

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, I. G. E., Putrama, I. M., & Sindu, I. G. P. (2019). Pengembangan Game Tradisional Megala-gala Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 285.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18343>
- Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 91–95. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9085>
- Cholil, S. R. (2017). *Peranancangan dan Pembuatan...*, Krisna Putra Surya, FTI UMN, 2017 4. 4–15.
- Hanafi, mifta rizqi. (2019). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hestningsih, I. (2019). Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab Dasar “Aladin” (Arabic Learning By Exploring) Dengan Konsep Petualangan Berbasis Android. *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial*, 14(3), 139. <https://doi.org/10.32497/orbith.v14i3.1311>
- Husna, N., Sari, S. A., & Kimia, J. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66–71.
- Ilham Akhsanu Ridlo. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Academia.Edu*, 14. https://www.academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart
- Magpal, D. F., Sengkey, R., & Tulenan, V. (2017). Game Edukasi Pengenalan Tata Krama Untuk Membentuk Perilaku Pada Anak Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 403–412.
<https://doi.org/10.35793/jti.14.3.2019.27135>
- Martadireja, S. (2018). Pengaruh Microstock Terhadap Kesadaran Hak Kekayaan

- Intelektual Desainer Grafis. *Journal of Urban Society's Arts*, 5(1), 19–28.
<https://doi.org/10.24821/jousa.v5i1.2141>
- Mufida, B. A., Putra, F. N., Darma, R., & Yusron, R. (2021). *Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality*. 1(2), 76–86.
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., & Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 15.
<https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p02>
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
<https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17793>
- Purnama, I. (2020). *Membangun aplikasi game ular tangga sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar berbasis android*.
- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5–17.
- Rizki, A. L. (2017). *Observasi Tingkat Stres dan Perfomansi Permainan Player Studi Kasus : Game Edukasi ChipMonk Season 1*. 29–37.
- Santika, R. R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. (2019). Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom. *Sebatik*, 23(2), 392–402. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.788>
- Septian. (2021). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for*. 9(3).
- Septian, A. B., Purwita, N. I., Aprella, T., Barus, B., Hidayati, H., Kom, S., Azimi, I., Informatika, D. T., Terapan, F. I., Telkom, U., No, J. T., & Buahbatu, T. (2018). *GARUDAKU : Aplikasi Pengenalan Pancasila untuk Anak Sekolah Dasar dengan Berbasis Multimedia GARUDAKU : Promoting Pancasila Application for Elementary School Students Based on Multimedia*. 4(2), 639–648.

- 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>
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Subinarto, T. dan. (2018). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title.*
- Suratiningsih, S. (2021). Puzzle sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa. *At- Tarbawi*, 13(1), 16–27.
<https://doi.org/10.32505/tarbawi.v13i1.2710>
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Yahzinka, E. M. (2019). Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Politik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 3(2), 81–86.
<https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/1307>