

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals Of Game Design* Ed ke-3.
- Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., Dan Amalia, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang*.
- Arrazin, A. F. (2017). *Pengembangan Game Android Untuk Belajar Mandiri Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Dick, W., Carey, J. O., Dan Carey, L. (2015). *The Systematic Design Of Instruction* Ed ke-8.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., Dan Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media And Technologies For Learning* Ed ke-8.
- Juwariyah, J., Fatirul, A. N., Dan Waluyo, D. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Dengan Model Addie*.
- Kemdikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Untuk SMK Program Keahlian Teknik Elektronika*.
- Kemp, J. E., Ross, S. M., Dan Morrison, G. R. (2011). *Designing Effective Instruction* Ed ke-7.
- Khalifaturislami, K. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Kompetensi Dasar Gerbang Logika Dasar dan Sekuensial Pada Mata Pelajaran Elektronika Digital Berbasis Android Puzzle Game di SMK Penerbangan Aag Adisutjipto*.
- Kirkpatrick, D. L., Dan Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating Training Programs: The Four Levels* Ed ke-3.
- Mahardika, D., Dan Sulistiyo, E. (2019). *Pengembangan Education Game Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (Rpg) Pada Mata Pelajaran Perencanaan Dan Instalasi Sistem Audio Di SMK Negeri 2 Surabaya*.
- Muryandari, P. R., Dan Sujatmiko, B. (2025). *Implementasi Model Addie dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Keahlian Pemrograman Dasar Di SMKN 1 Wonoasri*.
- Ningtyas, D. A. M., Rokhmawati, R. I., Dan Wicaksono, S. (2023). *Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi*.

- Nugroho, A. (2020). *Pembuatan Game Interaktif Dengan Unity 3D*.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*.
- Ramadhan, B. A., Dan Rachmadi, A. A. (2021). *Perbandingan Game Engine Unity, Unreal, Dan Godot Dalam Pengembangan Game Mobile*.
- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-Design Theories And Models: A New Paradigm Of Instructional Theory (Vol. II)*. 1999.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Dan Haryono, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*.
- Schell, J. (2008). *The Art Of Game Design: A Book Of Lenses*. Burlington.
- Seels, B., Dan Glasgow, Z. (1998). *Making Instructional Design Decisions* Ed ke-2.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research And Development / RdanD)*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RdanD*.
- Sutopo, H. B., Dan Munir, M. (2019). *Multimedia Interaktif: Konsep Dan Pengembangan*.
- Unity Technologies. (2024). *What Is Unity?*
- Zuhrie, M. S., Dan Anjarsari, N. E. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Platform Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik X Tei di SMK Negeri 1 Blitar*.

Intelligentia - Dignitas