

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I Nyoman. 2023. "Avatara Dalam Mahabharata." *Jurnal Penelitian Agama Hindu* 7(4).
- Arifin, Muhammad, and Arif Rahman Hakim. 2021. "Kajian Karakter Tokoh Pandawa Dalam Kisah Mahabharata Diselaraskan Dengan Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia." *Jurnal Syntax Transformation* 2(05).
- Ayuningsih. 2022. "Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Software Blender 3D." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1).
- Enjelita, Enjelita, Dwi Oktaviana, and Yadi Ardiawan. 2023. "Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 3(1).
- Firdausi, Isna, and Suparni Suparni. 2022. "Game Edukasi Android Deck Card Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa Materi Pecahan." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11(3).
- Haryadi, Rahman, and Novi Andriati. 2019. "PENGEMBANGAN GAME BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA." *ABSIS: Mathematics Education Journal* 1(2).
- Kelvin, Kelvin, and Surya Tjahyadi. 2022. "Perancangan Video Tutorial Gerakan 3D Teknik Taekwondo." *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis* 13(1): 115–27.
- Nurnani, Dewi. 2021. "Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Mahabharata Dalam The Mahabharata Karya R.K. Narayan." *Lakon: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Wayang* 18(2).
- Nurul Khusnul Khotimah. 2022. "Implementasi Metode Pembelajaran Interaktif Dan Efektif Pada Mata Kuliah Keperawatan: Narrative Literatur Review." *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 12(2).
- Pramuditya, Surya Amami, Muchamad Subali Noto, and Henri Purwono. 2018. "Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika." *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 2(2).
- Ramadhani, Liza, and Vera Irma Delianti. 2022. "RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KAMERA DAN Lensa PADA MATERI AJAR FOTOGRAFI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DI SMK N 2 PARIAMAN." *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*.
- Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, and Rusman. 2022. "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*

7(2).

- Risdiyanti, Irma, and Rully Charitas Indra Prahmana. 2021. "DESIGNING LEARNING TRAJECTORY OF SET THROUGH THE INDONESIAN SHADOW PUPPETS AND MAHABHARATA STORIES." *Infinity Journal* 10(2).
- Rozi, Fahrur, and Ayunda Kristari. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FISIKA UNTUK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 TULUNGAGUNG." *JIIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 5(1).
- Sharma, Vishal. 2020. "The Problem of Indifference to Suffering in the Mahābhārata Tradition." *International Journal of Hindu Studies* 24(2).
- Sutrisno, Hadi. 2020. "Pengembangan Game Edukasi Android Mat Croco Berorientasi Pada Penalaran Matematika." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 4(2).
- Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(2).
- Yusril et al. 2022. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Smart Aplikasi Creator Pada Materi Media Visual." *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2(1).