

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhamad.2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*.5(1):11-18.
- A. Heriyanto dkk. (2014). Pegembangan multi media pembelajaran interaktif berbasis education game sebagai media pembelajaran kimia. *journal.unnes.ac.id*, 3(1), 1-7.
- Azwar dkk. (2020). Game Edukasi Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Android. *jurnal ilmiah informatika*, 8(2), 141-150.
- Agustin Eka Rini Yanti & Susanti Yuyun.2017. Aplikasi *Smart Card Game Uno Acounting* Sebagai InstrumenEvaluasi Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Ilmiah Edukasi*.5(2):131-136.
- Aprilianto Andika dan Wahyuni Mariana.2018.Permainan Edukasi Game sebagai strategi pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Islam*.1(1):139-158.
- Aimi Marlinda Dkk . (2023). Analisis Kelayakan Media , Pembelajaran Atlas. *Jurnal Arainy*,81- 89.
- Cahyani Amildah Citra. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261-272.
- Hamudiana Saski Nabilah.2021. Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*.9(1): 1118-1124.
- Iis Ernawati & Totok Sukardiyono.2017.Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server.*jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 2(2):205-209.
- Intan Nur Saidah. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata Menggunakn Adobe Flash. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 8(1) *Indonesia*, 65-74.
- Kistanto andi.2016.media pembelajaran.surabaya:bintang sutabaya. Panggara hamzah dkk.2022.

Muhammad Abdul Ghofur. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 1 Bangkalan. *Jupe*, 7(2), 38-43.

Qomarul Yakim Rohman dkk.2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, Dan Jatuh Bebas*. JPPF.8(2):21-30.

Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran.

Zakiyah Ainun dkk.2021. Pengembangan Media *Game* Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar . Jurnal Education and development.9(2):572-579.

Zakky. (2020, Februari 23). *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum [Lengkap]*. Retrieved from ZonaReferensi.com: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>

