

DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous. (2019, April 19). *Symbiosis: The Art of Living Together*. Retrieved from National Geographic: <https://www.nationalgeographic.org/article/symbiosis-art-living-together/>
- Anonymous. (2021, 07 09). *Tiga Simbiosis yang Terjadi Dalam Kehidupan: Mutualisme, Komensalisme, dan Parasitisme*. Retrieved from Kemendikbud: <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/tiga-simbiosis-yang-terjadi-dalam-kehidupan-mutualisme-komensalisme-dan-parasitisme/>
- Denny, Y. A. (2019). Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Dengan Metode Kongruensi Linear. *Jurnal ENTER*, 40-41.
- Efendi, & Azis, N. (2014). FAKTOR PENYEBAB BERMAIN GAME ONLINE DAN DAMPAK NEGATIFNYA BAGI PELAJAR. *UMS*, 5-6.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PESTASI BELAJAR IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.12 No.1*, 82.
- Hamilton, T. (2022, Februari 26). *What is BLACK Box Testing? Techniques, Example & Types*. Retrieved from Guru 99: <https://www.guru99.com/black-box-testing.html>
- Karitas, D. P. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Ekosistem*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 87.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 333-334.
- Putra, D. W., Nugroho, A., & Wahyu, E. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 47.
- Rahmayanti, V. (2016). PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA DAN PERSEPSI ATAS UPAYA GURU DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMP DI DEPOK. *Jurnal SAP Vol. 1 No.2*, 206-207.

Setiawan, R. (2021, August 04). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Retrieved from Dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>