

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient*, 4(1), 128–133.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Effendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 39–48.
- Isnen, N. M. A. (2018). *Aplikasi Game Android Untuk Pengenalan Kesehatan Gigi Bagi Anak Sekolah Dasar*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/65595>
- Moch. Kholil, Rafika Akhsani, & Kristinanti Charisma. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah berbasis Android 2 Dimensi. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.9>
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>
- Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). *Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game*. 1(1), 27–34.

- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Rivaldi, M. F., & Kurniawan, Y. I. (2021). Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 47–59. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.4354>
- Rohmawati, I., Sudargo, & Menarianti, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Sakti, R. T. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Hijau Untuk Sekolah Dasar. 2.*
- Saputra, P. D. (2021). Pengembangan Media Pop Up Tematik Subtema 1 (Benda Hidup dan Tidak hidup Di Sekitarku) Kelas 1 di Asy-Syadzili Malang. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1, 2013–2015.
- Sari, D. I. P., & Putri, A. D. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PUZZLE DAN KUIS ARAB MELAYU. *Comasie*, 3(3), 21–30.
- Septian, A. N. (2021). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for. 9(3).*
- Siregar, M. R., & Nelmiawati, N. (2020). Game 3D “Lawan Narkoba” Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1), 24–31. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1634>

Widaningrum, I., Prasetyo, H., & Astuti, I. P. (2020). Game Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 37–49.
<https://doaj.org/article/2058865d8ea34d76a3f09434377f2316>

Yulianti, Ary Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>