

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Y., & Setyaedhi, H. S. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI PRINSIP DASAR ANIMASI MATA PELAJARAN ANIMASI 2D & 3D KELAS XI SMK NEGERI 1 SURABAYA. *E-Journal Unesa*, Vol. 13 No.1.
- Andriana, Y., & Setyaedhi, H. S. (n.d.). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI PRINSIP DASAR ANIMASI MATA PELAJARAN ANIMASI 2D & 3D KELAS XI SMK NEGERI 1 SURABAYA. *E-Journal Unesa*, Vol. 13 No.1.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Vols. ISBN: 978-602-217-595-7). PT Bumi Aksara.
- Arsari, A., & Adrian, Q. J. (2020). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA BUKU "THE ART OF ANIMATION: 12 PRINCIPLES". *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, Vol. 1, No. 1, June 2020, 109-119.
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI STUDENT ADVENTURE 2D MENGGUNAKAN SCRATCH 2.0 PADA SMK NEGERI 1 AL-MUBARKEYA. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Volume 4, Nomor 1, Maret 2020, 21-28.
- Brooke, J. (1996). *SUS -- a quick and dirty usability scale* (1st ed.). Taylor & Francis.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, Vol.1, No.1 Januari 2023, 282-294.
- Djaouti, D., Alvarez, J., & Jessel, J. P. (2011). Classifying serious games: the G/P/S model. *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games*, IGI, 118-136.
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA PAUD. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Volume 2 Nomor 2, April 2022.
- Hakiki, R., & Setiana, A. R. (2023). PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH PUSAT KESEHATAN MASYARAKAT (UPTD PUSKESMAS) PAGERAGEUNG KABUPATEN TASIKMALAYA. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, Vol.2, No.8, Januari.
- Lamb, R. L., Annetta, L., Firestone, J., & Etopio, E. (2018). *A meta-analysis with examination of moderators of student cognition, affect, and learning outcomes while using serious educational games, serious games, and simulations* (Vols. Volume 80, March 2018). doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.040>

- Putri, D. N., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.2, No.2 Desember 2022.
- Qaffas, A. A. (2020). An Operational Study of Video Games' Genres. doi:<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i15.16691>
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Alfabeta.
- Suprpto, M. S., Natadjaja, L., & Yudani, H. D. (2025). Perancangan Animasi 3D Untuk Pembelajaran Teori Dasar 12 Prinsip Dasar Bagi Calon Animator. *Jurnal Adiwarna*.
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, Vol. 3 No. 1 Januari-April 2023, 6-11.
- Zahir, A., Nirwana, Tanriolo, J. F., & Jusrianto. (2022). Game Edukasi Mata Pelajaran Biologi Jenjang SMA Berbasis Android. *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12, No. 2.
- Zamsiswaya, Sawaluddin, & Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani e ISSN 2827-7767, Volume 4. Nomer 1. Desember 2024*.

