

DAFTAR PUSTAKA

- [1] UNDP, "UNDP Indonesia Annual Report 2022," *Indonesia Annual Report 2022*. 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/18/undp-indeks-pembangunan-manusia-indonesia-membaik-pada-2022>
- [2] B. Berlina, M. Wiryotinoyo, dan D. Muhammad, "Pengembangan Media Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Kimia Kelas XI pada Sekolah Menengah Atas," *Tekno-Pedagogi J. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, 2014. https://www.researchgate.net/publication/380244279_PENGEMBANGAN_MEDIA_BERBASIS_KOMPUTER_UNTUK_PEMBELAJARAN_KIMIA_KELAS_XI_PADA_SEKOLAH_MENENGAH_ATAS
- [3] N. A. Sriwahyuni, "Pengembangan media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran ekonomi kelas X iis SMA laboratorium universitas negeri malang," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 9, no. 2, hal. 133–142, 2016. <https://www.academia.edu/download/80691960/893.pdf>
- [4] H. N. Perdani dan R. Azka, "Teknologi dan pembelajaran matematika generasi milenial," *Pros. Sendika*, vol. 5, no. 1, 2019. https://www.researchgate.net/profile/Raekha-Azka/publication/334986462_Teknologi_dan_Pembelajaran_Matematika_Generasi_Milenial/links/5d48e162299bf1995b694ac4/Teknologi-dan-Pembelajaran-Matematika-Generasi-Milenial.pdf
- [5] Alimatussadiyah Alimatussadiyah, M. Supratman, dan Irfan Johari, "Pengaruh Game Susun Huruf Terhadap Pemerolehan Kosakata Anak Usia 8 Tahun Di Desa Batu Mbulan Satu Kecamatan Babussalam Kabupaten Aceh Tenggara," *Tuwah Pande Jurnal Ilmu Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 1, no. 1, hal. 01–21, 2022, doi: 10.55606/tuwahpande.v1i1.6. <https://tuwahpande.com/index.php/tuwahpande/article/view/6/6>
- [6] N. A. Haryono, H. Setiadi, dan S. Setiawan, "Transformasi Linier Dalam Game Animasi Untuk Pembelajaran Persamaan Kurva," *J. Inform.*, vol. 6, no. 1, 2010. <https://vlabti.ukdw.ac.id/ojs/index.php/informatika/article/view/79/42#>
- [7] P. H. Miranda, H. D. Waluyanto, dan A. Zacky, "Perancangan buku komik sebagai media informasi mengenai dampak game terhadap perilaku sosial anak," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 12, hal. 9, 2018. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7259/6581>
- [8] W. Marlianti, "Game Edukasi 'Kabayan Nyunda' Berbasis Android." Universitas Widyatama, 2015. <https://repository.widyatama.ac.id/server/api/core/bitstreams/ccf918e1-e83e-4c02-90bb-04eadf995cbb/content>
- [9] F. Tria, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA KELAS IV SDN 003/IX SENAUNG." UNIVERSITAS JAMBI, 2024. https://repository.unja.ac.id/63682/6/SKRIPSI_FEBI%20TRIA_A1D120058.pdf
- [10] A. A. Cyntia, I. M. Tegeh, dan P. R. Ujianti, "Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini," *J. Media dan Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, hal. 77–84, 2021, doi:

10.23887/jmt.v1i2.39840.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/download/39840/23966>

- [11] Y. Yulianto, “Dasar-dasar Construct 3,” *gamelab.id*, 2021. <https://www.gamelab.id/news/578-dasar-dasar-construct-3>. <https://www.gamelab.id/news/578-dasar-dasar-construct-3>
- [12] evi nur Ramadhani, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Bernuansa Islami Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Tata Surya.” UIN RADEN INTAN LAMPUNG, hal. 5–24, 2017, [Daring]. Tersedia pada: [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).
- [13] R. M. Muharram, “Mengenal 5 Planet Katai di Tata Surya,” *Infoastronomy.id*, 2022. <https://www.infoastronomy.org/2022/02/mengenal-5-planet-katai-di-tata-surya.html>
- [14] H. Syofyan, *Bumi dan Antariksa: Modul 10*, 2018. https://lms-paralel.esaunggul.ac.id/pluginfile.php?file=%2F93584%2Fmod_resource%2Fcontent%2F1%2FModul%20Perkuliahan%20Sesi%2012.pdf
- [15] G. M. Bernstein, D. E. Trilling, R. L. Allen, M. E. Brown, M. Holman, dan R. Malhotra, “The size distribution of trans-Neptunian bodies,” *Astron. J.*, vol. 128, no. 3, hal. 1364, 2004. <https://iopscience.iop.org/article/10.1086/422919/pdf>
- [16] Nesr, “OORT CLOUD, Tempat Dimana Komet Berasal,” 2022. <https://nesr.labs.telkomuniversity.ac.id/oort-cloud-tempat-dimana-komet-berasal/?btwaf=44404142>
- [17] D. Setyo, “5 Contoh game edukasi gratis untuk Anda,” 2023. <https://dedysetyo.net/2023/02/25/5-contoh-game-edukasi-gratis-untuk-anda/>.
- [18] Sokrates.id, “Minecraft, Game Edukasi Yang Seru & Asik,” 2019. <https://sokrates.id/2019/05/28/minecraft-game-edukasi-yang-seru-asik/>
- [19] Iptek.co.id, “Teknologi AI, AR, dan VR yang Digunakan Sebagai Media Pembelajaran,” 2022. <https://iptek.co.id/teknologi-ai-ar-dan-vr-yang-digunakan-sebagai-media-pembelajaran/>
- [20] S. Supriyono, Software testing with the approach of blackbox testing on the academic information system, *IJISTECH (International Journal of Information System and Technology)*, vol. 3, no. 2, pp. 227-233, 2020.