

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S. (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.
- Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basuki, W. &. (2021). *Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fithri, D. L. (2017). Analisa Dan Perancangan *Game* Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225-230.
- Hake, R.R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. Dept Of Physics, Indiana University.
- Labrecque, J. (2016). *Adobe Animate CC: Introduction To Animation And Interactivity*. Amerika: Adobe MAX.
- Layaliya, F. N. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81-84.
- Munir, P. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Panjaitan, R. G. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141-151.
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun *Game* Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, Vol. 2, No. 1, Pp. 49-53.
- Pratama, R. A. (2020). *Game* Android “Menalar” Berbasis Adobe Animation Cc. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 617-630.
- Pratama, U. N. (2017). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 167-184.
- Rusmayana, Taufik. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa. Bandung:Penerbit Widina
- Sriadhi. (2019). Instrumen Penilaian multimedia pembelajaran. Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran, (July), 1–14.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Teguh Arie Sandy, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book.
- Widyastuti, S. H. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa. *Universitas Negeri Yogyakarta: Program Studi Bahasa Jawa*.