

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, K., Yuana, H., & Dwi Puspitasari, W. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Tata Surya Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 667–672. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5601>
- Gameart2d.com. The Boy – Free Sprites. 2022. <https://www.gameart2d.com/the-boy---free-sprites.html>.
- Gustiani Devi & Fardian Anshori Iedam pada tahun (2021). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SISTEM GERAK PADA MANUSIA MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 26 MAKASSAR*
- Hamka, H. H. H. (2022). Game Edukasi Untuk Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(1), 274–288.
- Karina, R. M., & Syafrina, A. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 61-77
- Kholis, M. N., & Maori, N. A. (2022). GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI MI MIFTAHUL HUDA DONGOS. *JTINFO: Jurnal Teknik Informatika*, 1(1), 45–50.
- Lovepik.com. Pensiunan Veteran Kartun PNG. 2022. <https://id.lovepik.com/image-401515997/cartoon-retired-veteran.html>
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92.
- Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang bangun sistem informasi manajemen kegiatan Ekstrakurikuler berbasis web (studi kasus: SMK Ma'arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15.
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jakarta: indeks.
- Samsugi, S., Neneng, N., & Suprpto, G. N. F. (2021). Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroler Intel Galileo Dengan Interface Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 143–152.
- Styawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490.
- Swasono, M. A., & Prastowo, A. T. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Infomasi Pengendalian Persediaan Barang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 134–143.

- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika Dan Komputer*, 22(1), 95–100.
- Wisudawati, W. (2014). Asih dan Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, D. 2021. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP/MTS. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Jember
- Zuhri, A. F., Larasati, F. B., Gunawan, G., Solikhun, S., & Damanik, S. M. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*.