

DAFTAR PUSTAKA

- A Rustamana, N Agustin, V Al Pisma, & AWA Syams. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak: Storyboard. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Jilid 1 (1-6).
- Akbar, Muhammad Fadhil. Dkk. (2020). *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTik)*. Volume 7 Nomor 2 275-282.
- Astuti, Melisa Fidia. (2021). Pengembangan Poster Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul. PBSI, Universitas Pgrri Yogyakarta.
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisis dan Perancangan *Game* Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.
- Azizi, F.N. (2021). Perancangan Aplikasi *Game* Puzzle Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Berbasis Android. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, 4(1).
- Briffa, M., Jaftha, N., Loreto, G., Pinto, F. C. M., & Chircop, T. (2020). Improved students' performance within gamified learning environment: A meta-analysis study. *International Journal of Education and Research*, 8(1), 223–244.
- Cantuni (2020). *Designing Digital Products for Kids: Delivering Experiences for Learning and Play*. Apress.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan media *video* animasi *motion* graphics pada mata pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- Enterprise, J. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Eva Tuckyta, S.S., Nani, D., & Farida Ariyani, F. (2021). Investigation On The Effect Of User's Experience To Motivate Playing Online *Games*.
- Fransisca, Yulitha. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional dengan Pendekatan Matematika

Realistik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung di Kelas IX SMP N 18 Kota Jambi. S1 thesis, FKIP.

- Hadi, S. (1991). Analisis butir untuk instrumen angket, tes dan skala nilai dengan basica. Yogyakarta: Andi Offset. ISBN 979-533-037-3.
- Hartina, S. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran *Video* Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts”. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Herlina, S. (2019). *Game* Edukasi Pengenalan Profesi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android. Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan, 7(3), p. 234. <https://jurnal.balitbangda.lampungprov.go.id/index.php/jip/article/view/157> (Diakses : 14 Februari 2024).
- Ihramsyah,. Yasin, Verdi., & Johan. (2023). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Makanan Cepat Saji Berbasis Web Studi Kasus Kedai Cheese.Box. Jurnal Manajemen Informatika Komputer Widyaloka. Volume 4 Nomor 1 (117-139).
- Kurniasari, Arvita Agus., Puspitasari, T.D., & Mutiara, Argista DS. (2023). Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada A Magical Augmented Reality Book Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Teknik Informatika. Volume 17 No. 1, pp. 19-31.
- Kurniawan, A., Syafitri, E., Sastraatmadja, A. H. M., Rahmadani, E., & Sirait, S. (2023). Model Pembelajaran Inovatif II. Global Eksekutif Teknologi.
- Kurniawan, M, Andika., Putra, Ade Dwi., Donaya, Pasha., & Yulianti, Tien. (2023). *Game* Edukasi Pengenalan Tapis Lampung Berbasis Android (Studi Kasus Smpn 5 Banjit Waykanan). Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi. Volume 4 No. 3. 270-277.
- Kurniawan, Y.I., Paramesvari, D.P., & Purnomo, W.H. (2021). *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Inovatif, 1(1), pp. 57-66.

- Luther, A. c. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. London: ACADEMIC PRESS LIMITED.
- Luthfiasari, Annisa., Haswanto, Naomi., & Mutiaz, Intan Rizky. (2019). Potensi Kinetic Typography Sebagai Media Informasi. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba* Volume 10, No.2, 85-93.
- Mustofa, Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan *Game Development Life Cycle* Untuk *Video Game* Dengan Model *Role Playing Game*. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>. 1(1), 27- 34.
- Nurcholis, R. et al. (2021). *Game* Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), pp. (338-345).
- Nurfadhilah, Septy, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Prasetya, A.F., Sintia & Putri, U.LD. (2021). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi (JIKTI)* 1(1),14-18.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P VS Sampah Berbasis Android Menggunakan Counstruct 2. *Jurnal Ilmiah*.
- Putra. (2019). Pengertian android: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS. <https://salamadian.com/pengertian-android/>. (Diakses 20 februari 2024).
- Putri, Ghima Septia., & Alfurqan. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang. *Journal of Primary Education*. Volume 6 No. 1. 180-191.
- R, Rakimahwati & D, Roza. (2020). Developing of interactive *Game* based on role play *Game* to improve the reading abilities. *Journal of Nonformal Education*. Volume 6 193-201.
- Rohmawati, Indah., Sudargo., & Menarianti, Ika. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3d Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*. Volume 2 No. 2.
- Rusdah, Isnaeni Amrina. (2022). Studi Komparasi Media *Game* Edukasi *Quizizz* dan Media Paper Test terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata

Pelajaran IPA Kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus. Undergraduate thesis, IAIN KUDUS.

Rusmawan, U. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Safitri, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi himpunan kelas VII SMP. Skripsi, Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Riau Pekanbaru.

Saputra, R. P. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi penggunaan total station untuk pengukuran stake out gedung. Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. R. P. S. (2019).

Sari Riri Fitri and Ardiati Utami S, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek. Yogyakarta: ANDI, 2021.

Sari, Pusvyta. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman edgar dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. Jurnal Manajemen Pendidikan (MUDIR). Volume 1 Nomor1, 50-53.

Sari, Wann Nurdiana., Rondli, WS., Nisa, UK., Nihayati, I. (2023). Analisis Penerapan Media *Video* dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. Jurnal Cendikia Ilmiah (J-CEKI). Volume 2 No. 2.

Sotya, P. (2019). Struktur Script *Motion Graphic* ala Hollywood. Diambil dari <https://www.poligrabs.com/post/struktur-script-motion-graphic-ala-hollywood> (Diakses 20 februari 2024).

Sudjana Nana & Rivai, Ahmad. (2019). Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru. Algensindo.

Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Universitas Ahmad Dahlan.

Zhang, Q., Li, M., Wang, X., & Ofori, E. (2019). Dr. Edgar Dale. TechTrends, 63(3), 240–242. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00395-1>.