kota di Provinsi DKI Jakarta (Jiwa), 2023*.
- Bates, Bob. (2004). *Game design : the art & business of creating games* (2 ed.). Thomson Course Technology.
- Benz, R., Priyanto, H., & Anra, H. (2016). Perancangan Game Edukasi Menggunakan Model DGBL-ID Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(1).
- BrainStation. (2017, September 17). *Prodigy Game Has Over One Million Daily Players*. BrainStation.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An Introduction to Information Design*.
- Epic Games. (2025, Juli 14). *Cross-platform and crossplay gaming: Bridging the PC-console divide*. Epic Games.
- Fauzi, R., Usman, A., Hayati, N. N., & Nasihudin, M. D. (2023). Pengelompokan Gaya Belajar Secara Homogen dalam Mendukung Pembelajaran Diferensiasi Proses Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.77>
- Fernando, P. A., & Premadasa, H. K. S. (2024). Game-based Activity Design in Primary School Students' Learning Style Detection. *Procedia Computer Science*, 239, 356–363. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.06.182>
- Fitriani, A., & Yusri, F. (2022). Tingkat Kemandirian Belajar Pada Remaja. *Consilium : Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan*, 9(1). <https://doi.org/10.37064/consilium.v9i1.11332>
- Fleming, N. D. (2006). *Teaching and Learning Styles: VARK Strategies* (2 ed.).
- Fullerton, Tracy. (2024). *Game design workshop : a playcentric approach to creating innovative games* (5 ed.). CRC Press.
- Galehantomo P.S, G. (2015). Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games And PC Games. *SISFORMA*, 2(1). <https://doi.org/10.24167/sisforma.v2i1.407>

- Ginsburg, K. (2022, Agustus 4). *Cognitive Development: Thinking on New Levels*. Center for Parent and Teen Communication.
- Gule, Y., Laratmase, A. J., Sholihin, C., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Pengelolaan Media Informasi dalam Pembelajaran untuk Penguatan Perilaku Religiusitas Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2332>
- Hafer, T. (2019, Juni 11). *Dragon Quest Builders 2 - Review*. IGN.
- Interaction Design Foundation. (2016, Agustus 30). *What are Gestalt Principles?*. Interaction Design Foundation. https://www.interaction-design.org/literature/topics/gestalt-principles?srltid=AfmBOoqlFtswLAdGpBacZ8ctHTQq4YbOse3ITKXVpiY3OUIafelSnUjh#gestalt_principles_are_in_the_mind,_not_the_eye-15
- Ismantohadi, E., Edi Nugroho, L., & Suning Kusumawardani, S. (2015). Prototipe Sistem E-Learning dengan Pendekatan Gaya Belajar VARK (Kasus: Politeknik Indramayu). *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 4(3). <https://doi.org/10.22146/jnteti.v4i3.156>
- Kuswahyudi. (2019). Survey Pengetahuan Masyarakat Dki Jakarta Terhadap Olahraga Petanque. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Kuswanti, A., & Oktarina, S. (2019). Pemanfaatan Media Informasi di Era Digital bagi Kemandirian Ibu Rumah Tangga. *Suluh Pembangunan : Journal of Extension and Development*, 1(1). <https://doi.org/10.23960/jsp.v1i1.11>
- Landa, R. (2021). *Advertising by Design* (4 ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Lubis, R., Nabila, P., Nasution, N. I., Azzahra, L., Hasraful, & Andina, F. (2024). Evolusi Remaja Usia 17-19 Tahun: Analisis Pertumbuhan dan Perkembangannya. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 7899–7906.
- Maharani, D. (2016, September 30). *Ini Akibatnya jika Memaksa Anak Belajar Tak Sesuai Gayanya*. kompas.com.
- Mahon, N. (2010). BASICS ADVERTISING O2: Art Direction. Dalam *Basics Advertising O2: Art Direction*.
- Miller, C. L., Batsaikhan, O., Pluskwik, E., Pribyl, J., Chen, Y. L., & Bank, H. Von. (2022). *Game Based and Adaptive Learning Strategies*.

