

## DAFTAR PUSTAKA

- Zarlis, M., Nasution, Z., Tamado Sihotang, H., Wahyuni, S., Doktor Fakultas Ilmu Komputer, P., & Komputer, I. (2018). Desember. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 15–21. <https://www.matadunia.id>
- Flavell, J. (n.d.). *Theories of Learning in Educational Psychology*.
- Tsai, C. Y. (2019). Improving students' understanding of basic programming concepts through visual programming language: The role of self-efficacy. *Computers in Human Behavior*, 95, 224–232. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.038>
- Hartanto, Y., Sanjaya, T., & Try Windranata, dan. (2020). Pengaruh Game Berbasis Coding Terhadap Keberlanjutan Minat Belajar Programming Siswa di Batam, Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6. <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI>
- Aleem, S., Capretz, L. F., & Ahmed, F. (2016). Game development software engineering process life cycle: a systematic review. *Journal of Software Engineering Research and Development*, 4(1). <https://doi.org/10.1186/s40411-016-0032-7>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Teknika, J., Pembelajaran Bahasa, P., Aksara, D., Kaganga, L., Berbasis, M., Siti, A., Laila, N., & Fauzan Azima, M. (n.d.). Teknika 14 (02): 113-118. *IJCCS*, x, No.x, 1–5.
- Shoddik, A., Laila, S. N., & Fauzan Azima, M. (n.d.). Aplikasi Pembelajaran Matakuliah Sistem Operasi Berbasis Film Animasi. *IJCCS*, x, No.x.
- Nurlistiani, R., Mutiara, S., Wibaselppa, A., & Syihab, E. N. (2023). Pengenalan Aplikasi Game Edukasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Panti Asuhan Daarul Alya. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 17-24.
- Azima, M. F., & Laila, S. N. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa dan Aksara Lampung Dialek A dan Dialek O Berbasis Android. *Teknika*, 14(1), 21-29.

- Laila, S. N., & Azima, M. F. (2020). Permainan Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Kaganga Mobile Berbasis Android. *TEKNIKA*, 14(2), 113-118.
- Fernando, R., Laila, S. N., Rosandi, T., & Hasibuan, M. S. (2024). Pengembangan Game Edukasi 2D Berbasis Android untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan pada Anak-Anak: SD N 3 Bumidaya. *TEKNIKA*, 18(2), 729-â.
- Dharma, I. W. S. A., & Rosandy, T. (2023). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN 3D MODELLING & ANIMATION PADA SMK YADIKA BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID. *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika dan Komputer*, 5(2), 197-208.
- Marala, M. Y., Rosandy, T., & Azima, M. F. (2024). APLIKASI PEMBELAJARAN MAKHARIJUL HURUF HIJAIYAH MENGGUNAKAN METODE INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10447-10451.
- Azima, M. F. (2019). Pengembangan Dan Pelatihan Media Pembelajaran Bagi Guru SD IT Di Bandar Lampung. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 48-52.