

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. I. Goma, A. T. Sandy, and M. Zakaria, "Analisis Distribusi dan Interpretasi Data Penduduk Usia Produktif Indonesia Tahun 2020," *Jurnal Georafflesia: Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, vol. 6, no. 1, 2021, doi: 10.32663/georaf.v6i1.1781.
- [2] Y. Yuningsih, "PENDIDIKAN KECAKAPAN ABAD KE-21 UNTUK MEWUJUDKAN INDONESIA EMAS TAHUN 2045."
- [3] S. Y. Sari, Indrawati, and Aris Dwi Nugroho, "Hubungan Keberbakatan dan Kreativitas Anak Usia Dini," *Seminar Nasional IKIP Budi Utomo 2021*, 2021.
- [4] A. S. Pratikno and S. Sumantri, "Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.36835/au.v2i1.301.
- [5] I. S. Siregar, "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI," *JURNAL TILA ( Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal )*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.56874/tila.v2i1.757.
- [6] K. D. Sisbintari and F. A. Setiawati, "Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1781.
- [7] A. Y. Sari and N. Sa`ida, "Investasi Edukasi Literasi Keuangan untuk Anak Usia Dini di Indonesia," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1369.
- [8] N. Wayan, W. Asthiningsih, and T. Wijayanti, "Edukasi Personal Hygiene Pada Anak Usia Dini Dengan G3CTPS," *Jurnal Pesut: Pengabdian Untuk Kesejahteraan Umat*, vol. 1, no. 2, 2019.
- [9] N. Baiti, "Jea (Jurnal Edukasi Aud) Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin," *Jurnal Edukasi AUD*, vol. 6, no. 1, 2020.
- [10] R. T. Humaida and S. Suyadi, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT," *Aulad:*

- Journal on Early Childhood*, vol. 4, no. 2, 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.
- [11] T. F. Manggena, K. P. Putra, and T. P. Elingsetyo Sanubari, "PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP TINGKAT KOGNITIF (KECERDASAN LOGIKA-MATEMATIKA) USIA 8-9 TAHUN," *Satya Widya*, vol. 33, no. 2, 2017, doi: 10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153.
- [12] Indra Martha Rusmana and Dwi Santi Wulandari, "PENGARUH GAYA BELAJAR DAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA," *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, vol. 1, no. 2, 2020, doi: 10.46306/lb.v1i2.18.
- [13] P. J. P. Suripatty, N. Nadiroh, and Y. Nurani, "Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.282.
- [14] R. A. Auliana and E. S. Andayani, "PENGARUH KECERDASAN LOGIKA-MATEMATIS, KECERDASAN INTRAPERSONAL DAN KECERDASAN INTERPERSONAL TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN PENGANTAR AKUNTANSI," *Jurnal Perspektif*, vol. 19, no. 1, 2021, doi: 10.31294/jp.v19i1.9786.
- [15] D. L. Fithri and D. A. Setiawan, "ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 1, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i1.959.
- [16] A. Setiawan, H. Praherdhiono, and S. Suthoni, "PENGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI," *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, 2019, doi: 10.17977/um031v6i12019p039.
- [17] 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, p. 145, Jul. 2020, doi: 10.33394/jp.v7i3.2645.
- [18] P. Y. Fauziah *et al.*, “Homeschooling Implementasi Model Sekolah Rumah,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2020.
- [19] S. Sintaro, “RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 51–57, Jun. 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.153.
- [20] S. Amami Pramuditya, M. S. Noto, and D. Syaefullah, “GAME EDUKASI RPG MATEMATIKA,” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, vol. 6, no. 1, 2017, doi: 10.24235/eduma.v6i1.1701.
- [21] A. V. Vitianingsih, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 1, no. 1, 2017, doi: 10.25139/inform.v1i1.220.
- [22] M. Sailer, J. U. Hense, S. K. Mayr, and H. Mandl, “How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction,” *Comput Human Behav*, vol. 69, pp. 371–380, Apr. 2017, doi: 10.1016/j.chb.2016.12.033.
- [23] M. Foxman, “United We Stand: Platforms, Tools and Innovation With the Unity Game Engine,” *Social Media and Society*, vol. 5, no. 4, 2019, doi: 10.1177/2056305119880177.
- [24] Unity Technologies, “Vector3.Lerp,” Jan. 27, 2023. <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Vector3.Lerp.html> (accessed Feb. 02, 2023).
- [25] Y. Li, Y. Huang, X. Li, J. Ma, J. Zhang, and J. Li, “The influence of brightness combinations and background colour on legibility and subjective preference under negative polarity,” *Ergonomics*, vol. 65, no. 8, 2022, doi: 10.1080/00140139.2021.2013546.
- [26] J. Dobres, B. Wolfe, N. Chahine, and B. Reimer, “The effects of visual crowding, text size, and positional uncertainty on text legibility at a glance,” *Appl Ergon*, vol. 70, 2018, doi: 10.1016/j.apergo.2018.03.007.

- [27] L. Saletti-cuesta *et al.*, “Blackbox Testing,” *Sustainability (Switzerland)*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [28] M. Syarif, E. B. Pratama, U. Bina, S. Informatika, and K. Barat, “Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing Dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall,” *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [29] J. Ditanti and D. Aqidatun Nisa, ““HINDARI SELF-DIAGNOSIS! YUK, KONSULTASIKAN KONDISIMU,”” Online. [Online]. Available: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>