- Moran, K. (2023, Agustus 16). *The Four Dimensions of Tone of Voice*. Nielsen Norman Group.
- Morgan, P. L., Farkas, G., Hillemeier, M. M., & MacZuga, S. (2009). Risk factors for learning-related behavior problems at 24 months of age: Population-based estimates. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 37(3). <https://doi.org/10.1007/s10802-008-9279-8>
- Nasrul, N., Rahim, S., Irayasa, K., Nugraha, R., Syarif, E., & Nyompa, S. (2025). *GAYA BELAJAR VARK (Visual, Auditory, Reading/Writing, Kinesthetic): Strategi Diferensiasi Pembelajaran Geografi*.
- Neto, M. (2024, Juli 26). *Why Developers Port Games to Other Platforms & How It Affects Engagement*. kokku.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2). <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuryaman, A. (2024, Juni 24). *Banyak Siswa Pintar! Berikut 15 SMP Terbaik di Jakarta Berdasarkan Nilai Ujian Nasional, Layak Jadi Referensi Pendaftaran PPDB 2024*. AYOJAKARTA.COM.
- Octavia, S. A. (2020). Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1).
- Pernice, K. (2019). *Text Scanning Patterns: Eyetracking Evidence*. Nielsen Norman Group (NN/g).
- Pramesthy, A. P. D., Ulfyiani, S., Hidayahwati, R., & Ulumuddin, A. (2024). Gaya Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI-7 di SMA Negeri 14 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 831–839. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.602>
- Rahmawati, L., & Gumindari, S. (2021). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial Dan Kinestetik) Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.1876>
- Ratnaningrum, I., & Ma'wa, P. F. (2025). Pengembangan Media Scratch Game Edukasi Berbasis Gaya Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar . *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* , 5(3).
- Rohmah, S. T., Sah, S., & Edy Nurtamam, M. (2025). Dampak status sosial ekonomi terhadap hasil belajar siswa menggunakan metode systematic literature review. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13, 47. <https://doi.org/10.20961/jpd.v13i1.100659>

- Schell, J. (2020). The art of game design: A book of lenses, 3rd edition. Dalam *The Art of Game Design: A Book of Lenses, 3rd Edition* (3 ed.). Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.1201/b22101>
- Setyowati, S., Purwanto, & Sudirman. (2022). Analisis Commognitive Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Lingkaran Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02).
- Sriyono, H. (2016). Program bimbingan belajar untuk membantu Meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Sosio-E-Kons*, 8(2).
- Suhaeb, F. W., & Irmawati, M. (2017). DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE PADA HASIL BELAJAR SISWA DI SMAN 12 MAKASSAR. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 0(0).
- Sujatmika, S., Hasanah, D., & Hakim, L. L. (2018). Effect of quantum learning model in improving creativity and memory. *Journal of Physics: Conference Series*, 1006(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1006/1/012036>
- Tsaruk, V. (2023, September 28). *How do multiplayer games work? From simple to complex*. N-iX Game & VR Studio.
- Turow, J. (2020). MEDIA TODAY: MASS COMMUNICATION IN A CONVERGING WORLD, 7Th Edition. Dalam *Media Today: Mass Communication In a Converging World, 8Th Edition* (7 ed.). Routledge.
- Uthama, M. R., Saefulrahman, I., & Akbar, I. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA INFORMASI DALAM PENYELENGGARAAN PEMERINTAHAN DI KOTA BANDUNG (Studi Tentang Pemanfaatan Media Sosial Humas Kota Bandung Dalam Penyebarluasan Informasi Program Kerja Pemerintah Bidang Kesehatan Tahun 2020). *Jurnal Administrasi Pemerintahan (Janitra)*, 1(2). <https://doi.org/10.24198/janitra.v1i2.38249>
- Walker, R. (2008, Desember 15). *This Madagascar tie-in makes us want to Escape 2 Africa*. Game Watcher.
- Yengin, D. (2011). DIGITAL GAME AS A NEW MEDIA AND USE OF DIGITAL GAME IN EDUCATION. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 1(1). <https://doi.org/10.7456/10101100/003>
- Zebua, P., & Andriani, N. (2025). Penerapan Metode Permainan dalam Memfasilitasi Gaya Belajar Kinestetik Siswa TK A. *Jurnal Obsesi :*

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 563–572.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.6790>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA