

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. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Arifn, muhammad nur, & Sumawati, maeni sondang. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL KELAS XI DI SMK NEGERI 1 SURABAYA Muhammad Nur Arif Meini Sondang Sumbawati. *Jurnal IT-EDU*, 01(02), 28–36.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chun, R. (2017). *Adobe Animate CC 2017 release*. Pearson Education. <https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780134665238/samplepages/9780134665238.pdf>
- Dhewi, A. I., Patmanthara, S., Heru, D., & Herwanto, W. (2020). Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Smk, 01(01), 8–18. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppp>
- Emda, A. (2011). Utilization of Media in Biology Learning in Schools. *DIDAKTIKA Scientific Journal*, XII (1), 149–162.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Kartikasari, A., & rahmawati, I. (2018). Pengembangan Media Game Moou Train Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254769.
- M. Suyanto (2004). *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Muhammad Ramli. (2012). *Buku Utuh Media Dan Teknologi Pembelajar*-M. Ramli (1st ed.). IAIN Antasari Press.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal

Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>

Pradanita, W. R. (2017). Pengembangan Game Edukasi Bertipe Role Playing Game (RPG) pada Mata Pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 1 Jombang. *It-Edu*, 2(02), 263–272.

R., Prasetyo, H., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. (2021). *Game Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan*. 1(10), 5–11.

Ramli, R., Batubara, M. T., & Saragih, B. M. A. (2018). Perancangan Layout Dan Grafis Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, 1(1), 16–21.
<https://doi.org/10.34012/jutikomp.v1i1.320>

Rohmah, B. N., & Sumarsih, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017 [Skripsi]. *Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta*

Saputra, V. H., Darwis, D., Febrianto, E., Indonesia, U. T., & Lampung, B. (2020). *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME*. 15(1), 171–181.

Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.

Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian multimedia pembelajaran. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*, (July), 1–14.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>

Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining software games with education: Evaluation of its educational effectiveness. *Educational Technology and Society*, 8(2), 54–65.

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533.