

DAFTAR PUSTAKA

- Andre chandra laudhana, a. S. (2020). Media pembelajaran tenses untuk anak sekolah menengah pertama berbasis android menggunakan *Construct 2*. *Jurnal informatika dan rekayasa perangkat lunak (jatika)*, 13.
- Andriyan saputra tanjung1, z. (2021). Rancang bangun aplikasi multimedia pembelajaran anak berbasis android pada taman kanak-kanak islam masjid raya pekanbaru. *Jurnal ilmiah rekayasa dan manajemen sistem informasi*, 8.
- Deris septian, y. F. (2021). Implementasi mdlc (multimedia development life cycle) dalam pembuatan multimedia pembelajaran kitab safinah sunda. *Jurnal computech & bisnis*, vol. 15, no. 1, 10.
- Erwin dwi riyanto, h. K. (2022). Pembuatan game edukasi mobile pengenalan profesi menggunakan *Construct 2* untuk anak usia dini. *Prosiding konferensi ilmiah pendidikan volume 3 nomor 2022*, 8.
- Jauhar ma'ruf 1), r. F. (2023). Rancang bangun game edukasi kuis matematika untuk anak usia dini berbasis android. *Jurnal times volume xii no 1*, 9.
- Jaya, t. S. (2018). Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis. *Jurnal informatika: jurnal pengembangan it (jpit)*, vol.03,, 4.
- Mohamad habib, 2. W. (2023). Perancangan game edukasi waktu dan durasi untuk siswa kelas 2 sd. *Inotek*, vol.7, 8.
- Muhammad yulianto, d. A. (2020). Pengembangan game edukasi pengenalan iklim dan cuaca untuk siswa kelas iii sekolah dasar. *Jurnal teknik elektro*, 6.
- Mujiyanto, m. G. (2022). Rancang bangun aplikasi game edukasi pengenalan kata kerja aktif dan pasi menggunakan *Construct 2*. *Jurnal informatika dan rekayasa perangkat lunak*, vol. 3, no. 2, 185-201, 17.
- Novaria nusantara a, r. C. (2019). Pembuatan aplikasi game edukasi asmaul husna berbasis android. *Jurnal multi media dan it vol.03 no.02 (2019)*, pp. 006-020, 15.
- Nurkhofiyah, a. B. (2022). Rancang bangun media pembelajaran pemrograman web menggunakan *Construct 2* pada tkj smkn4 bandar lampung. *Teknologiterkini.org*, 13.
- Pradana, a. G. (2019). Rancang bangun game edukasi "amudra" alat musik daerah berbasis android. *Teknologi humanis di era society 5.0*, 5.
- Pranatawijaya1), v. H. (2019). Penerapan skala likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal sains dan informatika*, 10.

- Purnomo, i. I. (2020). Aplikasi game edukasi lingkungan agen p vs sampah berbasis android menggunakan *Construct 2. Technologia*”vol 11, no. 2, 5.
- Ridzwan delian kautsar1, r. S. (2021). Pembuatan game “quiz trivia asmaul husna” sebagai media edukasi menggunakan *Construct 2. E-prosiding sistem informasi vol. 2, no. 2, desember 2021*, 13.
- Saifudin, 2. J. (2023). Game edukasi mengenal kebudayaan bangsa berbasis android. *Jurnal informatics and computer engineering journal*, 9.
- Septi nurul arifah1, y. F. (2022). Upaya meningkatkan citra diri melalui game edukasi pengembang kepribadian berbasis mobile. *Jurnal informatika dan rekayasa perangkat lunak (jatika)*, 21.
- Trisna ayu anugrah laranti1, r. M. (2023). Media pembelajaran mengenalkan asmaul husna untuk anak usia dini: kajian literatur. *Jurnal ilmiah mandala education (jime) vol. 9 no. 1 januari 2023*, 9.
- Yolanda sherley novitasari, q. J. (2021). Rancang bangun sistem informasi media pembelajaran berbasis website (studi kasus: bimbingan belajar de potlood). *Jurnal teknologi dan sistem informasi (jtsi)*, 12.
- Yuli supriani, o. A. (2023). Partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal plamboyan edu (jpe)*, 11.
- Yuventia hesti ningrum1, d. D. (2020). Perancangan media pembelajaran mengenal asmaulhusna berbasis android. *Jurnal riset dan aplikasi mahasiswa informatika (jrami) vol 01 no 04 tahun 2020*, 8.