

## DAFTAR REFERENSI

- Abdi, Gloria Pirena. 2020. "Peranan Pembelajaran Sejarah Untuk Pembentukan Karakter Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (1): 209–15.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Binanto, Luther &. 2019. *Multimedia Digital–Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Yogyakarta: Andi.
- Ekadiansyah, Evri. 2015. "Implementasi Aplikasi Pembelajaran Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Multimedia." *Seminar Nasional Teknologi Dan Multimedia* 1 (1): 6–8.
- Hamzah, Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. 2nd ed. Jakarta: Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hendrawan, Jodi, and Ika Devi Perwitasari. 2019. "Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android." *Jurnal Teknologi Informasi* 3 (1): 34. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i1.685>.
- Indra Borman, Rohmat, and Putra Senjaya Ade. 2018. "Game Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Autis Dengan Penerapan Pendekatan Edukasi Multisensori." *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2018* 8 (2): 102–6. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/854>.
- Irsan, Muhammad. 2015. "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan." *Jurnal Penelitian Teknik Informatika* 1 (1): 115–20. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984/9752>.
- Irwansyah. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, Edwin. 2021. "Journalinnovationinformatics(Jii) Volume 2 Nomor 1 Oktober 2021" 2: 30–44.
- Megawaty, Dyah Ayu, Damayanti Damayanti, Zakaria Sani Assubhi, and Maulana Aziz Assuja. 2021. "Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Komputasi* 9 (1): 58–66.



- Puspita, Rani. 2020. “Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Aggregator Beskem Dengan Pendekatan UCD Menggunakan Balsamiq Mockup Dan Figma.” *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 189.
- Rahmadi. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Sakarya, T H E, and Journal Of. 2018. “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title” 7 (2): 44–68.
- Salma. 2021. “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title,” 6.
- Sibero, Ivan. 2014. *Langkah Mudah Membuat Game 3d*. Yogyakarta: Yogyakarta : Mediakom.
- Sudjarwo. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung: Mandar Maju.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Bandung: ALFABETA.
- Sylvanus, Doris. 2022. “IMPLEMENTASI APLIKASI ANDROID UNTUK SISTEM” 16 (1): 81–91.
- Veteran, Universitas, and Bangun Nusantara. 2019. “3 1,2,3” 1 (1): 38–49.