

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, Y., Lestari, U., & Iswahyudi, C. (2013). *Aplikasi Mobile game Edukasi Matemati Berbasis Android Application of Education Mobile Games for Math Based on Andorid*. 1(1), 89–97.
- Arta, A., Afriyantari, D., & Putri, P. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia Untuk Sekolah Dasar. In *Jurnal Teknik Elektro* (Vol. 20, Issue 2).
- Azis, N., Pribadi, G., & Savitrie Nurcahya, M. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. 4(3).
- Gilang, E., Harpito, Kusumanto, I., & Zulmiriyanto. (2019). Analisis Pengaruh Penggunaan Smartphone (Gadget) Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Mahasiswa Sains dan Teknologi. *PERFORMA Media Ilmiah Teknik Industri*, 17(2). <https://doi.org/10.20961/performa.17.2.28802>
- Jafar Adrian, Q., & Apriyanti. (2019). *Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android*. 13(1), 51–54.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 19(02).
- Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (2019). *ANALISIS MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- Nurul Arifah, S., & Fernando, Y. (2022). UPAYA MENINGKATKAN CITRA DIRI MELALUI GAME EDUKASI PENGEMBANG KEPRIBADIAN BERBASIS MOBILE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 295–315. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Sintaro, S., Ramdani, R., & Samsugi, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 1, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

- Widyastuti, R., & Sari Puspita, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan*. 22(1). <https://doi.org/10.31294/p.v21i2>
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SCIENCE ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILANPEMECAHAN MASALAH SISWA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>