

DAFTAR PUSTAKA

- Almuafiry, Himsyari, E., & Adhi, T. (2017). Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model. In *Integer Journal* (Vol. 2, Issue 1).
- Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Armansyah, R., & Pratiwi, D. (2018). Game of the Cursed Prince based on Android. *International Journal of Computer Applications*. <https://doi.org/10.5120/ijca2018916333>
- Buyuksalih, I., Bayburt, S., Buyuksalih, G., Baskaraca, A. P., Karim, H., Rahman, A. A., S. B. I. M. A., Estate, R., & Bahru, J. (2017). 3D MODELLING AND VISUALIZATION BASED ON THE UNITY GAME ENGINE –. IV(October), 14–15.
- Christopoulou, E., & Xinogalos, S. (2017). *Overview and Comparative Analysis of Game Engines for Desktop and Mobile Devices*. 4(4), 21–36.
- Clark, R. E. (2006). Evaluating the Learning and Motivation Effects of Serious Games. *Center for Creative Technologies* 5/9/2021.
- DeMarrais, K., & Lapan, S. D. (2003). Foundations for research: Methods of inquiry in education and the social sciences. In *Foundations for Research: Methods of Inquiry in Education and the Social Sciences*. <https://doi.org/10.4324/9781410609373>

- Harahap, S. H. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Penggambar Diagram Alir (Flowchart) sebagai Bahan Ajar untuk Mata Kuliah Sistem Akuntansi di Fakultas Ekonomi pada Perguruan Tinggi Swasta di Kota Medan. *Kitabah*, 1, 14.
- Hartono, J. (2005). Sistem teknologi informasi : pendekatan terintegrasi : konsep dasar , teknologi , aplikasi , pengembangan dan pengelolaan. *Penerbit Andi*, Yogyakarta, 1–432.
- Hidayah, A. (2012). (R & D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi Dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), 45–48.
- Laksono, D. (2019). *Utilizing A Game Engine for Interactive 3D Topographic Data Visualization*.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*.
- Nugraheni Lucky, C. E. A. (2012). Pembelajaran Pemrograman Dengan Pendekatan Game-Based Learning. *Jurnal APTIKOM*, Vol 1, No 1 (2012): *Jurnal APTIKOM*.
<http://ejournal.aptikomid.org/index.php/aptikom/article/view/7/6>
- O’Leary, Z. (2010). The Essential Guide to Doing Your Research Project: Zina O’Leary. *London [Etc.]*: Sage.
- Permadi, A. P. (2018). *Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran*.
- Pressman, R. S. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak - Buku Satu, Pendekatan Praktisi. In *Software Engineering: A Practitioner’s Approach, Seventh*

Edition.

- Rejeki, M. S., & Tarmuji, A. (2013). MEMBANGUN APLIKASI AUTOGENERATE SCRIPT KE FLOWCHART UNTUK MENDUKUNG BUSINESS PROCESS REENGINEERING. In *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* (Vol. 1, Issue 2).
- Rollings, A., & Ernest, A. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. *Carcinogenesis*.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICAC SIS 2016*. <https://doi.org/10.1109/ICAC SIS.2016.7872776>
- Sugiyono. (2010a). Metode Penelitian Bisnis. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2010b). Metodologi Penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>
- Tseng, J. (2017). *A Study on 3D Interaction System using Arduino Glove Design and Glasses-Free 3D Display Technology*. 6(8), 1–7.
- Wihanry, I. W. (2013). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Tingkat. *Pelita Informatika Budi Darma*, 5(November), 47–52.
- Zeniati. (2013). *yang merupakan teknik untuk mengontrol output digital pada mikrokontroler. 2.1.1 Arsitektur Atmega 8535*. 4–16.