

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansah, et al. (2021). Game Edukasi Vr Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88-93.
- Apriyanto, M, T., & Hilmi, R, A. (2019). Media pembelajaran matematika (*mobile learning*) berbasis Android. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika(SNP2N)*, 115-124
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Chusni, M. M., Andrian, R., Sariyatno, B., Hanifah, D. P., Lubis, R., Fitriani, A., Noviyanto, T. S. H., Herlina, M., Wardani, K. D. K. A., Parera, M. M. A. E., & Rahmandani, F. (2021). *Strategi Belajar Inovatif* (U. Khasanah (ed.); Pertama). Surakarta: Pradina Pustaka.
- Damanik, R et al. (2020). Membangun Aplikasi Android dengan Database SQLite. Medan: *Yayasan Kita Menulis*
- Hurit, R., Ahmala, M., Tahrim, T., Suwarno., Chasanah, U., Rispatihningsih, D., Putri, R., Satria, R., Isbir, M., & Jannah, R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran* (M. Suwardi (ed.)). Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Maulana, B., Siregar, R., Hutahean, H. D., & Sinaga, T. (2023). Desain of Alumni and Career Develoment Center web Based Application Using Agile SDLC Methodology. *Instal: Jurnal Komputer* 15(02), 134-143
- Maulana, B., Feriyansyah, F., & Sari, R., D., "The Design of Web-based Thesis Management Information System to Increase The Qualiyy and Efficiency of Guiding Process and Dokument Management". *INFOKUM*. Vol. 10, No. 2, pp. 1358-1361, 2022
- Monangga, A. (2021). Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. GORONTALO, 25 NOVEMBER 2021 ISBN 978-623-98648-2-8
- Moss, B. (2016). First Look At Adobe's Animate CC. Diambil kembali dari [www.webdesainerdepot.com:https://www.webdesainerdepot.com/2016/02/first-look](https://www.webdesainerdepot.com/2016/02/first-look)
- Novayani, W. (2019) Game *Genre* untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content. *Jurnal politeknik caltek riau*, 5(2) 54-63

- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3 (1), 171-187.
- Purwanto, Arie. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi Berbantuan Software Adobe Flash Profesional CS6 untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Materi Perbandingan untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 35-45.
- Radyuli, P. et al. (2022). Validitas Perancangan Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika. *jurnal Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Putra IndonesiaYPTK Padang*.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). *Impact Of Modern Technology In Education. Journal of Applied and Advanced Research*, 3(S1), 33.
- Rayanto, & Sugianti. (2020) Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2. Pasuruan: *Lembaga akademik & Research Institute*
- Riduwan. (2010). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru,Karyawan, dan Peneliti. Pemula. Bandung: Alfabeta Rohani, (2020). *Media pembelajaran*. Skripsi. Sumatra Utara: UIN Medan.
- Rozi, F. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Game edukasi berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika untuk siswa kelas XI di SMAN Tulungagung. *JUPI (jurnal ilmiah penelitian dan pembelajaran informatika)*, 5(1) 35-44
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pertama). Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang: Ahli media Book
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. *Research Gate*, 1-15
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharso, Aries., Angga A.P. (2016). Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Komputer Berbasis *Magic Book Augmented Reality*. *Jurnal Informatika*, 5(6), 106-127.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG*. Semarang: LPMM UNNES.
- Wildana, et al. (2020). Keefektifan Desain Media Role Playing Games Berbasis Android pada Materi Redoks dan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 14, No. 1, 2020, halaman 2524 – 2535.
- Yahfizham (2019). *Dasar Dasar Komputer*. Medan: *Perdana Mulya Sarana*

Yudhanto, Y., & Wijyanto, A. (2017). Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.



