

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin (2021) 'Metode parsing tree dalam rancang bangun penerjemah bahasa indonesia ke bahasa lampung', *Portaldata.org*, 13(1), pp. 1–2.
- Arif Wibisono (2017) 'Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang.', *Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang S*, ISBN 978-6, pp.388–394.
- Asmiatun , S., & Putri, A.N. (2017) 'Pengembangan Game Strategi Pada Mata Pelajaran Keamanan Jaringan', *Belajar Membuat Game 2d Dan 3d Menggunakan Unity. Yogyakarta: Deepublish.*, Voume 03, Pp. 28–33.
- Ben David (2017) 'Pengembangan Aplikasi Finding Tutor Berbasis Android', *ISSN online 2722-273X*, 01 Nomor 1, pp. 57–59.
- Fachrul Rezi & Rully Pramudita. (2020). "Game Edukasi Interaktif Pengenalan Jenis Buah Berbasis Adobe Flash metode GDLC." 1-10.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2019). Game edukasi tebak gambar bahasa jawa menggunakan adobe flash CS6 berbasis android. Metode GDLC.
- Imam Fauzy & Muldani Rachmat. (2021). "Game Edukasi mencari perbedaan gambar buah untuk meningkatkan pola berpikir untuk anak usia dini 4-6. Metode GDLC. Jasika", 1, 1-7.
- Mulyanto Et Al. (2018) 'Rancang Bangun Game Edukasi "Matching Aksara Lampung" Berbasis Smartphone Android', 3 No. 1 Ja, P. 36.
- Puspaningrum, Suaidah, et al (2020) 'Implementasi Construct 2 Untuk Game Figthing 2 Dimensi Berbasis Android', 1 (1), pp. 1–2.
- Rachmat Tri Sakti (2019) "Game edukasi pengenalan tumbuhan hijau untuk sekolah dasar".
- Rais Et Al. (2017) 'Pelatihan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Corel Draw Bagi Guru Smp Pgri 1 Buduran Sidoarjo', *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, No.12, Pp. 3231–3232.
- Reva Ragam Santika, Kurnia Ramadhan, Mochamad Andri, Asef Solehuddin, Dan Safitri Juanita. (2020). "Game Edukasi belajar bahasa inggris dengan Multimedia Develovment LifeCycle dan pendekatan taksonomi ", 11-2.
- Rio Andriyat Krisdiawan (2018). "Implementasi model pengembangan sistem GDLC dan algoritma linear congruential generator pada game puzzle (Rio Andriyat)".

Saputra & Rafiqin (2017) 'Game Edukasi Hafalan Surat Pendek Al-Qur'an The Adventure Of Ali', *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, Vol.6, No., pp. 107–108.

Setyaningsih (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Mobile Bagi Siswa Sekolah Dasar', *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1 Nomor 5, Pp. 500–503.

Wulandari, Susilo, K. (2017) 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5 Nomor 2, P. 3.

Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., Sucipto. A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android Metode GDLC.