

DAFTAR PUSTAKA

- Agusalim, I. D. (2015). Developing Visual Novel Game of English Conversation for DEP EEPIS. *Journal of Education and Practice*, 6(33), 113–124.
- Aldila, E. A. (2017). Desain Lintasan Pembelajaran Pecahan Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 463–474.
- Ali, M. H., Miru, A. S., & Zain, S. G. (2018). Pengembangan Aplikasi Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK*, 1(1), 46–49.
- Arifin, Z., Trilistyorini, & Fiati, R. (2015). Membangun Game Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android. *Prosiding SNATIF Ke-2*, 21(1), 59–64.
- Astuti, I. A., Harwanto, A., & Hidayat, T. (2019). Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC. *Eksplora Informatika*, 8(2), 158–166.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Fahlevi, M. R., Bukhari, & Yamin, M. (2019). Perbedaan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Media Gambar dan Tidak Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SDN 12 Banda Aceh. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*, 4(2), 1–9.
- Hardiyanto, H., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2016). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Siklus Hidrologi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 159–166.
- Hasan, I. F. (2016). Pengembangan multimedia interaktif layanan bimbingan berbasis role playing game (RPG) tentang kesehatan Reproduksi Remaja Untuk Siswa SMP dan MTs. *Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–15.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, Rpg Dan Puzzle Rpg Sebagai Sarana Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195–205.
- Herwanto, P., & Sonjaya, T. (2016). Rancang Bangun Game 3D “Ena Burena” Dengan Algoritma A* Dan Collision Detection Menggunakan Unity 3D Berbasis Desktop dan Android. *Jurnal Informasi*, 8(1), 1–22.
- Irsyadi, F. Y. Al, & Nugroho, Y. S. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 1–8.
- Ismail, A. (2017). Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 114–124.

- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), 45–48.
- Komarudin, R., & Noor, R. R. (2017). Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. *Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 12–20.
- Marini, S. (2016). Analisa Uji Komparasi Teknik Telekomunikasi Sistem. *Journal of Electrical and Electronics*, 4(1), 28–33.
- Mimi, U. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabas Game Center jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. FISIP*, 4(1), 1–13.
- Nendya, M. B., Gunanto, S. G., & Santosa, R. G. (2015). Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan Berbasis Role Playing Game Menggunakan Metode Finite State Machine. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 185–202.
- Novitri, B. Q., & Lianto, R. (2019). Perancangan Game Edukasi Agama Katolik dengan Metode Finite State Machine. *Enter*, 2(1), 15–27.
- Nurdyansyah, & Lestari, R. P. (2018). Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur ROhmah Jasem Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35–49.
- Nurhardian, T., Ferdiansyah, R., & Dwiyatno, S. (2015). Iklan Layanan Masyarakat Tentang Tertib Berlalu Lintas Di Kota Rangkas Bitung Dengan Menggunakan Adobe Premiere Dan Adobe After. *Jurnal Sistem Komputer*, 2(1), 76–92.
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *E-Journal*, 12(1), 1–9.
- Putra, G. A., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2017). Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 5(1), 29.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran Ipa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 5(1), 43–48.
- Ramansyah, W. (2016). Pengembangan Game Edukasi “Aksara Jawa” Berbasis Unity Untuk Siswa Kelas 3 SDN Mulyoarjo 3 Lawang. *Journal Sistem Informasi*, 2(2), 31–42.
- Rizkita, N., Rosely, E., & Nugroho, H. (2018). Aplikasi Pendaftaran dan Transaksi Pasien Klinik Hewan di Bandung Berbasis Web. *EProceedings of Applied Science*, 4(3), 1512–1520.
- Salim, M. A., & Anistyasari, Y. (2017). Pengembangan Aplikasi Penilaian Ujian Essay Berbasis Online Menggunakan Algoritma Nazief dan Adriani dengan Metode Cosine Similarity. *It-Edu*, 2(1), 126–135.
- Sari, F. T., Sumarti, & Rusminto, N. E. (2020). Teks Laporan hasil Observasi

SMKN 1 Talangpadang dan Pemanfaatannya Sebagai Materi Ajar. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 8(1), 1689–1699.

Sutisna, A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 156–168.

Trisnadoli, A., Lestari, I., & Fitriasia, Y. (2018). Rekayasa Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak untuk Peningkatan Nilai Kualitas Game Edukasi berbasis Mobile dengan Tema Pariwisata Anggy. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 31–35.

Usman, M., Asri, W. K., Saleh, N., & Ernawati. (2018). Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Makassar. *Indonesia Journal of Educational Studies (IJES)*, 21(2), 171–179.

Widada, & Rosyidi, A. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Fisika SMP Berbasis Multimedia Interaktif. *IT CIDA*, 3(2), 53–68.