

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Mulyani and N. Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 3, no. 1, pp. 101–109, 2021, doi: 10.31004/jpdk.v3i1.1432.
- [2] Arsyad A, "Media Pembelajaran," pp. 23–35, 2011.
- [3] D. Daryanto, "Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran." Gava Media, 2013.
- [4] S. Widoretno, D. Setyawan, and Mukhlison, "Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak," *Transform. Pembelajaran Nas.*, vol. 1, pp. 287–295, 2021.
- [5] R. Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android pada Konsep Jaringan Tumbuhan," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2021, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56598>https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/56598/1/11140161000032_RAHEMAH FAUZIAH - Rahmah Fauziah.pdf.
- [6] F. Nasher and M. I. Ferdiansyah, "Game Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile (Studi Kasus : Dta Nurul Muttaqien)," *Media J. Inform.*, vol. 13, no. 2, p. 92, 2021, doi: 10.35194/mji.v13i2.1917.
- [7] T. D. Darmayanti and L. Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Tajwid Untuk Siswa Kelas III & IV MI Sabillillah Nganjuk," *NiCma Natl. Conf. ...*, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.undar.ac.id/index.php/nicma/article/view/374><http://ejournal.undar.ac.id/index.php/nicma/article/download/374/273>.
- [8] W. Ilyas, "Pembuatan Aplikasi Game Edukatif Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini," 2020.
- [9] R. I. Borman and Y. Purwanto, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [10] B. F. Pratama and L. Husniah, "Hayes, C. Hardian, H. Sumekar, T.," *J. Matrix*, vol. 8, no. 2, pp. 42–46, 2018.
- [11] G. P. F. Dewi, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash," *ЭКОНОМИКА Региона*, no. Kolisch 1996, pp. 49–56, 2012.
- [12] D. P. Hermawan, D. Herumurti, and I. Kuswardayan, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika," *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 15, no. 2, p. 195, 2017, doi: 10.12962/j24068535.v15i2.a663.
- [13] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *J. Algoritm.*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016, doi: 10.33364/algoritma/v.13-1.184.
- [14] E. F. Sari and E. Ekohariadi, "Penerapan Github Sebagai Media E-Learning Untuk

Mengetahui Keefektifan Kolaborasi Project Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Dan Perangkat Bergerak Di Smk Negeri 2 Surabaya,” *IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 14–22, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/43427%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>.

[15] R. Ariana, “Load Cell,” pp. 1–23, 2016.

[16] N. S. Debbie, “‘Kiding’ Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Unity Engine Berbasis Multimedia,” 2017.