

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, K., Mesran, Murdani, Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Budidarma, P., Sisingamangaraja No, J., & Limun Medan, S. (2017). Penerapan Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Tebak Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android. *JOURNAL TIMES*, VI(1). <http://ejournal.stmik-time.ac.id>
- Maghfuroh, L., & Putri, K. C. (2017). PENGARUH FINGER PAINTING TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK SARTIKA I SUMURGENUK KECAMATAN BABAT LAMONGAN. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(1), 36–43. <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/JHS/article/view/144/123>
- Mufida, B. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2021). Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality Implementation of Augmented Reality in Animal Recognition Educational Games Based on Their Food. In *JACIS: Journal Automation Computer Information System* (Vol. 1, Issue 2).
- 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>
- Nauval, M., Ruslianto, I., & Rahmayuda, S. (2021). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY ENGINE. *Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 09(03), 491–500.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k2VSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=%E2%80%98Cara+Mudah+Membuat+Game+Edukasi+Dengan+Construct+2%E2%80%99&ots=f8mu8E4roq&sig=8AOsMzVyewILp4fU6e0ymwSdF6A&redir\\_esc=y#v=onepage&q=%E2%80%98Cara%20Mudah%20Membuat%20Game%20Edukasi%20Dengan%20Construct%20%E2%80%99&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k2VSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=%E2%80%98Cara+Mudah+Membuat+Game+Edukasi+Dengan+Construct+2%E2%80%99&ots=f8mu8E4roq&sig=8AOsMzVyewILp4fU6e0ymwSdF6A&redir_esc=y#v=onepage&q=%E2%80%98Cara%20Mudah%20Membuat%20Game%20Edukasi%20Dengan%20Construct%20%E2%80%99&f=false)
- Sari, D. I. P., & Putri, A. D. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PUZZLE DAN KUIS ARAB MELAYU. *Jurnal Comasie*, 3(1).
- Septian. (2021a). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pen<sub>g</sub> Implementation of the Flutter Framework for*. 9(3).
- Septian, A. N. (2021b). IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER UNTUK PENGADUAN MAHASISWA UNIVERSITAS XYZ. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 9(03), 311. <https://doi.org/10.35450/jip.v9i03.273>

- Wahyu, S. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti . *Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, 5(1), 82–91.
- Wasis, S. (2022). PENTINGNYA PENERAPAN MERDEKA BELAJAR PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2).
- Wiberson, P., & Robi'in, B. (2022). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Mewarnai Gambar untuk Anak Usia Dini dengan Metode R & D. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 10(1), 18–25. <https://doi.org/10.12928/JSTIE.V10I1.21713>
- Zahra, S. N., Utoro, R. K., & Sularsa, A. (2021). PENERAPAN TANGIBLE INTERACTION PADA GAME POMPA BALON UNTUK MELATIH MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *EProceedings of Applied Science*, 5.