

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Hafidz. (2022). *Gamer Perlu Tahu, Ini 26 Jenis Game yang Beredar Saat Ini*. Diakses pada 10 Maret 2023 dari:
<https://www.liputan6.com/amp/5128917/gamer-perlu-tahu-ini-26-jenis-game-yang-beredar-saat-ini>.
- Afif Fatur Rachman. (2017). “Pengembangan Permainan Edukasi KATELU Berbasis Andorid Dengan Tools Unity 3D Game Engine”. *Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Akhmad Dharma Kasman. (2016). *Trik Kolaborasi Android dengan PHP dan My Sql*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Djaali dan P.Muljono. (2007). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Djamarah, S. B. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, S. (2015). *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Hartono. (2007). *Geografi Jelajah Bumi dan Alam Semesta*. Bandung: Citra Praya
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker Software* (Yogyakarta: Andi Offset).

- Jenni Novak. (2012). *Game Development Essentials* (USA New York: Delma Cengage Learning).
- J.F. DiMarzio. (2008). *Android A Programmer Guide*. Mcgraw Hill Professional
- Marc, P. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York: Purwoko, Bangkit.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Nafiati, D.A. (2021). Revisi Taksonimi Bloom: Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*.
- Nazarudin Safaat, H. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- Novaliendry, D. (2013). *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)*. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan.
- Ploom, T & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. Enchede: Netherlands Institute for curriculum development.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Rian Oseady Prahastito. (2016). “*Aplikasi Game Edukasi Budaya Dan Aksara Lampung Berbasis Android*”. Skripsi Jurusan Ilmu.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, A.A. dkk. (2009). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Safaat, Nazruddin. (2014). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru.
- Sugiharyanto. (2007). *Geografi Dan Sosiologi*. Jakarta: Yudhistira.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, Krisna. (2019). *Manajemen Pengelolaan Kelas Era 4.0*. Ciamis: Galuh Nurani.
- Thobroni, M. dan Mustofa, A. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wawancara dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yudhistira. (2022). *Urutan Android dari Awal Hingga Android 13 (Tiramisu)*. Diakses pada 13 Maret 2023 dari: <https://www.bhineka.com/blog/urutan-android/amp/> .