

DAFTAR PUSTAKA

- Adita Rifai, W. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi 6)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Clark, D. (2006). *Games and E-Learning*. Diambil dari www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspiaan-games_1.1.pdf
- Damar Jati, W. (2018). *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika "Senja Bilbul (Senang Belajar Bilangan Bulat)" Berbasis Android Sebagai Penerapan Edupreneurship*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Fatchur Rahman, A. (2017). *Pengembangan Permainan Edukasi Katelu (Klasifikasi Komponen Komputer) Berbasis Android Dengan Tools Unity 3D Game Engine*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriani, D. (2018). *Pembuatan Game Edukasi Aritmatika Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier untuk Memvisualisasi Tingkatan Level Berbasis Android*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hartanto, A. (2018). *Making Indonesia 4.0*. Diambil dari <http://kemenperin.go.id/download/18384>
- Hurd, D., & Jenuings, E. (2009). *Standarized Educational Games. Ratings: Suggested Criteria*.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kafit, M. (2009). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus*. Diambil dari <http://core.ac.uk/download/pdf/12350648.pdf>
- Mahendra, I. N. A. (2016). "Pengembangan Multimedia Berbentuk Game Edukasi pada Sub Pokok Bahasan Refleksi dan Translasi di Sekolah Menengah Pertama", Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Matematika. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mahmudah, S. (2017). *Pengembangan Game Edukasi 3D "Finding Treasure" Sebagai Media Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Ngawen*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Nieveen. (1999). *Principles and Methods of Development Reserch*. The Netherlands: University of Twente.

Novi Karunia, A. (2015). *Pegembangan Game Edukasi “ The Accounter” Berbasis Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Datar Jurnal Penyesuan untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Pujirianto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.

Sanjaya, I. P. E. (2016). “*Pengembangan Game Edukasi dengan Materi Pengenalan Panca Yama Bratha pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 1 Banjar Bali*”, Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Jurusan Teknologi Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Suartama, S.Pd., M.Pd., I. K., & Tastra, M.Pd., Drs. I. D. K. (2014). *E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Thiagarajan, Sivasalilam, Melvyn I. Semmel, & Dorothy I. Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Diambil dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>

Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Diktat kuliah.