

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika*, 11(01), 201–213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Dias, L., Enstein, J., Manu, G. A., Citra Bangsa, U., Nusa, P., & Timur, T. (2021). PERANCANGAN GAME EDUKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 4).
- Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02.
- Febriansyah, F., R, N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3676>
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239–251. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>
- Fitriana, C. E., Maimunah, M., & Roza, Y. (2021). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 297. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3268>
- Hadi, T., Suarna, N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia “Rupiah” Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Riset Komputer*, 8(3), 2407–389. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i3.3609>
- Harsono, H., Dyah R, O. T., Astuti, D. N., & Rinayati, R. (2023). Intensifikasi Pengetahuan Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Berbasis Game Edukasi bagi Kader Posyandu Balita. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(5), 1894–1904. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i5.9544>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>

- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Manik, J., Faizah, N., & Ginting, W. (2023). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika SD 02 Pagi Pondok Labu Berbasis Android dengan Metode Rapid Application Development Menggunakan Adobe Flash CS6. *Design Journal*, 1(1), 99–108. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.62>
- Muhammadiyah Jember, U., Gifratul Majid, A., Ali Muharrom, L., & Dwi Rahayu, Y. (2023). Perancangan Game Edukasi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” Tematik 7 Kelas 5 Sd Berbasis Android Design And Build Educational Game “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” Theme 7 Class 5 Sd Based On Android. In *Jurnal Smart Teknologi* (Vol. 4, Issue 2). <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Salsabila, A., E, E., & A.R., S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis E-Learning Pada Muatan Ipa Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 122–130. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1065>
- Santoso. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Ecodunamika : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1–6.
- Senoprabowo, A., Muqoddas, A., & Hasyim, N. (2022). Memperkenalkan Sejarah dan Nilai-Nilai Perayaan Grebeg Besar Demak melalui Perancangan Game Edukasi. *Jurnal Desain*, 9(2), 275. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11602>
- Sutono, S., & Rustandi, D. (2022). METODE PIECES DALAM PERANCANGAN GAME EDUKASI BELAJAR MUDAH BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 10(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v10i3.2673>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yasa, N. P. D., & Anggara, I. G. A. S. (2022). Teknik Animasi Frame by Frame pada Karakter Ikan Badut dalam “Game Edukasi: Petualangan Ikan Badut.” *Jurnal Desain*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11482>