

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Arif,2020 Skripsi dengan judul Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK Muhammadiyah 1 Padang
- Agustina dwi wulandari(2006) skripsi dengan judul game edukatif sejarah komputer menggunakan role playing game maker p sebagai media pembelajaran di SMP N 2 kalibawang
- Ary yulianti(2020) :Skripsi dengan judul pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar
- Amanda dan Rianto.2018.skripsi dengan judul Efektifitas Game edukasi sebagai Berhitung anak.
- Dede Afrian 2019,Skripsi dengan judul analisis dan perancangan design aplikasi sistem informasi pengolahan nilai hasil belajar berbasis website pada smk muhammadiyah 1 padang
- Dony novalendry.2013. Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif Geografi 2020,skripsi dengan judul pembelajaran berbasis Game Based Learning Universitas muhammadiyah surakarta.Fak Geografi.
- Hermawan.2019. Aplikasi Pembelajaran English Grammar Berbasis Game Android <https://educhannel.id/blog/artikel/game-edukasi>.
<https://jpti-upi.yptk.org/ojs/index.php/jpti/article/view/13>
<https://studylibid.com/doc/1211565/bab-ii-pengembangan-game-edukasi-pada-kompetensi>
<https://sma3jogja.sch.id/blog/addie-model-pembelajaran-efektif-dan-solutif-dalam-penulisan-karya-ilmiah/>
<http://eprints.uny.ac.id/8119/3/bab%20-08520244018.pdf>
<https://www.researchgate.net/publication/342832596> **MACROMEDIA FLASH**
<https://dianisa.com/pengertian-desain-grafis/#:~:text=Jessica%20Helfan%20mendefinisikan%20desain%20grafis,se%20suatu%20yang%20khusus%20sangat%20berguna%20>
- I Md.suka maryana ,dkk(2006):skripsi dengan judul pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran deret bilangan disekolah menengah atas
- Karolyn(2006):Skripsi dengan judul pengembangan game edukasi untuk pembelajaran persamaan dasar akuntansi bagi siswa kelas bidang keahlian bisnis dan manajemen
- Laely Adyani,dkk (2005):Skripsi dengan judul pengembangan perangkat pembelajaran berbantuan media animasi interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- Liling Nurul Mukziza.2022.skripsi dengan judul Validitas perancangan Game edukasi berbasis android pada mata pelajaran informatika.Universitas Putera indonesia “YPTK” Padang.Vol 9,n0

- 2,pp.20-25.doi:10.35134/jptivjr.135.
- Maskuri abidal.2012.skripsi dengan judul strategi pembelajaran meningkatkan keaktifan siswa
- Muclisin Riadi,2015.skripsi dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Membuat Video Pembelajaran melalui Pelatihan Teknik mentoring di MAN 1 Gunungkidul
- Muhammad nur arif(2006): skripsi dengan judul pengembangan game edukasi interaktif pada mata pelajaran komposisi foto digital kelas I SMKN Surabaya
- Najikhah.2015. keefektifan multimedia pembelajaran interaktif game edukasi dengan adobe flash terhadap hasil belajar pembelajaran ipa
- Nasrudin saffaah.2015.Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android
- Nurkholis (2003):Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi:jurnal pendidikan.Universitas Negeri Jakarta.vol 1,no 1.
- Nutfi Oandiansyah.2011.Rancang bangun game edukasi quiz interaktif bahasa inggris Dengan cara menerapkan gamifikasi berbasis android
- Ridoi.2014. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile
- Ridwan Arif dkk (2006):Skripsi dengan judul Pengembangan Game Edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran multimedia
- Rika Yunita,2021 Skripsi dengan judul Penerapan Model PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat PDTM Kelas X TPM di SMK Muhammadiyah 1 Padang
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D). Bandung: Alfabeta.
- (2016). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D). Bandung: Alfabeta.
- .- (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung: Alfabeta.
- Septian Eka dyta,2014 skripsi dengan judul Rancang bangun Aplikasi *Game Edukasi* Anak untuk mengenal bentuk dan warna benda.Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Sri koriaty dkk(2006): skripsi dengan judul pengembangan model pembelajaran game edukasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas TKJ SMK NEGERI 7 . pontianak.
- Sri Wideretno dkk.2021 .Skripsi dengan judul Efektifitas *Game Edukasi* sebagai Media pembelajaran anak.Universitas islam blitar hal 287.
- Sulaiman Alina.2015.Skripsi dengan judul Analisa dan perancangan game edukasi *Student adventure* 2D menggunakan stracth.
- Syaiful dan Aswan.2014.strategi belajar mengajar

Wafda Adita Rifai,2010.skripsi dengan judul perancangan game edukasi lingkunganBerbasis Android.

Wahyuni Febriyanti dkk.2014.Skripsi dengan judul Peningkatan hasil belajar siswa Dalam pembelajaran matematika menggunakan media Realia.Universitas Tanjung raya.Pontianak.

Wahyuni & Lies yulianto .2012.Fungsi Game

Wijayanto dan istianah.2017.skripsi dengan judul pengembangan game edukasi word wall