

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriasnyah, Y. and Nugraha, N. (2023) 'Rancang Bangun Game Pembelajaran Operasi Dasar Matematika Menggunakan Algoritma Fisher Yattes', *Bulletin Of Information Technology (BIT)*, 4(2), pp. 268–274. Available at: <https://journal.fkpt.org/index.php/BIT>.
- Apriyanto, A. and Lasodi, I.S. (2016) 'PEMBUATAN GAME LABIRIN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ONLINE', 2(2).
- Aryaguna, D., Candra, R. and Santi, N. (2022) 'Game Edukasi Pengenalan Fungsi Organ Tubuh Manusia bagi Sekolah Dasar dengan Metode Scoring system', *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(2), pp. 829–837.
- Barros, B., Marisa, F. and Wijaya, I.D. (2018) 'Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar', *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1), pp. 44–52. Available at: <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i1.88>.
- Jaya, K.T. *et al.* (2023) 'Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini', *Jurnal Media Borneo*, 1(1), pp. 12–20. Available at: <https://jurnal.kertekmedia.com/index.php/mediaborneo/article/view/7%0Ahttps://jurnal.kertekmedia.com/index.php/mediaborneo/article/download/7/2>.
- Kadoena, A.K. *et al.* (2021) 'Educational Game Application the Introduction to Types of Healthy Food for Children', 16(1), pp. 7–18.
- Latifah, A., Gunadhi, E. and Faroqi, A. (no date) 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk TK / Paud Berbasis Android', pp. 378–385.
- Murdoko, E., Akhlis, I. and Linuwih, S. (2017) 'Pengembangan Media Pembelajaran Alat Ukur Panjang Mikrometer Sekrup dan', 6(3).
- Rifiyah Sayidah, R., Hurri, I. and Siwiyanti, L. (2021) 'Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini',

*Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), pp. 142–154. Available at: <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1363>.

Rokhman, N. and Ahmadi, F. (2020) 'Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa', *Edukasi*, 14(2), pp. 166–175. Available at: <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>.

Satria, E. and Rahayu, S. (2021) 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Anatomi Tubuh pada Manusia Berbasis Android', pp. 69–76.

Syaifulloh, R. (2021) 'Perancangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Dan Flood Fill', *Klik - Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 8(1), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.20527/klik.v8i1.353>.

Tri Nugroho, A. (2018) 'PENINGKATAN KUALITAS PROSES MELALUI SOFTWARE FL STUDIO RECORDING QUALITY IMPROVEMENT OF THE RECORDING PROCESS OF JAVANESE DRUM THROUGH', 7, pp. 8–14.

Windawati, R. and Koeswanti, H.D. (2021) 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(2), pp. 1027–1038. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.

Yulianti, A. and Ekohariadi, E. (2020) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar', *Jurnal IT-EDU*, 5(1), pp. 527–533. Available at: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.

Yunus, M., Astuti, I.F. and Khairina, D.M. (2015) 'Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar', *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), p. 59. Available at: <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>.