

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Industri, D. A. N. Tantangan, and P. Sosial, “Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial,” *IPTEK J. Proc. Ser.*, vol. 0, no. 5, pp. 22–27, 2018, doi: 10.12962/j23546026.y2018i5.4417.
- [2] A. Chandra, “Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, pp. 92–98, 2017, doi: 10.21831/jee.v1i1.15121.
- [3] R. Erprimana, M. F. Azima, B. Lampung, L. Kimia, S. Invariant, and F. Transform, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Laboratorium Kimia Menggunakan Algoritma Sift,” vol. 17, no. x, pp. 133–143, 1978.
- [4] P. Didik, “PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK,” vol. 4, no. 2, pp. 86–97, 2018.
- [5] H. T. T. Saurik, D. D. Purwanto, and J. I. Hadikusuma, “Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 71–76, 2019, doi: 10.25126/jtiik.2019611238.
- [6] M. Ezra Joel Baya, V. Tulenan, and P. D.E. Paturusi, “Rancang Bangun Aplikasi Game Rhythm Lagu Daerah di Indonesia,” *J. Tek. Inform.*, vol. 17, no. 1, pp. 67–74, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/37018>
- [7] K. Nila, “Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika,” *Pros. Semin. Mat. dan Pendidik. Mat. Jur. Pendidik. Mat. Fak. Mat. dan Ilmu Pengetah. Alam Univ. Negeri Yogyakarta*, pp. 229–235, 2008.
- [8] H. A. Musril, J. Jasmienti, and M. Hurrahman, “Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 83, 2020, doi: 10.23887/janapati.v9i1.23215.
- [9] F. Wahyudi, W. S. Wardhono, and A. Akbar, “Pengembangan Permainan Edukasi Simulasi Astronomi Menggunakan Teknologi Mobile Virtual Reality,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 1, no. 11, pp. 1185–1194, 2017.
- [10] O. 2014, “GAME EDUKASI ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR,” *J. Tek. Inform.*, vol. 66, pp. 37–39, 2012.
- [11] M. Yunus, I. F. Astuti, and D. M. Khairina, “Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 2, p. 59, 2015, doi: 10.30872/jim.v10i2.192.
- [12] G. Nasser, H. F. Mmd, F. Satrya, and F. Kusumah, “Perancangan Rhytym

Game Pengenalan Lagu Nasional , Lagu Daerah Dan Lagu Anak ‘ Nusa ’ Menggunakan Unity 2D Game Engine,” *Semnati 2018*, vol. 1, pp. 270–278, 2018.

- [13] I. Bagus and M. Mahendra, “Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk,” *J. Ilm. ILMU Komput. Univ. Udayana*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016.
- [14] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, “Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity,” *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20191.
- [15] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [16] U. Sunandar, A. Siswo, R. Ansori, and R. E. Saputra, “Peranca Ngran Perma Ina N Ular Tangga Berbasis Virtual Reality Dengan Algoritma Random Num Ber Generator Virtual Reality Based Household Gam E Design W Ith Random Num Ber Generator Algorithm,” vol. 8, no. 5, pp. 6537–6549, 2021.
- [17] A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and H. Subandi, “Augmented Reality Dalam Mendeteksi Produk Rotan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 6, no. 2, pp. 135–141, 2022, doi: 10.54367/means.v6i2.1512.
- [18] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [19] M. Fauzan Febriansyah and Y. Sumaryana, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” *Informatics Digit. Expert*, vol. 3, no. 2, pp. 61–68, 2021, doi: 10.36423/index.v3i2.838.
- [20] Y. Sumaryana and M. Hikmatyar, “Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” *TeIKa*, vol. 10, no. 2, pp. 117–124, 2020, doi: 10.36342/teika.v10i2.2381.
- [21] Ninuk Riswandari, Nurma Yuwita, and G. Setiadi, “Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” *Akad. J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 76–92, 2021, doi: 10.51339/akademika.v3i1.310.
- [22] T. F. Prasetyo and A. Bastian, “Visualisasi Edukatif Penyiaran Televisi Satelit dan Televisi Antena Menggunakan Metode Multimedia

Development Life Cycle (MDLC),” *Pros. Sintak*, no. Mdlc, pp. 184–190, 2017.

- [23] D. Y. Pramesti and R. W. Arifin, “Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *J. Students ‘ Res. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 109–122, 2020, doi: 10.31599/jsrsc.v1i2.400.