

DAFTAR PUSTAKA

- (Abdul Karim dkk., 2020). (t.t.). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Agustus*, 1(2), 2020.
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i2>
- Adzan, N. K., Pamungkas, B., Juwita, D., & Riyanda, A. R. (2021).
Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis. 5, 93–102.
- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3>
- Bin Arsyad, R., Syamsu Qamar Badu, Mp., Nurhayati Abbas, Mp., & Evi Hulukati, Mp. (2022). *BUKU AJAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA STORYBOARD UNTUK PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019a). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.
Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyadi, R. A. H. (2019b). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.
Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyadi, R. A. H. (2019c). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.
Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2019). *Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi budaya di indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar*.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W. S., & Sukmana, Y. L. W. I. A. (2020).
 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. Dalam *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Nomor 2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Erviana, V. Y., Universitas, D. M., & Dahlan, A. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA PINTAR MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I SEKOLAH DASAR*.
- Haryanto, & Friana, B. (2019). *Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif*. 6, 8–16.

- Hernanza, F., -, A., Abdullah, A., Prasetyo, D. Y., & Prasetyo, D. Y. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME PENGENALAN ORGAN PENCERNAAN MANUSIA MENGGUNAKAN UNITY. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3764>
- Jannah, M., Arifrabhani, L. M., & Aziz, A. (2023). *Pengembangan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. 1(4), 156–168.
<https://doi.org/10.59841/blaze.v1i4>
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1, 31–36.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Nur Cholifah, W., & Melati Sagita, S. (2018). PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP. *Jurnal String*, 3(2).
- Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES*, 1(1), 38–46.
- Nuthfi, O., & Otto, O. (2020). *Rancang Bangun Game Edukasi Quiz Interaktif Bahasa Inggris dengan Menerapkan Gamifikasi Berbasis Android (Studi Kasus : Prime Education Center)*.
- Putra Wijaya, W., & Gunawan Sakti, H. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ILLUSTRATOR BERBASIS TUTORIAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2(1).
<http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/issue/archive>
- Rohmawati, I., & Menarianti, I. (2019). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA “TANARA” MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID*. 2. <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- Salsinha, C. N., Binsasi, E., & Naikteas Bano, E. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN METODE JARIMATIKA DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) NEONBAT NUSA TENGGARA TIMUR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(2), 73–84.

Sari, imelda, H., Aisyah, R., & Irwansyah, S. F. (2019).

Modul_Media_Pembelajaran.

Tri, D. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. 19.*

<https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>

Utama, R. et al. ,2016. (2016). *Media Pembelajaran Penulis.* www.penerbit-nurani.com