

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.
- 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 Utuk 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.

Aprilia, K., & Al Irsyadi, F. Y. (2018). Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Nabi Dan Kisahnya Berbasis Android. *Skripsi thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

