

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nabila Qurrotu., Ilfiandra., Saripah, Ipah. (2019). Aspek-Aspek *Flow*. *Innovative Counseling*, 3 (2), 43-51.
- Ardini, Puspa Pupung., Lestarinigrum, Anik. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Baptista, Ricardo., Coelho, Antonio., Carvalho, Carlos Vaz de. (2016). *Relation Between Game Genres and Competences for In-Game Certification*. *LNICST* 161, 28-35.
- Brandse, Michael., Tomimatsu, Kiyoshi. (2013). *Empirical Review of Challenge Design in Video Game Design*. *Communications in Computer and Information Science*, 373, 398-406.
- Christianti, Martha. (2007). *Anak dan Bermain*. Makalah disajikan dalam kegiatan Jurnal Club Prodi PGTK UNY. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 17 Mei 2007.
- Cox, Anna L., Cairns, Paul., Shah, Pari., Carroll, Michael. (2012). *Not Doing But Thinking: The Role of Challenge in The Gaming Experience*. *Conference on Human Factors in Computing System-Proceedings*. Austin, Texas, 5-10 May 2012.
- Crawford, Garry., Muriel, Daniel., Conway, Seven. (2019). *A Feel for The Game: Exploring Gaming "Experience" Through The Case of Sport-Themed Video Games*. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 25 (5-6), 937-952.
- Denisova, Alena., Guckelsberger, Christian., Zendle, David. (2017). *Challenge in Digital Games: Towards Developing a Measurement Tool*. *Conference on Human Factors in Computing System*. Denver, USA, 6-11 May 2017.
- Dewey, John. (1997). *Experience & Education*. New York : Simon & Schuster.
- Dewi, Sinta Ayu. (2015). *Perbedaan Afek Positif dan Afek Negatif terhadap Recalling Memori*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya.
- Duchesne, Sue., McMaugh, Anne. (2016). *Educational Psychology for Learning and Teaching*. Australia : Cengage Learning.
- Elfiadi,. (2016). *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. *Itqan*, 7 (2), 51-60.
- Elfira, Eqlima. (2011). *Pengaruh Terapi Bermain dengan Tehnik Bercerita terhadap Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Anak Pra Sekolah di Ruang Perawatan Anak di RSUP H. Adam Malik Medan*. Skripsi tidak diterbitkan. Medan: Fakultas Keperawatan Universitas Sumatera Utara.

- Erm, Laura., Mayra, Frans., (2005). *Fundamental Components of The Gameplay Experience: Analysing Immersion. Conference on Digital Games Research Changing Views Worlds in Play*. Vancouver, British Columbia, 16-20 June 2005.
- Fahmi, Novita Elisa., Syarief, Achmad., Grahita, Banung. (2018). Identifikasi Pengalaman Bermain *Game Mobile* (Studi Kasus *Game Clash Of Clans*). *Sosioteknologi*, 17 (2), 246-259.
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura. *Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5 (1), 39-44.
- Fathiyah, Kartika Nur. (2020). *Afek Positif di Domain Akademik: Aplikasi The Broaden and Build Theory of Emotion (Review Sistematis)*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional dan *Call Paper* “Psikologi Positif Menuju Mental Wellness. Universitas Negeri Malang, Malang, 17-18 Juni 2020.
- Guidry, Julie Anna. (2004). *The Experience of Suspense: Understanding The Construct, Its Antecedents, And Its Consequences in Consumption and Acquisition Contexts. Unpublish Dissertation*. Texas: *Doctoral of Philosophy Texas A&M University*.
- Hager, Paul., Gonczi, Andrew. (1996). *What is Competence?. Medical Teacher*, 18 (1), 15-18.
- Handayani, Diah., Hadi, Dwi Rendra., Isbaniah, Fathiyah., Burhan, Erlina., Agustin, Heydi. (2020). Penyakit Virus Corona. *Respirologi Indonesia*, 40 (2), 119-129.
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi Kajian Filsafat dan Ilmu Pengetahuan*. Malang : Literasi Nusantara.
- Insiyah, Ma'fiyatun. (2019). Bermain Bebas untuk Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Omah Dolanan YWKA Yogyakarta. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4 (1), 19-26.
- Karyono., Rohadin., Indriyani, Devia. (2020). Penanganan dan Pencegahan Pandemi Wabah Virus Corona (Covid-19) Kabupaten Indramayu. *Kolaborasi Resolusi Konflik*, 2 (2), 164-173.
- Khadijah., Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Klimmt, Christoph., Rizzo, Albert., Vorderer, Peter., Koch, Jan., Fischer, Till. (2009). *Experimental Evidence for Suspense as Determinant of Video Game Enjoyment. Cyber Psychology & Behavior*, 12 (1), 29-31.
- Konig, Johannes Alexander., Wolf, Martin R. (2016). *A New Definition of Competence Developing Games. The Ninth International Conference on*

Advances in Computer-Human Interactions, Venice, Italy, 24-28 April 2016.

