DAFTAR PUSTAKA

Adiwijaya, Mohammad., Kodrat Iman S., dan Yuli Christyono. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android menggunakan Construct 2.

Agustina, Ni Kadek Dina. et al. (2015). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Multimedia di SMK Negeri Singaraja.

Alfianika, Ninit. (2018). Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Deepublish

Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.

Branch, Robert Maribe. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach.NewYork:Springer.

Budiman, Haris. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan.

Budiyanto, Alex. (2003). Pengantar Algoritma dan Pemrograman. Ilmu Komputer.com.

Dave, Diana Laily Fithri., dan Dave Andre Setiawan. (2017). Analisa dan Perancangan Game Edukasi sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini.

Ghozali, I. dan Castellan. 2002. Statistik Non.Parametrik: Badan Penerbit UNDIP.

Irsyadi, Fatah Yasin Al., Yusuf Sulistyo Nugroho. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect.

Lexy J. Moleong.(2005). Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mahdiana, Deni. (2011). Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang dengan Metodologi Berorientasi Obyek : Studi Kasus PT. Liga Indonesia

Melayasari, Nindy Silvia., Achmad Lutfi., dan Dyah Astriani. Pengaruh *Game The Adventure Of Science* sebagai Media Pembelajaran Zat Adiktif dan Psikotropika Terhadap Semangat Belajar Peserta Didik.

Nurdyansyah., Andiek Widodo. (2015). Inovasi Teknologi Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center

Putra, Dian wahyu., A. Prasita Nugroho., dan Erri Wahyu Puspitarini. (2016). Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini.

Rahayu, Chichi dan Festiyed. (2018). Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Model Pembelajaran Generatif dengan Pendekatan Open-Ended Problemuntuk Menstimulus Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 7, No. 1, Hal. 1-6

Rahayu, Melinda Nur. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Standar Kompetensi Algoritma Pemrograman Dasar SMK Kompertensi Keahlian RPL Kelas X.

Rahman, Ridwan Arif., Dewi Tresnawati. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.

Rosyid, Harits Ar., Matt Palmerlee., dan Ke Chen. (2018). penelitian tentang *Learning materials to game content for serious education game development : A case study.*

Sudjana, N. (2005). Metode statistika. Bandung: Tarsito.

Sugiono, P. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.

Sugiono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, Wiratna. 2014. Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami. Yogyakarta: PT Pustaka Baru

Sulaiman, W. (2003). Statistik Non-Parametik Contoh Kasus dan Pemecahannya dengan SPSS. Penerbit Andi, Yogyakarta: Vi, 168.

Suryadi, Sudi. (2015). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan.

Tirtamayasandi, A. P., Sukirman, & Sujalwo. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gerak Lurus IPA SMP.

Vitianingsih, Anik Vega. (2016). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.

Wibowo, Julianto. (2016). Aplikasi Penentuan Kata Dasar Dari Kata Berimbuhan Pada Kalimat Bahasa Indonesia Dengan Algoritma Stemming.