

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, S. & Syastra, M.T. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal: Pendidikan Ke-SD-an*. 3, (1), hlm. 21-26.
- Ahmad. (2017). Belajar bermakna. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Bandung: Anderson, L & Krathwohl, D. (2010). Kerangka landasan untuk pembelajaran pengajaran, dan assessment. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andika Prajana. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1: 122.
- Andrew Fernando Pakpahan, dkk. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis. Anugrah Sandy dkk. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Edisi Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). Pengembangan game pendidikan Anti Korupsi berbasis Android. *jurnal mediaTIK: jurnal Media Pendidikan Teknik informatika dan komputer*, 4(2), 27-32
<https://ojs.unm.ac.id>
- Dewi, 2018. Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas.
- Hriqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Huda, Ahmad Samsul. (2016). Game edukasi cepat tepat dengan metode finite state machine (FSM) pada telepon cerdas. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri.
- Ismail (dalam Najikhah 2015 : 29) - Game edukasi didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan alat pendidikan yang efektif.
- Kareem, A. A. (2018). The Use of Multimedia in Teaching Biology and Its Impact on Students' Learning Outcomes.
- Kreijns, K. (2018). Lifelong Technology-Enhanced Learning. In V. Pammer-

- Schindler, M. Pérez Sanagustin, H. Drachsler, R. Elferink, & M. Scheffel Muinnah, 1. R. (2019). Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter "Sayang Ibu" Banjarmasin.
- Najikhah, F. "Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Edukasi dengan Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar IPA Mengenal Berbagai Benda Langit di Kelas 1 SD." Semarang: Universitas Negeri Semarang (2015).
- Okta Rianingtias. (2019). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang, Jamaludin, Akbar Iskandar. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran.
- Pakpahan, Andrew Fernando, et al. Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Rianingtias, O. (2019). Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa kelas xi di sma/ma (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rusman. (2015). Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Game mobile learning. Ahlimedia Book.
- Shang, J., & Liang, C. (2021), Optimization of Computer-aided English Classroom Teaching System Based on Data Mining. Computer-Aided Design and Applications.
- Syahputra, F., & Maksum, H. (2020). The Development of Interactive Multimedia Learning in Information and Communication Technology Subjects.
- Sumiharsono, M Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). Media Pembelajaran. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik. Pustaka Abadi.