- Kresna, Mochammad. (2016). *Pengaruh Enjoyment Experiences Pasca Mengonsumsi Media Hiburan Interaktif*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional INDOCOMPAC. Universitas Bakrie, Jakarta, 2-3 Mei 2016.
- Kristanto, Damar. (2018). Pengaruh Kustomisasi Avatar Game dalam Meningkatkan Pengalaman Pemain dan Loyalitas Bermain: Eksperimen dalam Video Game Berbasis *Role Playing Game* (RPG). *The International Journal of Applied Business*, 2 (2), 86-106.
- Luong, Gloria., Wrzus, Cornelia. (2017). *Positive Affect*. In V. Zeigler-Hill & T. K. Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of Personality and Individual Differences* (pp. 1-3). New York: Springer.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung : Fakta Press IAIN Raden Intang Lampung.
- Moloeng, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Moore, Shannon. M., Diener, Ed., & Tan, Kenneth. (2018). *Using Multiple Methods to More Fully Understand Causal Relations: Positive Affect Enhances Social Relationships*. In E. Diener, S. Oishi, & L. Tay (Eds.), *Handbook of well-being*, 1-17.
- Muchlisin, Muchammad Arif. (2017). Permainan Bebas dan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3 (2), 48-57.
- Nurfitriya, Alfi., Kusumandyoko, Tri Cahyo. (2021). Analisis *User Experience* pada *Game Among Us* dengan Menggunakan *Game Design Factors Questionnaire*. *Jurnal Barik*, 2 (3), 148-162.
- Nurhayati, Eni. (2020). *Analisis Kemampuan Berbahasa Mahasiswa Disleksia sebagai Calon Guru Sekolah Dasar: Studi Kasus (NA)*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bela Negara “Bela Negara untuk Generasi Milenial”. Universitas Muria Kudus, Kudus, 4 Maret 2020.
- Ortqvist, Daniel., Liljedahl, Mats., (2010). *Immersion and Gameplay Experience: A Contingency Framework*. *International Journal of Computer Games Technology*, 2010, 1-11. doi:10.1155/2010/61393.
- Papadimitriou, Alexandros, (2020). *The Importance of Enjoyment in Game-Based Learning*, *Computer Game Development and Education*, 1 (2), 1-24.
- Pratiwi, Wiwik. (2017). Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. *Tadbir*, 5 (2), 106-117.

- Procci, Katelyn., Bowers, Clint. (2011). *An Examination of Flow and Immersion in Games. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 55(1), 2183–2187.
- Purbasari, Imaniar., Purwaningrum, Jayanti Putri., Rusdiyanto, Hutomo., Fajrie, Nur (2019) *Kreasi Mainan Anak Sorongan sebagai Sarana Edukasi, Ketangkasan, dan Hiburan*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial. Universitas Muria Kudus, Kudus, 20 Maret 2019.
- Purwantini, Lucky. (2017). Pengalaman *Flow* dalam Belajar. *Ilmu Perilaku*, 1 (1), 58-71.
- Putro, Khamim Zarkasih. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia*, 16 (1), 19-27.
- Rohmansyah, Nur Aziz. (2017). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Bermain. [pdf]. (<http://eprints.upgris.ac.id/5/1/PEMBELAJARAN%20PENDIDIKAN%20JASMANI%20OLAHRAGA%20DAN%20KESEHATAN%20MELALUI%20BERMAIN.pdf> diakses tanggal 6 November 2022).
- Rosiana, Dewi., Hadian, Rizka., Amrilya, Miki. (2016). Gambaran *Flow*, *Student Engagement*, serta Afek Positif dan Afek Negatif. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (SNaPP) Kesehatan, 6 (1), 100-107.
- Salim. Syahrums. (Ed). (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Citapustaka Media.
- Setyowulan, Amalia., Mutiaz, Intan Rizky., Riyadi, Slamet. (2018). Pengalaman Bermain Saat Terjadi Interaksi dalam *Team-Based Mobile Game*. *Jurnal Muara Ilmu Sosial Humaniora*, 2 (2), 801-807.
- Suarti, Ni Ketut Alit. (2014). Bermain Konstruktif Sambil Belajar Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paedagogy*, 1 (2), 140-150.
- Sukur, Moch. Halim., Kurniadi, Bayu., Haris., N, Ray Faradillahisari. (2020). Penanganan Pelayanan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Hukum Kesehatan. *Inicio Legis*, 1 (1), 1-17.
- Syafrida., Hartati, Ralang. (2020). Bersama Melawan Virus Covid 19 di Indonesia. *Salam*, 7 (6), 495-508.
- Tan, Ed S., Jansz, Jeroen. (2008). *The Game Experience. Product Experience*, 531–556. doi:10.1016/b978-008045089-6.50026-5.
- Tiktampanidi, Elena., Lykesas, Georgios., Lola, Afrodit., Bakirtzoglou, Panteleimon., Chatzopoulos, Dimitris. (2021). *Effect of a Creative*

Movement Program on Balance in Young Children. Journal of Exercise Physiology online, 24 (5), 39-47.

Tsiaras, Asterios. (2012). *Dramatic Play as a Means of Developing Primary School Students' Self-concept. The Journal of Drama and Theatre Education in Asia*, 3 (1), 47-67.

Ulandari, Vivi., Saparahayuningsih, Sri., Yulidesni. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3 (2), 72-77.

Urbayatun, Siti. (2006). Hubungan antara Pemenuhan Kebutuhan dengan Afek Positif dan afek Negatif pada Lansia. *Humanitas Indonesian Psychological Journal*, 3 (1), 63-72.

Utomo, Pandu Rukmi., Hutama, Krishna., Sunarya, Yan Yan. (2022). Imersi dan Nostalgia dalam *Game A Space For The Unbound. Jurnal Seni dan Reka Rancang*, 5 (1), 55-80.

Vitello, Sylvia., Greatorex, Jackie., Shaw, Stuart., (2021). *What is Competence? A Shared Interpretation of Competence to Support Teaching, Learning and Assessment. Cambridge University Press & Assessment.*

Yona, Sri. (2006). Penyusunan Studi Kasus. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 10 (2), 76-80.

Yus, Anita. (2013). Bermain sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Visi P2TK Paudini*, 8 (2), 153-158.