

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Arif, A. &. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *Jurnal Inovasi, Vokasional, Dan Teknologi*, 17(2).
- Arif, M. (2016). Pengembangan Game Edukatif Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(102), 28–36.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiana, H. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran bagi Guru SMPN2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis. *Dharmakarya*, 4(1).
- Daryanto. (2016). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Dopo, F. B., & Ismaniati, C. (2016). Persepsi Guru Tentang Digital Natives, Sumber Belajar Digital Dan Motivasi Memanfaatkan Sumber Belajar Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.21831/tp.v3i1.8280>
- Gumanti. (2023). Desain Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 530–539.
- Hermawan, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Huda, M. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Organisasi Kehidupan Berbasis Game Edukasi. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 1(3), 173–179.
- Kurniawan, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 1–16.
- Muqdamien, B. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1), 23–33.
- Nasution, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik Biologi pada Materi Virus untuk Siswa Kelas X SMA. *Prosiding*, 1(1), 1–4.
- Ningsih, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita di Kelas IV SDN 12 Pontianak Kota. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 27335–2742.

- Novalienddry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Primasari, R. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri se-Jakarta Selatan. *Edusains*, 6(1), 67–72.
- Putra, I. (2014). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal TEKNOIF*, 1(2), 20–25.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Saputra, I. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV di SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(2), 160–167.
- Saputri, D. Y. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementari School: a Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1–8.
- Satyaputra. (2014). *Baginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Edisi Pertama*. Jakarta: PRENADAMEDIA Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, D. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya untuk Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 2(1), 230–238.
- Umam, M. (2018). Pendidikan Mutu Pendidikan Melalui Manajemen Peserta Didik. *Jurnal Al-Hikmah*, 6(2), 62–67.
- Yanto, D. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1).
- Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 1–8.