

DAFTAR PUSTAKA

- Angsori, M. L. (2019). *JARINGAN KOMPUTER*.
- Arif, M., Effindi, Ma., & Cahyani, L. (2019). PENGEMBANGAN GAME ANDROID MENGGUNAKAN UNITY PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DISKRIT. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*.
- Arta, A., Afriyantari, D., & Putri, P. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia Untuk Sekolah Dasar. In *Jurnal Teknik Elektro* (Vol. 20, Issue 2).
- Bota, P. (2005). *Computer games and learning: Digital game-based learning*.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty In Games*, The MIT Press, Cambridge.
- Denny Pratama, L., Bahauddin, A., Lestari, W., Matematika, T., Ilmu, I., Zainul, K., & Genggong, H. (2019). *Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?*
- Dermawan, D., al Rian, R., & Herlandy, B. (n.d.). *Eduteach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran Game Edukasi Adventure Pengenalan Komponen Komputer Untuk Peserta Didik SMK Dar El Hikmah Pekanbaru*.
- Dr. Adelina Hasyim, M. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah Dasar*.
- Dwi Yuliana, O., Patmanthara, S., & Prasetya Wibawa, A. (n.d.). *Game Edukasi Ular Tangga Bermuatan Teams Game Tournament Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Engkoswara dan Aan Komariah, 2010, *Administrasi Pendidikan*, Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Ganesha Putra, Y. (2017). *PEMBUATAN GAME BALAP KUCING DENGAN UNITY BERBASIS ANDROID*.
- Halawa, S. (2016). *PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TOPOLOGI JARINGAN KOMPUTER UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN (TKJ) DENGAN METODE COMPUTER BASED INSTRUCTION*.
- Hardini, Isriani dan Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep dan Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Hartanto, B., Ferdinand, M. S., & Albert Surya Wijaya, Mc. (2019). *Pembuatan Game Nonogram Multiplayer*.
- Kasim, M., Kurniawan, H., & Radzi Rathomi, M. (2017). *IMPLEMENTASI MANAJEMEN JARINGAN KOMPUTER PADA UJIAN ONLINE SEKOLAH BERBASIS MOODLE (STUDI KASUS: SMA NEGERI 2 TANJUNGPINANG)*.

- Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 7 PONTIANAK. In *Jurnal Edukasi* (Vol. 14, Issue 2).
- Lutfiyatun, E. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ADOBE FLASH CS5*.
- Luthfi, M. I. (n.d.). *Digital Game-based Learning View project Design Thinking View project*. <https://www.researchgate.net/publication/299486718>
- Novaliendry, D. (2013). *APLIKASI GAME GEOGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF (STUDI KASUS SISWA KELAS IX SMPN 1 RAO)*.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 19(02).
- Nurindahsari, S., Gunarsih, N. A., Zamzami, M. Z., Mustofa, S. A., Saputra, I. T., & Af'idah, A. I. (2022). Multiplayer online game for distance learning for Integrated Islamic Kindergarten students of Khairunnisa. *Community Empowerment*, 7(2), 285–290. <https://doi.org/10.31603/ce.5599>
- Patil, P. P., Patil, P. P., & Alvares, R. (2015). Cross-platform Application Development using Unity Game Engine Cross-platform Application Development using Unity 3D View project Detection of Terrorism Activities using Big Data Analytics View project Cross-platform Application Development using Unity Game Engine. *International Journal of Advance Research in Computer Science and Management Studies*, 3(4). <https://www.researchgate.net/publication/312591645>
- Pelajaran, M., Dan, K., Dasar, J., & Yulianti, A. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA*.
- Putu, N., Krismony, A., Parmiti, D. P., Gusti, I., & Japa, N. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD*. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2>
- Safaat, Nazruddin h. 2012. ” Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android, Cetakan Pertama, Edisi Revisi, Penerbit Informatika Bandung. Bandung
- Siagian, Sondang P, 2004, Teori Motivasi Dan Aplikasinya, Bina Aksara Jakarta
- Sirait, A. (2020). *Sinergi Hasil Penelitian Dalam Menghasilkan Inovasi Di Era Revolusi 4.0" Kisaran*.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta

- Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere* /, 01(01).
- Tresnawai, D. (2018). *Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar*.
<http://journals.sttgarut.ac.id>
- Trisna, P., Permana, H., Gede, I., Darmawiguna, M., Windu, M., & Kesiman, A. (2014). JA-KO Balinese Pizza: Game Edukasi Interaktif Jaringan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 3(2).
- W.S. Winkel. 1996. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Yuberti, Y. (2015). Online Group Discussion pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 145–153.
<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.88>