

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. Rahman and D. Tresnawati, “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *J. Algoritm.*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016, doi: 10.33364/algoritma/v.13-1.184.
- [2] F. Y. Al Irsyadi, R. Annas, and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–92, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1844.
- [3] M. T. Ando, V. Tulenan, and S. Sentinuwo, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar,” *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.14143.
- [4] U. S. Ratulangi, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam,” *J. Tek. Inform. Univ. Sam Ratulangi*, vol. 12, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17791.
- [5] R. R. Santika, K. Ramadhan, M. Andri, A. Solehuddin, and S. Juanita, “IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS DENGAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE DAN PENDEKATAN TAKSONOMI BLOOM,” *J. Univ. Budi Luhur*, no. c, pp. 392–402, 2019.
- [6] T. Tafonao, “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 103–114, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [7] R. Isran Rasyid Karo-Karo S\*, “MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN,” vol. №3, p. c.30, 2018.
- [8] N. H. Jatiningtias, “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang,” p. 76, 2017.
- [9] M. I. Hanafri, A. Budiman, and N. A. Akbar, “Game Edukasi Tebak

- Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 5, no. 2, pp. 50–53, 2015.
- [10] D. L. Fithri and D. A. Setiawan, “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 225–230, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i1.959.
- [11] A. C. Hanggoro, R. Kridalukmana, and K. T. Martono, “Pembuatan Aplikasi Permainan ‘Jakarta Bersih’ Berbasis Unity,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 4, p. 503, 2015, doi: 10.14710/jtsiskom.3.4.2015.503-511.
- [12] A. P. N. Erri Wahyu Puspitarini, Dian Wahyu Putra, “Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, pp. 46–58, 2016, doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- [13] K. Firmantoro, A. Anton, and E. R. Nainggolan, “Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *None*, vol. 13, no. 2, pp. 14–22, 2016, doi: 10.33480/techno.v13i2.202.
- [14] P. Dan and N. Akhir, “Aplikasi Pengelolaan Nilai Akademik Mahasiswa dan DPNA ( Daftar Peserta dan Nilai Akhir ),” *J. Sains dan Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2018.
- [15] K. K. Budaya and T. Samosir, “APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID,” vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016.
- [16] F. N. Eka A. Dharmawan, Sri Widyanti Ginting, “RANCANG BANGUN APLIKASI PENENTU TARIF DASAR OJEK DI KOTA AMBON BERBASIS ANDROID,” *J. SIMETRIK*, vol. 7, no. 2, pp. 38–41, 2017.
- [17] R. Meimaharani and T. Listyorini, “Purwarupa Game Edukasi Pengenalan Warna Berbasis Android,” *Syst. Inf. Syst. Informatics J.*, vol. 1, no. 2, pp. 27–31, 2015, doi: 10.29080/systemic.v1i2.278.
- [18] G. Benedic Guit, “GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID,” *J. Tek. Elektro*, 2015.