

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan adobe animate pada materi trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434-443.
- Agustina, W. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Dasar-dasar Algoritma dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas Siswa Kelas X Smk Nasional Berbah*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 12-23.
- Amrulloh, T. R., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 5(2).
- Andri, I. D., Syaad, P., & Heru, W. H. (2020). Pengembangan Game Edukasi Dengan Self-Directed Learning Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 01 No. 01 2020.
- Bastian, H., & Khamadi, K. (2016). Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 33-44.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Choirina, A. I. (2014). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM ACCELERATED INSTRUCTION (TAI) PADA STANDARA MENGANALISIS RANGKAIAN LISTRIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK NEGERI 2 PAMEKASAN. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(3).
- Dhewi, A. I., Patmanthara, S., & Herwanto, H. W. (2020). Pengembangan Game Edukasi Android Dengan Self-Directed Learning Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Smk. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran (JPPP)*, 1(1), 8-18.

- Dianti, P. (2014). Integrasi Pendidikan Karakter dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1).
- Fitri, S. F. N., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1530-1533.
- Ghea, P. F. D. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Micromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Husaini, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan (e-education). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 2(1).
- Intan, (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. Dipetik 8 April 2019. From e-journal "Acta Diurna" Volume VI. No. 1. Tahun 2017.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologidalam Pendidikan di Era Globalisasi. Banyuwangi: Institut Agama Islam Ibrahimy. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 2, Juli – Desember 2018.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Naibaho, R. S. (2017). Peranan dan Perencanaan Teknologi Informasi dalam Perusahaan. *Warta Dharmawangsa*, (52).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2017). Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167-184.
- Putranto, A. (2013). Pengembangan Game Edukasi Klasifikasi Hewan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5 Sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas VII Di SMP N 15 Yogyakarta. *Pendidikan Teknik Informatika*.

- Rohayati, Y., Astra, I. B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33-43.
- Rohmawati, I., Sudargo, S., & Menarianti, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173-184.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96-104.
- Simanjuntak, E. B., & Ananda, N. F. (2018). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif “Tematik” Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV SDN 028229 Binjai Barat TP 2017/2018. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 2(3), 14-20.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tageh, I.M., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Graha Ilmu.
- Transmawati, M., & Sartika, W. (2019, July). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129-140.

- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma-Jurnal Komputer dan Informatika*, 22(1), 95-100.
- Zamroni, M. (2009). Perkembangan teknologi komunikasi dan dampaknya terhadap kehidupan. *Jurnal Dakwah*, 10(2), 195-211.
- Zulfah, S. (2018). Pengaruh perkembangan teknologi informasi lingkungan (studi kasus kelurahan Siti Rejo I Medan). *Buletin Utama Teknik*, 13(2), 143-149.