

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). *Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang*. Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, Dan Implementasi, 8(1), 1-84
- Cahyono, Dwi. 2020. *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN) Kelas XI Di SMK Negeri 1 Kempas*. Joined Jurnal.
- Dillon, Teresa. 2012. *Pengembangan Video Game Simulasi Bus Dengan Menggunakan Zmodeller*. Yogyakarta: Techforedu.org.
- Dwisaputro, Krisan Bagus. 2020. *Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar dan Menyusun Kata untuk Siswa TK Berbasis Android*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fitriana, K, K. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Di Sman 1 Bireuen*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Hyuje, Wahyu. 2016. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini.
- Kennedy, dkk. 2017. *Pembuatan Web Party Game “Wizard Class” Menggunakan Airconsole*. Jakarta: Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi.

- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. *Analisis dan desain system informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lutter-Sutopo, Binanto, Iwan. 2020. *Metode Pengembangan Multimedia*.
- Muna, dkk. 2020, *Implementasi Model Pembelajaran Scramble Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Dan Sikap Kerjasama*. Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM).
- Pradana, Afista Galih. 2019. *Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android*. Madiun: Jurnal Teknik Informatika PGRI Madiun.
- Rahasia, Brendon, dkk. 2021. *Perancangan Game Advanture : Pengenalan Budaya Sangihe*. Jurnal Teknik Informatika.
- Ridoi, Muhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Satu Guru Satu Game Edukasi (SAGUSAGAME).
- Robbani, Khozi Dzikri. 2016. *Game Edukasi Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Audio Visual untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. Jurnal Pendidikan Teknik Informatikan dan Komputer.
- Saputra, Dedi., Rafiqin Arif. 2017. *Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pointianak Punye” Berbasis Android*. Jurnal Khatulistiwa Informatika.

- Samat, M. F., Rashidi, R. A. M., Zamri, N. S., Kamal, P. N. M., & Ruslan, S. N. (2019). *Learning about Healthy Food through Interactive Game. 2nd Kelantan International Learning and Innovation Exhibition*, 28–30.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrin, A. 2017. *Analisis Perencanaan Pemeliharaan Jalan Tol Purbaleunyi Pt. Jasa Marga (Persero) Tbk. Bandung Dalam Rangka Meningkatkan Efektifitas Dan Efisiensi* (Doctoral Dissertation, Universitas Widyatama).
- Widayati, Mike. 2014. *Game Edukasi Menyusun Kata Dalam Bahasa Inggris Dengan Melawan Zombi*. Thesis Teknik Informatika.
- Widyastuti, Reni & Puspita, Listia Sari. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan*. Jurnal Informatika dan Komputer.
- Zach, Bobbitt 2021. *Cohen's Kappa Statistic: Definition & Example*. *Statology*.