

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, A. (2018) 'Rancang Bangun Media Pembelajaran CorelDraw Berbasis Multimedia', *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, 8(1), pp. 38–45.
- Andriyat Krisdiawan, R. and Darsanto (2019) 'Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile', *Teknokom*, 2(1), pp. 31–40. Available at: <https://doi.org/10.31943/teknokom.v2i1.33>.
- Arifudin, D. *et al.* (2022) 'Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game Based Learning', *CogITo Smart Journal*, 8(2), pp. 385–397. Available at: <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397>.
- Bastian, A., Zaliluddin, D. and Sukrisna, D. (2019) 'Treasure Hunter Game Buah Maja Menggunakan Scirra Construct 2', *SMARTICS Journal*, 5(2), pp. 67–74. Available at: <https://doi.org/10.21067/smartics.v5i2.3683>.
- Budiarto, S.P. (2019) 'Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo', *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), pp. 308–313. Available at: <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>.
- Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd., D. (2021) *Buku Media Pembelajaran*.
- Johan, R. (2019) 'Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok', *Research and Development Journal of Education*, 5(2), p. 12. Available at: <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>.
- Khaerudin, M., Srisulistiwati, D.B. and Warta, J. (2021) 'Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran', *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 8(2), pp. 263–272. Available at:

<https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.741>.

Khasanah, B.A. *et al.* (2020) 'Lt Game 20 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Limit Trigonometri', *JURNAL e-DuMath*, 6(2), pp. 56–65. Available at: <https://doi.org/10.52657/je.v6i2.1283>.

Ma'sum, M.Yusuf Romdoni, R.H. (2018) 'GAME EDUKASI TRIGONOMETRI BERBASIS WEB UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN', *Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 2(1), pp. 92–105. Available at: <https://doi.org/10.16383/j.aas.2018.cxxxxxx>.

Muzamil, L.A. (2015) *Studi Falak Dan Trigonometr*.

Naimah, J. Winarni, D.S. Widiyanti, Y. (2019) 'Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), pp. 91–100. Available at: <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>.

Najuah, Sidiq, R. and Sinamora, R.S. (2022) *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21, Yayasan Kita Menulis*. Available at: <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>.

Permata Putri, Meidyana *et al.* (2022) *ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA*. Edited by Mailyana Permata Putri.

Pranatawijaya, V.H. *et al.* (2019) 'Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online', *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), pp. 128–137. Available at: <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

Purnomo, I.I. (2020) 'Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2', *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), p. 86. Available at: <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.

Ramadaniati, S., Sani, D.A. and Arif, M.F. (2021) 'Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran', *INTEGER: Journal of*

Information Technology, 6(1), pp. 1–8. Available at:
<https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>.

Rauf Abdur and Prastowo Agung Tri (2021) ‘Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar)’, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), p. 26. Available at: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.

Riyandana, E., An Ars, M.G. and Surahman, A. (2022) ‘Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat)’, *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), pp. 213–225. Available at: <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>.

Rosalyn, R. and Prasetyo, A. (2019) ‘Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan’, *Https://Www.Nesabamedia.Com*, 2, p. 2. Available at: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>.

Suendarti, M. and Liberna, H. (2021) ‘Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa SMA’, *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), p. 326. Available at: <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4917>.

Syafitri, I. (2021) *No Title, NESABAMEDIA*. Available at: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>.

Wijaya, Y.S. and Windriyani, P. (2022) ‘Pengembangan Gim Edukasi Matematika Trigonometri “ Trigo No Bouken ” Berbasis Desktop’, 8(1), pp. 326–340.