

## DAFTAR PUSTAKA

- Alif Purnama Tirtamayasandi. 2018. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gerak Lurus Ipa Smp.
- Andi,2011. *Jago Merakit Komputer*.Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Arsyad, 2005, *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Menurut Deny Prasetya Hermawan, 2017.  
[Online]([https://www.academia.edu/17261300/Jurnal\\_game\\_educasi](https://www.academia.edu/17261300/Jurnal_game_educasi)).
- Lugas Adhi Prasetyo.2015. *Pengembangan Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Dan Perakitan Komputer* Untuk Peserta Didik Smk Kelas X Di Smk Batik Perbaik Purworejo.
- Rusman. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Saputro, Ardy. 2016. *Dasar Membuat Game Adventure Menggunakan Adobe Animate CC* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.