

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ridi, "*Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Disertai LKS Audiovisual Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMP,*" *Jurnal Pembelajaran Fisika*, pp. 308-314, Maret 2015.
- [2] N. S. Pratama dan E. Istiyono, "*Studi Pelaksanaan Pembelajaran Fisika Studi Pelaksanaan Pembelajaran Fisika Berbasis Higher Order Thinking (HOTS) Pada Kelas X di SMA Negeri Kota Yogyakarta,*" *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika (SNFPF) Ke-6*, pp. 104-112, 2015.
- [3] S. A. Pramuditya, M. Noto, dkk, "*Game Edukasi RPG Matematika,*" *EduMa* Vol. 6 No. 1, pp. 77-79, Juli 2017.
- [4] E. Wijayanto dan F. Istianah, "*Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kartatengguli Prambon Sidoarjo,*" *JPGSD*, vol. 05, pp. 77-78, 2017.
- [5] R. Marendra, N. Hasyim, dkk, "*Perancangan Game Edukasi Berbasis Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar,*" *Draft Jurnal*, pp. 2-3, 2016.
- [6] Noor. Juliansyah, *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group 2011.
- [7] H. B Sutopo, *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret, 2006.
- [8] Blitz Game Studios, *Game Development: Project Lifecycle*. <http://blitzgamesstudios.com/>. Diakses pada tanggal 20 Januari 2018.
- [9] P. Rahayu dan H. M. A, "*Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study,*" *Jurnal Cendekia*, Vol. 2, No. 2, pp. 1-2, 2018.

- [10] H. S. Nazrudin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika, 2012.
- [11] A. Mahardika , "*Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*," Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) ISSN : 2089-9003, pp. 1-3, 2013.
- [12] D. Rahmawati, S. Wahyuni and dkk, "*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP*," Jurnal Pembelajaran Fisika, vol. 6 No. 4, pp. 1-3, 2017.
- [13] S. H. Ariesto, "*Analisis dan Desain Berorientasi Objek*". Yogyakarta: J & J Learning, 2002.
- [14] Hariyanto Bambang. *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Bandung :Informatika, 2004.
- [15] Sequence.Diagram [Online] Available: <https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence-diagram-57fdb1a5ba777-17044/> Diakses Pada 29-Mei-2018.
- [16] Y. Purnamasari, "*Aplikasi Game Edukasi Sistem Tata Surya Dengan Menggunakan Metode Line Renderer Berbasis Unity 3D*," pp. 1-2, 2015.
- [17] M. S. Dewi, "*Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu*," Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, vol. 1 No. 2, pp. 2-5, 2013.
- [18] Blender Foundation.Blender.<https://www.blender.org/>.Diakses pada 11-April-2018.
- [19] Pressman. Roger S. *Rekayasa Perangkat Lunak* Edisi 7. Yogyakarta :Andi, 2012.
- [20] Lutfi, "*Faktor Yang Memengaruhi Minat Siswa*," pp. 3-4, 2013.
- [21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- [22] E. Riadi, *Statistika Penelitian (Analisis Manual Dan IBM SPSS)*, Yogyakarta: Andi,2016.

- [23] Anwar Hidayat, *Uji Homogenitas* [online]. Available:
<https://www.statistikian.com> / Diakses Mei 2018.