

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Tuti Kusmiati, Shinta Purnamasari, & Andinisa Rahmaniar. (2024). Analisis Pengaruh Penerapan Game dalam Pembelajaran IPA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 498–510. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1595>
- Amelia, R. R., Nugraha, R. G., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan E-book “Kawan” dalam Pembiasaan Menyanyikan Lagu Wajib Nasional pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1154–1160. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1060>
- Anam, S., Widhiatmoko, F., Yanti, I., Fitriah, Z., Sa’adah, U., & Guci, A. N. (2023). *Pengantar Algoritma dan Pemrograman dengan Python*. Universitas Brawijaya Press. <https://books.google.co.id/books?id=hnXoEAAAQBAJ>
- Anif. (2023). *Representasi Nasionalisme dan Patriotisme dalam Film Perburuan: Analisis Semiotika*.
- Diany, & Wibowo. (2021). Penerapan Multimedia Development Life Cycle pada Game Edukasi Pembelajaran Lagu Nasional. In *Diany Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Handayani, T., Urva, G., Yuliati, T., Sellyana, A., Rahmawati, A., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., & Dumai, T. (2025). *Pengembangan Video Animasi 2D Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Negeri 011 Kota Dumai tentang Energi Terbarukan* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.smart-scienti.com/index.php/Smart-Dedication>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Ikmal, M. (2024). *Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Dengan Menggunakan Metode MDLC* (Vol. 4). <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/?p=4661>
- Junaedi, R. A. (2025). *Manajemen Produksi Iklan: Dari Pra Poduksi Hingga Pasca Poduksi*. PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA. <https://books.google.co.id/books?id=If-KEQAAQBAJ>
- Lingga Praja, A., & Huda, W. S. (2025). *Achmad Lingga Praja, Walidini Syaihul Huda Al-Faqih: Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora, Teknik Pengembangan Game Edukasi Pemilahan Sampah Berbasis Unity Menggunakan Metode MDLC*. <https://journal.salahuddinal-ayyubi.com/index.php/AFJISH>

- Muhammad Muhsan Akbar, Imam Fathurrahman, & Mahpuz, M. (2024). Game Pesawat Untuk Melatih Ketangkasan Anak Menggunakan Unity. *Jurnal PRINTER: Jurnal Pengembangan Rekayasa Informatika Dan Komputer*, 2(2), 107–118. <https://doi.org/10.29408/jprinter.v2i2.27699>
- Muryaningsih. (2021). *Media pembelajaran berbahan loose part*.
- Prayoga, E. I., & Kristiana, T. (2024). Evaluasi Usability pada Aplikasi Hrmwincorp Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4094>
- Rohman, M. A., & Kasoni, D. (2020). *Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D*.
- Sa'adah, P., Wibowo, G. W. N., & Kusumodestoni, R. H. (2024). Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode System Usability Scale. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 533–542. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13726>
- Santika, I., Wintoro, A., Mulyaningsih, S., Rahman, M., & Karim, A. (2025). *Pembelajaran Matematika Berbasis TIK Berupa Video Pembelajaran Menggunakan Storyboard*.
- Santoso, P., Sahertian, J., & Wulanningrum, R. (2023). Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) Perancangan Game Edukasi Reminder Anthem Sebagai Media Pengenalan Lagu Nasional Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Agustus* (Vol. 7). Online.
- Sholikhah, U., Rosyadi, B., Wahzuni, S. R., Ulfa Alasna, S., Fitria, K., & Maharani, P. (2024). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Pada Mi Manbail Futuh Jenu Tuban *Design Of School Profile Information System Based On Website At Mi Manbail Futuh Jenu Tuban*. In *IJIS Indonesian Journal on Information System*.
- Silitonga, J. E., & Ropianto, M. (2025). *Tugas Manajemen Proyek Perngertian dan Perbedaan Antara Metode Waterfall dan Agile*.
- Taufiq, & Anshori. (2023). *Aplikasi Pembelajaran Materi dan Kuis Lagu Wajib Nasional*.
- Tresnawati, D., Rahayu, S., & Garnisa, S. B. (2023). *Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System*. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 444. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>
- Wahyudi, & Wibawani. (2021). *Pembentukan Sikap Rela Berkorban Mahasiswa Melalui Mata Kuliah Patriotisme Establishment Of Students' Self-Sacrifice Attitudes Through The Subject Of Patriotism*.
- Wita Pranata, P. S., Nugroho, A., Setiawan, R., Mangurai, M., & Barajo, A. (2024). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM) Perancangan Game Edukasi "Kabataku" Untuk Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Metode Quiz Team*. 4(1). <https://doi.org/10.33998/jakakom.v4i1>
- Witantina, Budyartati, & Tryanasari. (2020). *Implementasi pembelajaran lagu nasional pada pembelajaran SBDP di sekolah dasar*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

