

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, K., & Al Irsyadi, F. Y. (2018). Game Edukasi Pengenalan Nama- Nama Nabi Dan Kisahnya Berbasis Android. Skripsithesis Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2018). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Go Infotech*, 23(2), 14–17. <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Hana, S. I. (2021). Kelayakan Bahan Ajar “Booktoon” (E-Buklet Kartun Sejarah) Pada Meteri Arti Lukisan Dinding “Burung Enggang” Di Gua Liang Bangkai. 24.
- Lestari, T., Gusman, T., Defni, & Ikhsan, M. Y. (2020). Aplikasi Digitalisasi Seni Bela Diri Silat Tradisional Minangkabau Minangkabau Traditional Silat Martial Arts Digitization App. *Jurnal Ilmiah Poli Rekayasa*, 15(2), 51–59.
- Mebrian, P. E., & Putri, A. D. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Andro. *Jurnal Comasie*, 3(1). <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejourna>
- Mubin, F., & Budiyanto, N. E. (2020). Game Edukasi “Foodin” sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan tidak Sehat Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i1.3192>
- Nurhidayati, & Nur, A. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, 4(1), 51–62. <https://doi.org/10.29408/jit.v4i1.2989>
- Nurjanah, S. (2017). (Upaya Mencegah Aliran Anti Pancasila di Kalangan Pelajar) Pendahuluan. 5.
- Prabowo, R. (2020). Aplikasi Game Edukasi Android Bahasa Universitas Islam Malang.
- Prasetyo, M. E. (2019). Penerapan Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division Berbantu Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akutansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Aajaran 2018/2019. https://eprints.uny.ac.id/64339/1/S_KRIPSI_MaksimilianusEkorasetyo_15803241026.pdf

- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. (Buku I), ANDI. -McGraw-Hillbook co
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Muhammad, R. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “Finding Geometry” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika. *Jurnal MediaTIK*, 4(2), 21–26.
- Rumakey, A. M., Irawan, J. D., & Wahid, A. (2020). Pembuatan Game 2D “Escape Plan” Dengan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 65–72. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2712>
- Samad, I. (2021). 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*, 1(2), 73–80. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Supardi, R. (2017). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 10.
- Sussi, Munadi, R., Prasojoe, R. R., Fitriyanti, N., & Shibab, K. M. (2019). Pembuatan Game Online BoMCleaN sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(1), 113. <https://doi.org/10.26418/jp.v5i1.29874>
- Sutandi, R. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Wali Songo Dalam Penyebaran Islam di Jawa Pada Kelas X SMA Negeri 1 Mertoyudan Kabupaten Magelang. 1–14.
- Syofiah, N., Rosyadi, M. D., & Mahalisa, G. (2021). Game Edukasi Pengenalan Pemilihan Umum Menggunakan Role Playing Game

Maker Mv. Repository Universitas Islam Kalimantan, 1(1), 2–7.

Umair, & Tawakal, H. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Permainan Pembelajaran Matematika menggunakan Model-Driven Game Development. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 39–44. <https://doi.org/10.54914/jtt.v7i1.346>

Yasa, N. P. D., & Pande, N. K. N. N. (2021). Game Edukasi Dua Dimensi Pengenalan Hewan Berdasarkan Cara Berkembangbiaknya. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 8(1), 20. <https://doi.org/10.26858/tanra.v8i1.19736>

