

DAFTAR PUSTAKA

Adi Yudhanto, Prasetyo . 2010. *Perancangan Promosi Produk Edu-Games Melalui Event*

Laporan Tugas Akhir. Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Ah Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: Kaubaka

Dipantara.

Andri Inoviyana Dhewi. 2020. Pengembangan Game Edukasi Android Dengan Self Directed

Learning Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran (Jppp)*. Vol 01, No 01, April 2020. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppp>.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Cahyani Amildah Citra. 2018. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game

Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.

Dede Dermawan. 2020. Game Edukasi Adventure Pengenalan Komponen Komputer Untuk

Peserta Didik Smk Dar El Hikmah Pekanbaru. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran.*

F. Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito.

Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. 2017. Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot

Dalam Pengajaran Abad Ke-21. Seminar Serantau, 627–635. Retrieved From <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-Harlina-Binti-Ishak.pdf>.

Henry Simamora. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia.* Jakarta: Gramedia.

Mahtarami Affan Dan M. Noor Ifansyah. 2010. Pengembangan Game Pembelajaran Otomata

Otomata Finit. Seminar Nasional Informatika 2010 (Semnasif 2010). Upn “Veteran”

Yogyakarta Programme For International Student Assessment. www.oecd.org.

Miftah Farid Adiwisastra. 2015. Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia

Pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Rifky Syaifulloh. 2021. Perancangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Dan Flood Fill. ISSN:2406 – 7857. *Jurnal Ilmu Komputer (Klik)*.

Riyanto. 2014. *Validasi & Verifikasi Metode Uji: Sesuai Dengan Iso/Iec 17025 Laboratorium Pengujian Dan Kalibrasi.Ed.1, Cet. 1*. Yogyakarta: Deepublish.

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sriadhi. 2014. Multimedia Exploratory Tutorial Learning (Etl) Untuk Pembelajaran Pembangkit Energi Listrik. Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Ke-Tik. Medan: Usu Press.

Sriadhi. 2018. Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran, July, 1–14.

Sri Nurfatihmah. 2017. Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Game Dengan Metode Discovery Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web. *Jurnal Teknologi Pembelajaran. Unikasi Pendidikan*.
<https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>.

Sunarti Dan Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Andi Offset.

Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

Titon Agung Saputro. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar. Issn 2614-1175. *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematik*.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Ktsp*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yulia, E. R. 2017. Perancangan Program Penjualan Perhiasan Emas Pada Toko Mas Dan Permata Renny Medan. *Evolusi*. Vol. 5, No. 2: 27–34.

Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.

Widyastuti, W.,2012.Hubungan Antara Depresi Dengan Kepatuhan Melaksanakan Diit Pada Diabetisi Di Pekalongan.*Jurnal Ilmiah Kesehatan*.
Www.Journal.Stikesmuh-Pkj.Ac.Id/Journal/Index.Php/Jik/Article.



THE
Character Building
UNIVERSITY