

DAFTAR PUSTAKA

- Alom, B. M., Scoular, C., & Awwal, N. (2016). Multiplayer game design: performance enhancement with employment of novel technology. *International Journal of Computer Applications*, 145(1), 27-32.
- Arikunto, S. (2015). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Barker, L. J., McDowell, C., & Kalahar, K. (2009). Exploring factors that influence computer science introductory course students to persist in the major. In *ACM SIGCSE Bulletin* (Vol. 41, No. 1, pp. 153-157). ACM.
- Corcoran, E. (2005). A Statistical Model of Student Knowledge for a Corrected Conceptual Gain.
- Daly, C. (1999). RoboProf and an introductory computer programming course. *SIGCSE Bull.* 31(3): 155-158.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional*.
- Huda, Miftakhul, Munzil Munzil, and Metri Dian Insani. "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi sistem organisasi kehidupan berbasis game edukasi." *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (Journal of Mathematics, Science, and Instruction)* 1.3 (2021): 173-179.
- Ismail, A. (2009). Permainan Kecil. *Jakarta: Depdikbud*.
- Kurniawan, F. Y., Siahaan, S. M., & Hartono, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adventure game pada materi prinsip animasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 183-195.
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Nana Sudjana 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141-151.

- Prasistayanti, N. W. N., Santyasa, W. I., & Warpala, W. S. I. (2019). Pengaruh Desain E-Learning Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mata Pelajaran Pemrograman pada Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(02), 138-155.
- Rohayati, Yeye, IK Budaya Astra, and I. Gede Suwiwa. "Pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi materi kesehatan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi." *Jurnal IKA* 16.1 (2019): 33-43.
- Salam, S. M. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Santyasa, I. W. 2018. Metodologi penelitian pendidikan. Singaraja: Undiksha Press.
- Saputro, T. A., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 4(1), 10-23.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2004). 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 (JPK)*, 94.
- Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- 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.
- Widodo, Prabowo.P,Dkk, (2011). *Pemodelan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML*, Graha ilmu, Yogyakarta.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar