

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Kurniawan and L. Y. Risnani, “Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X,” *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidik. Biol.*, vol. 12, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.24127/bioedukasi.v12i1.3759.
- [2] Ruqiah Ganda Putri Panjaitan*, Titin, Neuwidia Nuzul Putri,” Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi Sma” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)* Volume 8, Nomor 1, halaman 141-151, 2020
- [3] Rini Nuraini, “Desain Algoritma Operasi Perkalian Matriks Menggunakan Metode Flowchart” Vol.1 No.1 Februari 2016.
- [4] M Teguh Prihandoyo “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol.03, No.01, Januari 2018.
- [5] Dwi Ariani Finda Yuniarti1, “DGMATH: Media Digital Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar Materi Operasi Bilangan Menggunakan Metode RnD” Volume 12 Nomor 01 April 2022.
- [6] Wiwin Yuliani1, “Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konselin” Vol. 5, No. 3, September 2021.
- [7] Agus Dudung, ” Kompetensi Profesional Guru (Suatu Studi Meta-Analysis Desertasi Pascasarjana UNJ)” *KKP: Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan*

- [8] Ryan Angga Pratama, “Game Android “Menalar” Berbasis Adobe Animation Cc” Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika ISSN 2089-8703 (Print) Volume 9, No. 3, 2020, 617-630
- [9] Lin Kurniati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Muhammadiyah Marioriwawo Menggunakan Adobe Animate” 4 No.120
- [10] Abdul Zahir “Game Edukasi Mata Pelajaran Biologi Jenjang SMA Berbasis Android” *urnal Sinestesia*, Vol. 12, No. 2 , 2022
- [11] Majid Ali Masykhur 1 Listika Yusi Risnani 2 “Pengembangan Dan Uji Kelayakan *Game Edukasi Digital* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia”

