

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Aslan, „Pengaruh Islam Dalam Perubahan Nama Diri Suku Bugis: Sebuah Tinjauan Sejarah“, *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 14.2 (2016), 241–53 <https://doi.org/10.24090/ibda.v14i2.676>
- Ariyana, R. Y., Kumalasanti, R. A., & Mansyur, M. (2019). Puzzle Game Tokoh Wayang Punakawan sebagai Media untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Jawa pada Anak
- Angraeni, Indri. Bentuk dan Makna Simbolik Rumah Adat Langkanae Luwu di Kota Palopo. Diss. Universitas Negeri Makassar, 2018
- Adriani, A. Uji Kandungan Gizi Terhadap Beberapa Makanan Khas Kota Palopo. *Al-kimia*, 3.1 (2015) : 92-102
- Aryati Wuryandari and Muknirotun Akmaliah, ‘Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak’, *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7.1 (2016), 311 <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>
- Aini, Yulia Isratul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Menengah Di Bengkulu”. *Kependidikan*, 2 (25).
- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 2(1), F28-F32.
- Aditya, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS, Yogyakarta.
- Bahfiarti, Tuti, ‘Konsep Warna Baju Bodo Dalam Perkawinan Adat Bugis (Studi Komunikasi Non-Verbal)’, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3.1 (2013), 1–11 <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Bunanta, M., 1998, *Problematika: Penulisan Cerita Rakyat Di Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Bursan, and Fitriyah, „Perancangan Permainan ( Game ) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone And“, *Jurnal TEKNOIF*, 3.1 (2015), 62–70
- Diana Laily Fithri and Dave Andre Setiawan, “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini,” *Simetris*:

*Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 8, no. 1 (2017): 225–230.

- F D Putri, Ghea, 'Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2012)
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225-230.
- Gista Ratih Astatin and Heru Nurcahyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Kompetensi Pada Kurikulum 2013," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2, no. 2 (2016): 165, doi:10.21831/jipi.v2i2.10966.
- Haryati, Sri, 'Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan', *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37.1 (2012), 11–26
- Handikha, I Made Dwika, Anak Agung Gede Agung, and I Gde Wawan Sudatha, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 Di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan Jurusan Teknologi Pendidikan , FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja ', *Jurnal EDUTECH UNDIKSHA*, 1.2 (2013), 1–10
- Idis , I., Rusmala, R., & Zahir, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Media PembelajaranPengenalan Budaya Sulawesi Selatan Berbasisi Multimedia". *D'comPutarE. Jurnal Ilmiah Information Techoogy* 10.1 (2020): 38-43.
- Jamilah, Ainun. „Pegguna Ponsel di Indonesia Bakal Mencapai 89 Persen Populasi pada 2025“. *Good News Form Indonesia*, 2020. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/10/06/pegguna-smartphone-di-indonesia-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>.
- Kamiludin, and Maman Suryaman, „Problematika Pada Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013“, *Jurnal Prima Edukasia*, 5.1 (2017),58<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>
- Laghos, Andrew. "Multimedia Games for Elementary/Primary School Education and Entertainment." *World Academy of Science, Engineering and Technology* 70 (2010): 77–81

- Liliweli, D.A. (2019). Konfigurasi Dasar Teori-Teori Komunikasi Antar Budaya. Nusamedia
- Lelly Qodariah and Laely Armiyati, 'Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Adat Kampung Naga Sebagai Alternatif Sumber Belajar', *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 10.1 (2013), 10–20.
- Manzila, Tary. *Pengembangan Media Kopasuka (Kotak Puzzle Susun Kata) Untuk Siswa Kelas1 Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle', *Jurnal Online Informatika*, 2.2 (2018), 121 <<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>>
- Mustajab, Muh. Sidik, 'H. B Sibenteng Sebagai Pencipta Lagu Daerah Di Kabupaten Luwu (Studi Biografi)' (Universitas Negeri Makassar, 2013)
- Nisvilyah, Lely, "Toleransi antar umat beragama dalam memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa (Studi Kasus Umat Islam Dan Kriten Dudn Segeran Kecamatan Dianggu Kabupaten Mojokerto)". *Kajian Moral dan Kewarganegraan* 2.1 (2013) : 386-396
- Purwadhi, S.H. . (2017) *Interpertasi Citra Digital*, Jakarta : Gramedia.
- Pirol, A., & Suryani, L. (2024). Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Socratika : Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, (1), 10-20
- Rosyad, H. (2015). *Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang
- Rafi, M. A. Dampak Budaya Tradisi Maccera Tasi Dalam Peningkatan Hasil Tangkap Nelayan di Desa Rampoang Kecamatan Malangke. Diss. Institut Agama Islam Negeri Palopo. (2021).
- Rahman, Abdul. Fetisisme Pada Badik oleh Masyarakat di Desa Duapanuae Kabupaten Sinjai. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2023.,2.7 : 29-57.
- Siti Muyaroah and Mega Fajartia, „*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi Abstrak*“, 6.2301 (2017), 79–83
- Srimuryani, S. Perkembangan Tari Moriringgo di Kabupaten Luwu Timur : Kajian Historiografi Tarian Tradisional. *Walasuji* (2019), 10.1 ; 23-32.

Sari, A.M., & Pratama. O.Y. Studi Organologi pada Alat Musik Seruling Bambu dalam Pertunjukan Kesenian : Kajian Ilmu dan Perubahan Sosial,7(2),(2023) : 516-527

Wuryandari and Akmaliah, “Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak.”