

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, Robert Maribe (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US. hlm. 24. doi:10.1007/978-0-387-09506-6. ISBN 978-0-387-09505-9.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman.
- Daryanto. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- I Wayan Wesa Atmaja, J. Priyanto Widodo (2022). Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4 No. 5. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3914>
- Kusumawati Wiryaningtyas, R., Lestari, F. A., & Priyanto, A. (2023). Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 45–60. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Luluk Mauli Diana, Yuniasti Retno Wulandari, A., & Kusuma Nilasari, A. (2024). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Pada Materi Jenis Konektivitas Internet Kelas X TKJ SMKN 1 Sepulu. *Jurnal Pendidikan dan Informatika*, Vol. 11 No. 1. <https://doi.org/10.21107/edutic.v11i1.28152>
- McAlpine, L., & Weston, C. (2002). *Reflection: Issues related to improving professors' teaching and students' learning*. In N. Hativa & P. Goodyear (Eds.), *Teacher thinking, beliefs and knowledge in higher education* (hal. 59–78). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-010-0593-7_4
- Mustofa, K., Suarna, N., & Dikananda, A. R. (2022). *Game* Edukasi Pengenalan Aksara Jawa untuk Menambah Pengetahuan dengan Menggunakan Metode ADDIE Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 812-816. <https://www.ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/5414>

Myers, G. J., Sandler, C., & Badgett, T. (2004). *The Art of Software Testing* (2nd ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Noor Aulia, N., Utama, A. H., & Satrio, A. (2024). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Kurau. *Jurnal Inovasi Sains dan Teknologi*, 10(1), 45–56. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/view/11181>

Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2020). Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Cendekia*, 7(3), 210–220.

Putra, Y. M. D., & Nugroho, A. (2022). Pengembangan *Game* Edukasi “Super Mathrio Bros” Berbasis Unity sebagai Media Pembelajaran Berhitung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 261–269. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/760>

Pratama, U. N., & Haryanto. (2020). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 150–160. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>

Ramadhani, W. P., Laurens, T., Molle, J. S., & Kapulette, F. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi Merdeka Belajar. PAKEM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 10(3), 45–58. <https://doi.org/10.30598/pakem.1.1.1-8>

Septiawan, A., & Rusmawan, U. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Web di Perpustakaan SMA Negeri 3 Kabupaten Tangerang. *Information System for Educators and Professionals*, 8(1), 37–46. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/2407>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Unity Technologies. (2024). *Unity Documentation: Optimize your game performance for mobile, XR, and the Web in Unity. 2D Game Art, Animation and Lighting for Artist*. Unity Technologies. <https://docs.unity.com>