

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. T. S. Arwildayanto, Dr. Arifin Sukung, *Analisis Kebijakan Pemerintah*. 2018.
- [2] T. Noor, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf,” *Univ. Singaperbangsa Karawang*, no. 20, pp. 123–144, 2018.
- [3] S. K. Hesty Laily Anggraeny, “Peta Mutu Pendidikan Dasar Dan Menengah Jawa Tengah Tahun 2020,” *lpmp jateng*, 2021.
<https://lpmpjateng.go.id/peta-mutu-pendidikan-dasar-dan-menengah-jawa-tengah-tahun-2020/>
- [4] Dzulhidayat, “MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TOKOH WALI SONGODENGAN METODE MUITIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE,” no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [5] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [6] S. Aminah, P. Studi, T. Informatika, and S. Teknologi, “Rancangan Bangun Aplikasi Educatio Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram,” vol. 09, no. 01, pp. 1–15.
- [7] “Game Edukasi Kosa Kata Bahasa Inggris Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android,” 2020.
- [8] I. Rusdiyani, “Peningkatan Kognitif Bahasa Inggris Siswa Dengan Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Metode Pembelajaran CAFE (Content , Activities , Facilitating , Evaluation) Menggunakan Permainan Petualangan,” vol. 7, no. 2, pp. 173–182, 2021, doi: 10.30653/003.202172.190.
- [9] D. A. N. Pendekatan and T. Bloom, “Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle,” no. c, pp.

392–402, 2020.

- [10] A. Khozy and M. Syarifuddin, “Pengembangan Aplikasi E-Syarat ... Muhammad Anies Sya’roni, Ahmad Khozy, Muhammad Syarifuddin”.
- [11] R. I. Borman and Y. Purwanto, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [12] F. N. Kumala, A. Ghufron, P. P. Astuti, M. Crismonika, M. N. Hudha, and C. I. R. Nita, “MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1869, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1869/1/012068.
- [13] Rosa A.S and M. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung, 2019.
- [14] K. N. Fauziah, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Fotografi Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Di Smk N 1 Godean,” *eprints UNY*, p. 5, 2019.
- [15] Rohani, “Diktat Media Pembelajaran,” *Fak. Ilmu Tarb. dan Kegur. Univ. Islam Negeri Sumatera Utara*, pp. 1–95, 2019.
- [16] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019.
- [17] W. Q. Fatima, L. Khairunisa, D. C. Priatna, and B. Prihatminingtyas, “Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum,” *Semin. Nas. Sist. Inf.*, no. September, p. 1728, 2019, [Online]. Available: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiK5J6b15bmAhXWb30KHc5hCSkQFjAGegQIBxAC&url=https%3A%2F%2Fjurnalfti.unmer.ac.id%2Findex.php%2Fsenasif%2Farticle%2Fdownload%2F235%2F195&usg=AOvVaw14YR10ApULDdigQK9bXEV>
- [18] A. Inc, “Pengertian adobe XD,” pp. 9–66, 2020.

- [19] M. M. D. H. K. T. Hasan, *Media Pembelajaran*, no. Mei. 2021.
- [20] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, “Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, 2021, doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
- [21] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., “Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.