

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., Yuniasti, A., & Wulandari, R. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model Addie Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(1).
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. In *JPP* (Vol. 38, Issue 1).
- Aria Pradite, L. (2024). Game Jumping With Timmy Untuk Melatih Konsentrasi Pada Anak Dengan Metode GDLC. *SANTI (Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 23–27.
- Aris, I. E., & Afina, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Kebanyakan Kota Serang. 3(1), 1–14.
- Arrazzaq, M. F., Agung, P. S., & Hani, Z. Z. (2023). Perancangan Game 2d Platformer “Adventure Quest” Dengan Metode Finite State Machine Berbasis Android. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 5).
- Asmoko, A. S. W. (2023). Perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Adobe Animate. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.26418/ekha.v6i1.60519>
- Damayanti, L., Suana, W., & Riyanda, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 6(1), 10–19.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 199–212.

- Diharjo, W., Ahkam Sani, D., Firman Arif, M., Studi Informatika, P., & Teknologi Informasi, F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
- Gabriela, A., & Zen, N. S. (2020). Perancangan Infografis Bahaya Anoreksia Nervosa. *Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(03), 166–172.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 (*The Advantages Of Using Digital Learning Media In Increasing Learning Motivation Of Elementary School Students During The Covid-19 Pandemic*). *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Innovative Leadership Management in Early Children Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- Karja, I. W. (2021). Prosiding Bali-Dwipantara Waskita (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara). (*Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*), 1, 27–29. <https://en.wikipedia.org/>
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. In *Edisi : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahartika, I., Simarmata, J., Sutrisno, S., & Afrianis, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*.
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru. *Jurnal Swabumi*, 8(1), 2020.
- Matin, R. H., Rohaety, E. E., & Nuraeni, L. (2019). Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Di Tk Nusa Indah. *Jurnal Ceria*, 2(2), 49–56.
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 48–60.

- Mulyana, I., Putra, A. P., & Suriansyah, M. I. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia* (Y. Suchyadi, Ed.; 1st ed., Vol. 1).
- Nata, I. K. W., & Putra, N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL IMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 5(2), 227–237. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto. (2019). PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL. *Jurnal Universitas PGRI Palembang*, 628–638.
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(2), 1039–1052. <https://doi.org/10.35931/aq.v17i2.1988>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct2. *Jurnal Ilmiah "Technologia,"* 11(2), 86–90.
- Rahma, & Nurhayati. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 2(1), 38–41. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- RIDLO, I. A. (2017). *PANDUAN PEMBUATAN FLOWCHART* (Vol. 11).
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE* (Vol. 1). [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2), 57–60.
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul\_Media\_Pembelajaran*.
- Setyawan, W. C., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk Mts. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Sibuea, P., Hafis, B., Sari, D., Koto, M. K., Rahman, N. A., Naibaho, P. R., Susanti, R., & Riadi, S. (2024). Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2920–2928.

- Uminingsih, Ichsanudin, M. N., Yusuf, M., & Suraya. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula Info Artikel Abstrak. *Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123>
- Wahyudi, I. I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer*, 71–76. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2021). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.