

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. N., & Sumawati, M. (2016). Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 01(02), 28–36. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/17423>
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. In *Jurnal Universitas Udayana*. ISSN (15th ed., Vol. 2302, Issue 1). Rineka Cipta. <https://www.scribd.com/document/756557803/Suharsimi-Arikunto-Prosedur-Penelitian>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. <https://www.scribd.com/document/740858744/Dasar-dasar-Evaluasi-Pendidikan>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bunyamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran. In *Book*. UPT UHAMKA Press. www.uhamkapress.com
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Media PEMBELAJARAN: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Awal Syaddad (ed.); 1st ed.). CV Kaaffah Learning Center.
- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan

- App Inventor. *Jurnal Intra Tech*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.37030/jit.v2i1.24>
- Fuada, S. (2015). Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android. *Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komputer*, 3(1), 18–35.
- Hamria, & Hasmirati. (2022). Game Edukasi Untuk Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(1), 274–288. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i1.1491>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (1st ed.). TAHTA MEDIA GROUP.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Marsiemi, A. S. (2021). Pengaruh Penerapan Game Edukasi Kesehatan Reproduksi (Kepo) Terhadap Keterampilan Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(2), 77–84. <https://doi.org/10.52657/jik.v10i2.1471>
- Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 181–188. <https://doi.org/http://doi.org/10.36709/japend.v3i3.21986>
- Nadifah, L. U. (2018). Pengembangan Game “PADUKA. exe” berbasis RPG Maker MV sebagai Media Belajar Mandiri pada Materi Fungsi Komposisi. *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran

- Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pengena. In *AL-Ahya* (1st ed., Vol. 01, Issue 01). Kencana.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *ResearchGate*, February, 1–6. <https://doi.org/10.13140/RG>
- Sakti, H. gunawan. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Realita*, 2(2), 325–344.
- Sriadhi. (2024). *Instrumen Penilaian Multimedia Interaktif* (Issue 1, pp. 1–14). <https://www.scribd.com/document/935589732/Instrumen-Penilaian-Multimedia-Pembelajaran-Sriadhi-2018>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. In *Surya Cahya*. Suracahya. <https://www.scribd.com/document/736866532/N-Gain-vs-Stacking>
- Sumiharsono Rudi, & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Dedy (ed.); 1st ed.). Pustaka Abadi.
- Supriyono, A. R., Dwi Fatimah, A., Bahroni, I., Perdana Wanti, L., & Nur Faiz, M. (2023). Metode Pengembangan Perangkat Lunak MDLC Pada Rancang Bangun Media Pembelajaran Planet Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Infotekmesin*, 14(1), 141–148. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v14i1.1689>
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Swadyaya, P. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing

Game (RPG) Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(2), 118–129. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v4i2.28323>

Ujud Sartika, Nur D.Taslim, yusuf yusmar, saibi ningsi, & ramli rizwan muhammad. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sman 10 Kota Ternate Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.

Wantri, M.Pd., M. S., Dr.Gimin, M. P., & Prof.Dr.Suarman, M. P. (2022). Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 91–99.

Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. In *Nucl. Phys.* (1st ed., Vol. 13, Issue 1). Cerdas Ulet Kreatif.

Wibawanto, W. (2020). Game Edukasi RPG (Role Playing Game). In *Lppm Unnes* (1st ed., Issue July). LPPM UNNES.

Wiwik Sulistiyawati, Rijalush Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, & Tomi Listiawan. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.

THE
Character Building
UNIVERSITY