

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anna, R. Annisa, and R. Prawandar, "PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN EDUKASI BERBASIS ANDROID20200420," *SINTECH (SCIENCE AND INFORMATION TECHNOLOGY)*, vol. 3, no. 1, pp. 52–58, 2020, doi: doi.org/10.31598.
- [2] C. J. Silalahi, "PEMBUATAN GAME FPS BERTEMA 'DIRGANTARA ZOMBIES' MENGGUNAKAN UNREAL ENGINE 4," 2020.
- [3] I. Samad, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Dalam Pembelajaran Expressions Of Congratulating Others Melalui Metode Role Playing Di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Gorontalo," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, vol. 1, no. 2, pp. 73–80, 2021, [Online]. Available: <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>
- [4] I. Irwan, Z. F. Luthfi, and A. Walidi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia*, vol. 8, no. 1, pp. 95–104, Feb. 2019, doi: 10.21070/pedagogia.v8i1.1866.
- [5] H. F. Ramadhan, S. H. Sitorus, and S. Rahmayuda, "GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA KALIMANTAN BARAT MENGGUNAKAN METDOE FINITE STATE MACHINE BERBASIS ANDROID," *Jurnal Komputer dan Aplikasi*, vol. 07, no. 1, pp. 108–119, 2019.
- [6] E. Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy*, vol. 7, no. 3, pp. 145–150, Jul. 2020, doi: 10.33394/jp.v7i3.2645.
- [7] A. W. Safitri, H. Pujiastuti, and R. Sudiana, "Pengembangan Game Edukasi dengan Konteks Kearifan Lokal Banten pada Materi Matriks," *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, vol. 4, no. 2, pp. 319–328, Jul. 2020, doi: 10.31331/medivesveteran.v4i2.1171.
- [8] Sussi, R. Munadi, R. R. Prasojoe, N. Fitriyani, and K. M. Shihab, "Pembuatan Game Online BoMClean sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan," *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, vol. 5, no. 1, pp. 113–118, 2019.
- [9] Purnomo. Indu Indah, "APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID CONSTRUCT 2," *Technologia*, vol. 11, no. 2, pp. 86–90, 2020.
- [10] N. Syofiah, M. Dedy Rosyadi, and G. Mahalisa, "GAME EDUKASI PENGENALAN PEMILIHAN UMUM MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME MAKER MV," 2021, Accessed: Dec. 14, 2021. [Online]. Available: <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/id/eprint/4788>
- [11] F. Mubin and N. E. Budiyanto, "Game Edukasi 'Foodin' sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android," *Jurnal Informatika dan RPL*, vol. 2, no. 1, pp. 37–42, 2020.
- [12] A. Setiawan, H. Praherdhiono, and Sulthoni, "PENGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI," *JINOTEP*, vol. 6, no. 1, pp. 39–44, 2019, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>

- [13] P. E. Mebrian and A. D. Putri, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERAKITAN KOMPUTER UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID," *Comasie*, vol. 3, no. 1, pp. 74–82, 2020.
- [14] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, "Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Go Infotech*, vol. 23, no. 2, pp. 14–17, 2017.
- [15] Umair and H. Abidzar Tawakal, "PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL-DRIVEN GAME DEVELOPMENT," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 7, no. 1, pp. 39–44, 2021, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JTT>
- [16] D. Sanjaya, H. Abdurachman, A. A. Wicaksono, and F. Masya, "SISTEM INFORMASI PENGENDALIAN ASSET KENDARAAN DI PERUSAHAAN TRANSPORTASI / EKSPEDISI BERBASIS WEB (REMINDsset)," *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, vol. 6, no. 1, pp. 24–32, Jan. 2021, doi: 10.36341/rabit.v6i1.1544.
- [17] L. S. Mongi, A. S. M Lumenta, and A. M. Sambul, "Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity," *Journal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, pp. 1–11, 2018.
- [18] A. M. Rumakey, J. Dedy Irawan, and A. Wahid, "PEMBUATAN GAME 2D 'ESCAPE PLAN' DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 4, no. 2, pp. 65–72, 2020.
- [19] R. Supardi, "PEMBUATAN GAME BALAP KELINCI DENGAN UNITY BERBASIS ANDROID," *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, pp. 19–26, 2021.
- [20] T. Lestari, T. Gusman, Defni, and M. Y. Ikhsan, "Aplikasi Digitalisasi Seni Bela Diri Silat Tradisional Minangkabau Minangkabau Traditional Silat Martial Arts Digitization App," *Jurnal Ilmiah Poli Rekayasa*, vol. 15, no. 2, pp. 51–59, 2020.
- [21] Nurhidayati and A. M. Nur, "Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur," *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 4, no. 1, pp. 51–62, Jan. 2021, doi: 10.29408/jit.v4i1.2989.
- [22] S. L. Rahayu and Fujiati, "Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 3, pp. 341–346, Aug. 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853694.
- [23] K. Aprilia, "GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA-NAMA NABI DAN KISAHNYA BERBASIS ANDROID," 2018.
- [24] N. P. D. Yasa and N. K. N. Noviani Pande, "GAME EDUKASI DUA DIMENSI PENGENALAN HEWAN BERDASARKAN CARA BERKEMBANGBIAKNYA," *Jurnal Tanra*, vol. 8, no. 1, pp. 20–30, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- [25] R. A. Krisdiawan, M. Faza Rohmana, and A. Permana, "PEMBUATAN GAME RUNAWAY FROM CULIK DENGAN ALGORITMA FUZZY MAMDANI," *Buffer Informatika*, vol. 6, no. 1, pp. 33–40, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>

- [26] R. G. Wiratamtama, J. Pragantha, and D. A. Haris, “Pembuatan Game VR Parking Simulator Dengan Unity,” *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 15, no. 1, pp. 334–340, 2020.
- [27] F. Y. al Irsyadi, D. Puspitasari, and Y. I. Kurniawan, “ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara,” *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 9, no. 1, pp. 17–28, 2019.
- [28] J. Abadi, B. D. Dwi Arianti, and R. H. Wirasasmita, “PENGEMBANGAN MEDIA LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR,” *Jurnal Pendiidkan Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 42–51, 2018.
- [29] Y. I. Kurniawan and A. F. S. Kusuma, “APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN SALAT BAGI SISWA SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 8, no. 1, pp. 7–14, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202182182.
- [30] A. R. Yusmita, H. Anra, and H. Novriando, “Sistem Informasi Pelatihan pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Latihan Kerja Industri (UPT LKI) Provinsi Kalimantan Barat,” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 160–169, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i2.36797.

