

DAFTAR PUSTAKA

- Afaria, Z., Sudjani, D. H., & Rachma, M. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda Bahasa Arab merupakan bahasa.* <https://doi.org/10.30997/tjpba.v>
- Aidil, A. (2018). *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN CORELDRAW BERBASIS MULTIMEDIA Aidil Afriansyah Program Studi Teknik Informatika Politeknik Sekayu Email : aidil.afriansyah@gmail.com.* VIII(1), 38–45.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Ando, M. T., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14143>
- Anik, V. V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. 1.*
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dharma, A. (2011). *PEMBINAAN DAN PENGEMBANGAN BAHASA DAERAH.* 8–11.
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (n.d.). *Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game.* 23–35.
- Farhan, R. A., Rahmansyah, A., & Rahadianto, I. D. (2021). *PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT UNTUK PENGENALAN SEJARAH DESIGNING GAME DESIGN DOCUMENT FOR INTRODUCTION THE HISTORY OF.* 8(2), 139–146.
- Febriansyah, F. E., Ardiansyah, A., & Darmaji, A. (2020). Cawa Lampung : Kamus Bahasa Indonesia-Lampung Dialek a Berbasis Android. *Klik - Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 7(3), 331. <https://doi.org/10.20527/klik.v7i3.352>
- Firdaus, M. (2016). *Perancangan Kartu Permainan Pengenalan Bahasa Daerah.*
- Hartono, H., Pitoewas, B., & Yanzi, H. (2016). *PERANAN MULOK BAHASA LAMPUNG DALAM UPAYA PELESTARIAN BAHASA DAN BUDAYA LAMPUNG.*
- Husniah, L., Pratama, B. F., & Wibowo, H. (2018). Gamification And GDLC

(Game Development Life Cycle) Application For Designing The Sumbawa Folklore Game "The Legend Of Tanjung Menangis (Crying Cape)". *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 3(4), 351–358. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v3i4.721>

- Lamada, M. (2020). *Pengujian Aplikasi Sistem Monitoring Perkuliahan Menggunakan ISO 25010*.
- Marlina, S. (2014). *Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi*. XIV(2).
- Mufti, A. (2015). Rancangan Layar Sebagai Alat Bantu Pendewasa. *Faktor Exacta*, 8(2), 181–185.
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Pastika, I. W. (2013). Pendekatan Kedwibahasaan Sejak Anak Usia Dini: Bahasa Daerah dan Bahasa Indonesia. *Makalah Kongres Bahasa Indonesia X*, 3, 28–31.
- Permata, R. D. (2020). *PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 4-5 TAHUN penyelenggaraannya difokuskan sebagai program pendidikan bagi seseorang dengan rentang usia empat tahun sampai*. 5(2), 1–10.
- Polanda, D., Watrianthos, R., & Purnama, I. (2017). *PERANCANGAN KUIS BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK SWASTA AL-AZIS*. 5(2), 1–6.
- Putri, N. W. (2018). PERGESERAN BAHASA DAERAH LAMPUNG PADA MASYARAKAT KOTA BAND AR LAMPUNG. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 14, 77–86.
- Rahman, A. (2016). *PENGARUH BAHASA DAERAH TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS 1 SD INPRES MAKI KECAMATAN LAMBA-LEDA KABUPATEN MANGGARAI*. 3(2), 71–79. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v3i2a3.2016>
- Retnawati, H. (2017). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Rio, A. K. (2018). *IMPLEMENTASI MODEL PENGEMBANGAN SISTEM GDLC DAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE Rio Andriyat Krisdiawan*. 12, 1–9.
- Riyandana, E., Ars, M. G. A., & Surahman, A. (2022). *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI KOSAKATA BAKU DALAM BAHASA*

INDONESIA DI TINGKAT SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS SD NEGERI I WAY PETAI LAMPUNG BARAT). 3(2), 213–225.

- Rizqi, R., & Andi, P. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. *Academia.Edu*.
- Syaroni, W., & Tholib, A. (2019). Pemanfaatan Tools Construct 2 Untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 4(2), 92. <https://doi.org/10.36564/njca.v4i2.129>
- Tondo, F. H. (2009). Kepunahan Bahasa-Bahasa Daerah: Faktor Penyebab Dan Implikasi Etnolinguistik. *Jurnal Masyarakat & Budaya*, 11(2), 277–296.
- Wafda, Z., Rahayu Utami, N., & Agung Pribadi, T. (2016). Unnes Journal of Biology Education EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TUTORIAL BERBANTUAN KUIS INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA Info Artikel. In *Unnes Journal of Biology Education* (Vol. 5, Issue 1). Jurusan Biologi. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe>
- Wattiheluw, F. H., Siti, R., & Chastine, F. (2019). Klasifikasi kualitas perangkat lunak berdasarkan iso/iec 25010 menggunakan ahp dan fuzzy mamdani untuk situs web e-commerce. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 17, 73–83.
- Wijaya, R. F., Tasril, V., & Utomo, R. B. (2020). Penerapan Metode Drag and Drop Pada Game Edukasi. *Device : Journal of Information System, Computer Science and Information Technology*, 1(1), 18–21. <https://doi.org/10.46576/device.v1i1.697>