

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). *ANALISIS IMPLEMENTASI GAME EDUKASI “THE HERO DIPONEGORO” GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS. ATTAROQIE MALANG* (Vol. 8, Issue 1).
- Amali, K., & Kurniawati, Y. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 2, Issue 2).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). 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. (n.d.). Aplikasi Multimedia sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi budaya di indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. 2019.
- Farooq, U. (2018). *Android Operating System Architecture*.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20829.72169>
- Febriyandani, R. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016a). ARCHITECTURE WEB-BASED EDUCATIONAL GAME and ANDROID USING ADOBE FLASH CS5 and ACTION SCRIPT 3.0. In *IJIS Indonesian Journal on Information System* (Vol. 1, Issue 2).
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016b). ARCHITECTURE WEB-BASED EDUCATIONAL GAME and ANDROID USING ADOBE FLASH CS5 and ACTION SCRIPT 3.0. In *IJIS Indonesian Journal on Information System* (Vol. 1, Issue 2).

- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING DAN APK BUILDER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS X MATERI PROYEKSI VEKTOR. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Josi, A., Akuntansi, K., Prabumulih, S., Patra No, J. L., Sukaraja, K., & Selatan, K. P. (2017). STMIK-MUSIRAWAS LUBUKLINGGAU 50 PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG). In *JTI* (Vol. 9, Issue 1).
- Karseno, Sariyasa, & I.G. Astawan. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA TOPIK BILANGAN BULAT KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16–25. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.621](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.621)
- Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, D., & Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, J. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SEMPOA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI 12 KECAMATAN TANJUNG SAKTI PUMU KABUPATEN LAHAT SKRIPSI*.
- Lingga, G., Kusuma, A., Sekolah, P., & Desain Bali, T. (2019). PEMANFAATAN ANIMASI PROMOSI DALAM MEDIA YOUTUBE. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2). <https://cashbac.com>
- Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>

- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(03). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Nur Cholifah, W., & Melati Sagita, S. (2018). PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP. In *Jurnal String* (Vol. 3, Issue 2).
- Putra, F. N. M., & Anshori, I. F. (2023). *Game Edukasi Asma'ul Husna Berbasis Android di SDN Permata Biru dengan Unity*. 4(1).
- Rahabista, F., Retno, D., Ningtiyas, L., Rusydi, G., & Yulistina, D. (n.d.). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PERSEBARAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (UMKM) DI LAMPUNG SELATAN. In *Jurnal Cendikia*.
- Rahman Pratama, D. (n.d.). *PEMBUATAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN LITERASI BAGI ANAK SEKOLAH DASAR*.
- Sanjaya, D., Abdurachman, H., Wicaksono, A. A., & Masya, F. (2021). SISTEM INFORMASI PENGENDALIAN ASSET KENDARAAN DI PERUSAHAAN TRANSPORTASI. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 24–32. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i1.1544>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus*, 1(1), 18–21.