

DAFTAR PUSTAKA

- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Çimer, A. (2012). What makes biology learning difficult and effective: Students' views. *Educational Research and Reviews*, 61-71.
- Fisher, C. D. (1993). Boredom at Work: A Neglected Concept. *Human Relation*, 46(3), 395-417.
- Fuadi, A. A. (2020). *Pengembangan Game Berbasis Android Pada Materi Fungsi Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Kovarisional Siswa*. Surabaya.
- Herrera, H. F. (2021). *Game Visual Novel Berbasis Desktop Menggunakan Rens'py Sebagai Pendukung Biologi Pada Siswa Kelas X*. Jember.
- Ismail, A. (2009). *Education Game*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Nidhra, S., & Dondeti, J. (2012). Black Box and White Box Testing Techniques - A Literature Review. *International Journal of Embedded Systems and Applications*, 29-50.
- Nugraha, A. C., Khairudin, M., & Hertanto, D. B. (2017, Mei). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Edukasi Elektro*, Vol. 1(No 1), 92-98.
- Pamungkas, E. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantuan Smart Apps Creator Pada Materi Metabolisme Kelas XII*. Yogyakarta.
- Pramuditya, S. A., Noto, M., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi RPG Matematika. *EduMa*, Vol. 6(No 1), 77-84.
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. Corwin Press.
- Purnomo, F. A. (2016, November). Pembuatan Game Edukasi "Petualangan Si Gembul" Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak. *SIMETRIS*, Vol 7(No 2), 619-626.

- Treviranus, G. R. (1802). *Biologie, oder Philosophie der lebenden Natur*. In R. J. Richards, *The Romantic Conception of Life: Science and Philosophy in the Age of Goethe* (p. 4). Chicago: University of Chicago Press.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Indonesia: Wandah Wibawanto.