

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). Penerapan Model Pengembangan Game GDLC (Game Development Life Cycle ) Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile. 2(1), 3–4.
- Azis, N., Hartawan, M. S., & Amelia, S. (2020). Rancang Bangun Otomatisasi Penyiraman dan Monitoring Tanaman Kangkung Berbasis Android. IKRAITH Informatika, 4 (3), 95–102.
- Bakhsh, Sahar Ameer.(2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners.Canadian Center of Science and Education. 9(7),120-128.
- 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.
- Gerot, L., & Wignell, P. (1994). Making Sense of Functional Grammar. Antipodean Educational Enterprise
- 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>
- 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>
- 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.
- Pressman, R. S. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi. (Buku I), ANDI. -McGraw-Hillbook co
- 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>
- 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.

- Romadhon, S. A., Qurohman, M. T., & Firmansyah, J. (2020). Peningkatan Pemahaman Grammar Berbasis Web Englishclub.Com Bagi Siswa Smk Astrindo Tegal. *JP3M: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 102–107. <https://doi.org/10.37577/jp3m.v2i1.196>
- Sari, M. K. (2021). Media Pembelajaran Tanaman Transgenik Menggunakan Augmented Reality(AR). *Informatika*, 1, 22–23
- 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.
- 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.

