

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. 17 (2).
- Diharjo, W., Ahkam Sani, D., Firman Arif, M., Studi Informatika, P., & Teknologi Informasi, F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5, 23–35.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 3, 176–184.
- Farta Wijaya, R., Tasril, V., & Utomo, R. B. (2020). Penerapan Metode Drag and Drop Pada Game Edukasi. *Computer Science and Information Technology*, 1, 18–21.
- Gunawan, F. (2019). Aplikasi Game Petualangan bagi Anak – Anak sebagai Media Pembelajaran Flora dan Fauna di Indonesia. *Journal Of Information and Technology*, 3(1), 1–113.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(1), 20–25.
- Indra Yogie Kurniawan, & Fajar Agung Surya Kusuma. (2021). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Salat Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer(JTIK)*, 8(1), 7–14. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202182182>
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlcdan Algoritma Linear Congruential Generatorpada Game Puzzle. *Jurnal Nuansa Informatika*, 12 (2).
- Kuantan Singingi, I., & Gatot Subroto, J. K. (2020). Perancangan Aplikasi Mobile Kamus Istilah Komputer Untuk Mahasiswa Baru Bidang Ilmu Komputer Berbasis Android. *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE*, 3, 30–43. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus>.
- Manik, E. R., & Limbong, T. (2019). Aplikasi Pembelajaran IPA Tentang Fauna Model Game untuk Sekolah Dasar dengan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, 4, 136–141. http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Jurnal_Means/
- Merrill, J. N., & John Merrill Foundation. (2020). Biodome Di Manado

(Arsitektur Biomatika). *arsitektur biomatika*, 1(11), 109–118.

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, 49–53.
- Ramadhona, E. W., Prasetya, T., Purnamasari, A. I., Rinaldi Dikananda, A., & Nurdiawan, O. (2021). Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2D Berbasis Android. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(1), 71–80.
- Robani, A. M., Hadi, S., Nurdiawan, O., Dwilestari, G., & Suarna, N. (2021). Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.Com. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 205. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3629>
- Sintaro, S., Ramdani, R., & Samsugi, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(1), 51–57. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *he Internet and Social Life, Annual Review of Psychology*, 4, 243–262.
- Umul Chasanah Nursyifani, Cahyaning Tri Atmaji, & dan Lutfi Tri Atmaji. (2020). Boardgame Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Kemandirian Anak Usia 4-6 Tahun. *Journal of Art, Design, Education And Culture Studies (JADECS)*, 5(2), 67–74.
- Wahyu, E., Hidayat, Nur, A., Rachman, Fauzan, M., & Azim. (2019). Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality. *JEPIN*, 1, 54–61.
- Winata Dan Purwanto, A., & Eduarts, /. (2018). Transformasi Flora dan Fauna Dalam Penciptaan Karya Seni Gambar (Transformation Of Flora and Fauna In The Creation Of Drawing Artwork). *Journal of Arts Education*, 7(1), 25–34. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia, 1*, 17–26.

