

DAFTAR PUSTAKA

- Anandhita, Nur. (2014). *Pengembangan Games Berbasis Unity 3D Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Musik di SMP Negeri 4 Purworejo* (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 217–229.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran*. Herya Media.
- Aspia, A., Daulay, A., & Noviyanti, M. (2013). *Media pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mailani, E., & Almi, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Sainifik. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(1). 19-29.
- Meriyati. (2019). *Orientasi Baru Desain Pembelajaran*. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “ Finding Geometry ” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 21–26.

- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Sinicki, A. (2019). *Unity untuk Pengembangan Game Android*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Simanjuntak, E. B., Aulia, S. M., & Simamora, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 DI Kelas IV SD N 101767 Tembung. *SEJ (School Education Journal)*. 9(4), 336–345.
- Sofwan, M., & Wibowo, M. B. E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Unity Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 201–208.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: CV. Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: CV. Alfabeta.
- Sukiman. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliana, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan PMRI pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 60-67.
- Zainiyati, H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.