

DAFTAR PUSTAKA

- Arifandi, Dwi Kurniawan, M. S. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIMULASI PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT DI SMK NEGERI 1 AROSBAYA BANGKALAN Dwi Kurniawan Arifandi Meini Sondang Sumbawati. *Jurnal IT-Edu Volume 04 Nomor 02 Tahun 2019 [42-48] PENGEMBANGAN*, 04(2), 42–48.
- Darmawan, D., Rahmad Al Rian, & Pratama Benny Herlandy. (2020). Game Edukasi Adventure Pengenalan Komponen Komputer Untuk Peserta Didik SMK Dar El Hikmah Pekanbaru. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i1.1805>
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Nugraha, A. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D). *Jurnal Algoritma*, 16(2), 173–180. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.16-2.173>
- Harsaningtyas, L. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edu Game Prosedur Perakitan Komputer Pada Standar Kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer Jurusan Elektronika Industri Di Smk Negeri 3 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 797–801. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/4057>
- Karisman, A. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(1), 18–30. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i1.166>

- Khas, H., Untuk, I., & Anak, A. (2015). *Upt perpustakaan isi yogyakarta*.
- M.IT, S. , & Aifan, A. (2019). Game Perakitan Komputer Berbasis Mobile Menggunakan Metode Finite State Machines (Fsm). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 2(1), 24–33. <https://doi.org/10.36378/jtos.v2i1.139>
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–30.
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Nugroho, P. S., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pada pembelajaran pengenalan komponen komputer pada kelas x tkj di smk sore tulungagung. *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, 3, 82–87.
- Nurhalimah, S. R., Suhartono, S., & Cahyana, U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif Larutan. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>
- Pamungkas. dkk. (2014). Penerapan Algoritma A* (A Star) Pada Game Edukasi The Maze Island Berbasis Android. *Penerapan Algoritma*, x, 1–11.
- Putri, N. E., Marwan, S., & Hariyono, T. (2017). Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer. *Jurnal Edik Informatika*, 1(2), 70–81.
- Rahim, F. (2016). Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android. In *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2014). Pemanfaatan Media

- Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137.
<https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3746>
- Raniah, S. F., Efendi, R., & Liliawati, W. (2019). *Analisis Validitas Konten Tes Keterampilan Pengambilan Keputusan (Decision making) pada Materi Pemanasan Global*. 0, 230–233.
- Ratulangi, S. J., Saul, G., & Jacob, S. (2018). Game 2 Dimensi Tentang Sam Ratulangi Sebagai Pahlawan Nasional. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4), 1–12. <https://doi.org/10.35793/jti.13.4.2018.28095>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 95.
- Sampaio, N. D. S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Komponen Hardware. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2, 32–37.
- Sasongko, G. W., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 1017–1023.
- Sinduningrum, E., Rais, F., & Hilda, A. M. (2020). (*Personal Com Puter*) Dengan *Virtual Reality Menggunakan Aplikasi M Obile*. 9, 96–106.
- Sinulingga, A. R., Zuhri, M., Mukti, R. B., Syifa, Z., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Sistem Aplikasi Informasi Data Kinerja Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i1.4303>
- TANIA, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1–9.

- Veri, J., & Prasetya, E. (2017). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Android. *Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 219–229.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24.
- Zhang, H. M., Peh, L. S., & Wang, Y. H. (2014). Servo motor control system and method of auto-detection of types of servo motors. *Applied Mechanics and Materials*, 496–500(1), 1510–1515.
<https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>