

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Mulyati, M. P. (2022). *Dalam Renungan : Sehimpun Esai Pendidikan Merdeka Belajar*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=4IBzEAAAQBAJ>
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini - Google Books*. Prenada Media. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Belajar_Anak_Usia_Dini/MYP1DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=anak+usia+dini&printsec=frontcover
- Ali Zaki, Edy Winarno ST, M. (2015). *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Game_Android_dengan_Unity_3D/04IKDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game+di+unity&pg=PA3&printsec=frontcover
- Annazili, A. H., & Qoiriah, A. (2020). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game Petualangan Si Thole Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 1(04), 188–199. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v1n04.p188-199>
- Aprilia, N., & Rosnelly, R. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, 1(1), 967–980.
- Asmiatun, S., & Putri, A. novita. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity - Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Membuat_Game_2D_dan_3D_Menggunakan/xss9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=c%23+unity+adalah&printsec=frontcover
- Candra, H. K. (2019). *Pengantar Teknologi Informasi - Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Teknologi_Informasi/11_MDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game+adalah&pg=PA59&printsec=frontcover
- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKoSIN)*, 10(1). <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i1.603>

- Hidayat, R. (2019). Penerapan Metode Shuffle Random Pada Media. *Jurnal Ilmiah Komputasi*.
- Huzena, B. R., Fatmawati, F., & Handayani, P. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Dan Fuzzle Untuk Anak Usia Dini. *Journal of Informatic and Information Security*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.31599/jiforty.v1i1.139>
- Ichsan Hizman Hardy, Evietania Charis Sujadi, S. F. P. (2023). *Pengembangan Smart Conveyor dengan Arduino (menggunakan GPS tracking berbasis... - Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Smart_Conveyor_dengan_Ardui/Pb--EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=android+adalah&pg=PA53&printsec=frontcover
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 286–294.
- Khadijah, & Zahriani, N. (2021). *Perkembangan sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya - Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/Perkembangan_sosial_Anak_Usia_Dini_Teori/cipQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=anak+usia+dini&printsec=frontcover
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran. In *JSI - (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma* (Vol. 8, Nomor 2).
- Kharismi, N. (2022). *Aplikasi Multimedia Pelatihan Teknisi Mekanik Menggunakan Metode Shuffle Random Pada PT. Himalaya Everest Jaya*. 13(1). <https://repository.wicida.ac.id/4112/>
- Krisdiawan Andriyat Rio. (2019). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Dan Angka Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer*, 10(001), 43–51.
- Miftahudin, A. S. (2014). *Explore Matematika Jilid 1 untuk SMP/MTs Kelas VII - Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/Explore_Matematika_Jilid_1_untuk_SMP_MTs/XnxJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Angka+adalah+simbol

+yang+digunakan+untuk+mewakili+nilai+atau+jumlah.&pg=PA326&printsec=frontcover

Nana. (2019). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR* - Google Books. https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR/orQPEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=storyboard+adalah&pg=PA42&printsec=frontcover

Nina Khayatul Virdyna, M. P. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Duta Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=uXL7DwAAQBAJ>

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD* - Google Books. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_SD/2vQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+adalah&printsec=frontcover

Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android (teori, latihan dan tugas mandiri)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro. <https://books.google.co.id/books?id=M3QrEAAAQBAJ>

Sa`ad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment* - Google Books. https://www.google.co.id/books/edition/Otodidak_Web_Programming_Membuat_Website/I73NDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game+edukasi&pg=PA21&printsec=frontcover

Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book. https://www.google.co.id/books/edition/Game_Mobile_Learning/ICePDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+game&pg=PA3&printsec=frontcover

Sanubari, T., Prianto, C., & Riza, N. (2020). Odol (one desa one product unggulan online) penerapan metode Naive Bayes pada pengembangan aplikasi e-commerce menggunakan Codeigniter. *Kreatif*, 1–209.

Schwartz, H. E. (2019). *The Basics of Game Design*. https://www.google.co.id/books/edition/The_Basics_of_Game_Design/tTR3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=storyboard+game+a+storyboard+is+a+set+of+drawing+that+show+how+the+game+works+and+what+happens+when+players+reach+new+levels+in+a+game&pg=PA11&printsec=frontcover

Setiawan, I. N. A. F., Noorwatha, I. K. D., Udayana, A. A. G. B., Wasista, I. P. U., Jayanegara, I. N., Aditama, P. W., Yasa, I. W. A. P., Yasa, N. P. D., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. K., & Yusa, I. M. M. (2020). *Kapita Selekta Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, dan Kebudayaan...* - Google Books. https://www.google.co.id/books/edition/Kapita_Selekta_Citralka_Desain_2020_Dia/BrDuDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=GAME+EDUKASI&pg=PA146&printsec=frontcover

Siahaan, V., & Hasiholan Sianipar, R. (2020). *BUKU PINTAR Pemrograman C# Untuk Pelajar dan Mahasiswa* - Google Books. https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_PINTAR_Pemrograman_C_Untuk_Pelajar/x6PWDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahasa+pemrograman+c%23&pg=PA1&printsec=frontcover

Sri Mujiyono, Ita Adhawiyah, A. R. (2023). *IMPLEMENTASI METODE FORWARD CHAINING DALAM SISTEM PAKAR PENDETEKSI GANGGUAN...* - Google Books. https://www.google.co.id/books/edition/IMPLEMENTASI_METODE_FORWARD_CHAINING_DAL/Bs6vEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=waterfall+metode&pg=PR27&printsec=frontcover

Suppa, R., & Abduh, H. (2022). Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, Buah Dan Hewan Berbasis Android (Studi Kasus Tk Ananda Tanete). *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(1), 1–12.

Widia, A., Arezda, S., Lestari, Y. D., Fitri, Y., & Lubis, A. (2022). Paper Game Edukasi Bahasa Jepang Menggunakan Algoritma Suffle Random Berbasis Android. *snastikom*.

Yusnita, A., & Rija'i, T. (2019). Implementasi Algoritma Shuffle Random pada Pembelajaran Panca Indra Berbasis Android. *JUITA : Jurnal Informatika*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.30595/juita.v7i1.3647>