

DAFTAR PUSTAKA

- A. W. Budyastomo, 2020. "GIM Edukasional Untuk Pengenalan Tata Surya," Teknol. J. Ilm. Sist. Inf., Vol. 10, No. 2, pp. 55–66.
- Danuri Muhamad. 2019. PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL. INFOKAM Nomor II Th. XV/SEPTEMBER/2019
- Gameart2d.com. Catndog. 2023. <https://www.gameart2d.com/cat-and-dog-free-sprites.html>.
- Listyorini Tri, Widodo Anteng. Jurnal SIMETRIS, Vol 3 No 1 April 2013 ISSN: 2252-4983.
- Lubis Ivanda Syaroh Muya. 2021. Teknologi informasi dan komunikasi dalam perspektif islam.
- Mustofa Kafit, Suarna Nana, Dikananda Rinaldi Arif. 2022. *GAME EDUKASI PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK MENAMBAH PENGETAHUAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE ADDIE*. Vol. 6 No. 2.
- Ramadani Kurniawan Heru, Huda Syaihul Walidini. 2020. *Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*.
- R. Nuqisari and E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android," Emitor: Jurnal Teknik Elektro, vol. 19, no. 2, pp. 86–92, 2019.
- Sulistiyasni, Santoso Hery Muhammad, Lestari Indah Ika, Setiawan Akbar Muhammad. 2022. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Anak*. Vol. 3 No. 1.
- Triyono, Priatna Apit. 2020. *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI SINAU BASA LAN AKSARA JAWA (SIBAKJA) BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI KEBUMEN*. Vol 1. No. 4.
- Wardhana Yanu Candra, Harsadi Paulus, Saptomo LY Wawan. 2022. *Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine*. Vol. 10 No. 1.

Wulandari, D. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP/MTS*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Jember