

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Nurdiansyah and A. Suhendar, "PENERAPAN GAME EDUKASI SMART KIDS BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY3D," vol. 9, no. 1, pp. 18–22, 2022.
- [2] F. Y. Al Irsyadi, R. Annas, and Y. I. Kurniawan, "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 9, no. 2, pp. 78–92, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1844.
- [3] N. H. Genti, A. Salihi, and W. Yunus, "Game Petualang Edukasi Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Nasional cosPhi*, vol. 4, no. 2, pp. 2597–9329, 2020.
- [4] M. Firdaus and E. Muryanti, "Games edukasi bahasa inggris untuk pengembangan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1216–1227, 2020.
- [5] S. L. Rosanaya and D. Fitrayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 5, pp. 2258–2267, 2021.
- [6] S. Ariyati and T. Misriati, "Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna," *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, vol. II, no. 1, pp. 116–121, 2016.
- [7] S. Japit, "Perancangan Animasi 3D Simulasi Bandar Udara Menggunakan Software 3DS Max," *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research ...*, vol. 8, no. 2, pp. 18–24, 2020.
- [8] A. Nugroho and B. A. Pramono, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG," 2017. [Online]. Available: www.unity3d.com.
- [9] T. Zebua, B. Nadeak, and S. Bahagia Sinaga, "Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *Agustus*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [10] R. Roedavan, B. Pudjoatmodjo, and A. P. Sujana, "Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)," *Teknologi dan Informasi*, no. Multimedia, p. 7, 2022, doi: 10.13140/RG.2.2.16273.92006.

- [11] M. A. Maricar, D. Pramana, and D. R. Putri, "Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 2, p. 319, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824443.