

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, 1st ed. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan, 2019.
- [2] N. Pohan, "PELAKSANAAN PROSES BELAJAR MELALUI BIMBINGAN ASPEK AFEKTIF, KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AMAL SHALEH MEDAN," Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan , 2017.
- [3] Rianingtias Okta, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERNUANSA MOTIVASI SISWA KELAS XI DI SMA/MA," Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2019.
- [4] M. H. Anwar, "PERAN GURU DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN," *Jurnal el-Idarah*, vol. 5, no. 1, pp. 45–45, 2020.
- [5] M. Rataj and J. Wójcik, "The mobile learning adoption model tailored to the needs of a private university," *Electronic Journal of e-Learning*, vol. 18, no. 4, pp. 311–323, 2020, doi: 10.34190/EJEL.20.18.4.004.
- [6] M. Salehudin, N. Samarinda, L. Janan Ilir Samarinda, and S. Kutai Timur, "SISWA SD MENGGUNAKAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN ONLINE," *Jurnal Ibtida*, vol. 1, no. 2, pp. 232–233, 2020, doi: 10.37850/ibtida.
- [7] Badan Pusat Statistik, *STATISTIK TELEKOMUNIKASI INDONESIA 2022*. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2022.
- [8] P. Parjito *et al.*, "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Di SMA Negeri 1 Sumberejo," *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, vol. 1, no. 3, pp. 115–121, Jan. 2023, doi: 10.33365/jeit-cs.v1i3.195.
- [9] F. F. Dewi and S. L. Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2530–2540, Aug. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1229.
- [10] A. Ichsan Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING," *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 3, pp. 275–278, 2021.
- [11] R. G. P. Panjaitan, T. Titin, and N. N. Putri, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 8, no. 1, pp. 38–40, Jun. 2020, doi: 10.24815/jpsi.v8i1.16062.
- [12] N. F. Ramadhanti, M. Lamada, and M. Riska, "Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D 'Finding Geometry' Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika," *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 2, pp. 21–26, 2021.
- [13] I. Rohmawati and I. Menarianti, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA 'TANARA' MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID," *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI*, vol. 2, no. 2, pp. 174–184, 2019, [Online]. Available: <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- [14] D. Millando Putra, A. Dahlan, J. Selatan, and D. Istimewa Yogyakarta, "Pengembangan Game Edukasi Pada Pelajaran IPS Kelas 4 SD Berbasis Android," *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 1–12, 2022, doi: 10.12928/jstie.v8i3.xxx.
- [15] K. Permatasari, Y. Setiawan, P. Guru, S. Dasar, U. Kristen, and S. Wacana, "Meningkatkan Minat dan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6 SD melalui Pengembangan Game The Rotation," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1408–1418, 2020.
- [16] S. Ahdan, A. Sucipto, and Y. Agus Nurhuda, *Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android*. 2019.
- [17] I. Rahmawati, I. Priono Leksono, A. Buana Surabaya Abstrak, and J. Kajian, "Edcomtech Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 11–14, 2020.
- [18] P. Wiberson, B. Robi, A. Dahlan, J. Ringroad Selatan, and D. Istimewa Yogyakarta, "Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Mewarnai Gambar Untuk Anak Usia Dini Dengan Metode R & D," *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 18–25, 2022, doi: 10.12928/jstie.v8i3.xxx.
- [19] F. Yedithia, "Pengembangan Game Platformer 'Ayo Lawan Virus' Berbasis Android dengan

- Menggunakan Game Engine Unity,” *Jurnal Humaniora Teknologi*, vol. 8, no. 1, 2022.
- [20] M. Feri Izulhaq, A. I. Purnamasari, and A. R. Dikananda, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI ANATOMI TUBUH BAGI SISWA SD MENGGUNAKAN METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT,” *Jurnal informasi dan Komputer*, vol. 10, no. 2, pp. 247–249, 2022.
- [21] N. C. Nirwana and A. Purwanto, “Pengembangan Teknologi Game Indonesia ‘Pramuka Asik’ Menggunakan Unity 2d Engine Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 1, p. 2103, 2022.
- [22] R. Windawati and H. D. Koeswanti, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, Mar. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.
- [23] A. Puteri Panginan *et al.*, “Indonesian Journal of Physics and its Applications Development Of Android-Based Educational Game Learning Media In Class XI Static Fluid Material,” *Journal of Physics and its Applications*, vol. 2, no. 1, pp. 21–28, 2022.
- [24] U. H. Salsabila and N. Agustian, “PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN,” *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 123–133, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- [25] Sinicki Adam, *Unity Untuk Pengembangan Android*, 1st ed. Penerbit Andi, 2020.
- [26] F. Rozi and A. Kristari, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FISIKA UNTUK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 TULUNGAGUNG,” *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 5, no. 3, pp. 35–39, 2020.
- [27] R. Roedavan, *Game Development Berbasis Unity Game Engine*. Bandung: INFORMATIKA, 2022.
- [28] R. Supardi, “PEMBUATAN GAME BALAP KELINCI DENGAN UNITY BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [29] C. E. Fitriana, M. Maimunah, and Y. Roza, “Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, p. 297, Jun. 2021, doi: 10.33394/jk.v7i2.3268.
- [30] A. S. Hafidz and N. W. Arini, “Pengembangan Media Noel Game Berbasis Android untuk Pembelajaran Noun di Kelas Rendah,” *JURNAL BASICEDU*, vol. 6, no. 5, pp. 9188–9204, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3700.
- [31] D. Ardiningsih, “PENGEMBANGAN GAME KUIS INTERAKTIF SEBAGAI INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF PADA MATA KULIAH TEORI MUSIK,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 92–103, 2019, doi: 10.21831/jitp.v6.1.17725.
- [32] M. Erfan, A. Widodo, and T. Ratu, “Pengembangan Game Edukasi ‘Kata Fisika’ Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya,” 2020.