

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, N. K. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 6 Bandar Lampung*.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Asrining. (2016). Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, November*, 593-607-Halaman 597. [wuwuh@ut.ac.id](mailto:wuwuh@ut.ac.id)
- Delfanti, R. L., Piccioni, D. E., Handwerker, J., Bahrami, N., Krishnan, A. P., Karunamuni, R., Hattangadi-Gluth, J. A., Seibert, T. M., Srikant, A., Jones, K. A., Snyder, V. S., Dale, A. M., White, N. S., McDonald, C. R., Farid, N., Louis, D. N., Perry, A., Reifenberger, G., von Deimling, A., ... Papers, G. (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. *New England Journal of Medicine*, 372(2), 2499–2508. <https://doi.org/10.1056/nejmoa1407279>
- Dzikrullah M,(2015) Penerapan Metode Forward Chaining untuk Pelevelan pada Game Pembelajaran Bahasa Inggris. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang
- Hardiana, D. (2018). Perilaku Masyarakat dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Pantai Kecamatan Sasak Ranah Pasisie Kabupaten Pasaman Brat. *Jurnal Buana*, 2(2), 495. <https://doi.org/10.24036/student.v2i2.98>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.

- Marissa, R., & -, E. (2016). Implementasi Metode Forward Chaining untuk Menentukan Kenaikan Level pada Game Finding Selais. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.33372/stn.v1i1.7>
- O., G. S. (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. [https://movisa.org.mx/images/NoBS\\_Report.pdf](https://movisa.org.mx/images/NoBS_Report.pdf)
- Priyana, R., & Handayani, E. T. E. (2019). Perancangan Game “Heroes Surabaya” Sebagai Edukasi Pengetahuan Sejarah Menggunakan Algoritma BFS Berbasis Android. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.37438/jimp.v4i1.192>
- Putra, Y. S., Muslim, M. A., & Naba, A. (2013). Game Chicken Roll Dengan Menggunakan Metode Forward Chaining. *Eeccis*, 7(1), 41–46. <https://jurnaleccis.ub.ac.id/index.php/eccis/article/view/200>
- Rohmah, S. N. (2017). Konsep Kebersihan Lingkungan Prespektif Pendidikan Islam. *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga*, 103–107.
- Sugiharni, G. A. D., & Divayana, D. G. H. (2017). Pemanfaatan Metode Forward Chaining Dalam Pengembangan Sistem Pakar Pendiagnosa Kerusakan Televisi Berwarna. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i1.9926>
- Sukmana, J. (2018). Metode 2D Hybrid Animaton Dalam Pembuatan Film Animasi Di Macromedia Flash Mx. *Pseudocode*, 5(1), 29–36. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.5.1.29-36>
- Swatriani, R. (2018). Analisis Hubungan System Usability Scale Dengan Deskillling Pengguna. *Desain & Seni, FDSK - UMB*, 5, 80–92.
- Untuk, D., Salah, M., Syarat, S., & Sarjana, M. G. (2017). *Pembuatan game balap kucing dengan unity berbasis android skripsi*.
- Widada.2019.Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6.Penerbit Gava Media,Yogyakarta
- Wuryandari, A., & Akmaliyah, M. (2016). Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 311. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>