

DAFTAR PUSTAKA

- Luthfya, U. Z. (2020). Pengembangan *Game* Edukasi “Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika Volume 8 No 2 Tahun 2020*.
- Nugraha, Y. S. (2022). Implementasi Algoritma Genetika pada Perancangan Aplikasi Penjadwalan Instalasi Antivirus Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall . *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*.
- Oktanugraha, R. F. (2020). Implementasi Algoritma A* (*A star*) Dalam Penentuan Rute Terpendek Yang Dapat Dilalui Non *Player* Character Pada *Game* Good Thief. *Journal of Informatics and Computer Science*.
- Pramono, A. S. (2019). Rancang Bangun *Game* Edukasi “Petualangan Geometri” Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Sinus (JIS) Vol : 17, No. 2, Juli 2019*.
- Purwaningrum, S. (2022). Pengembangan Media *Game* Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022*.
- Putra, M. M. (2019). PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BANGUN RUANG SEKOLAH DASAR. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL GEOTIK 2019*.
- Ramdhany, T. (2021). PEMBUATAN *GAME* EDUKASI SEJARAH KERAJAAN SRIWIJAYA MENGGUNAKAN *RPG MAKER MV*. *JURNAL NUANSA INFORMATIKAS*.
- Ramdhany, T. (2021). PEMBUATAN *GAME* EDUKASI SEJARAH KERAJAAN SRIWIJAYA MENGGUNAKAN *RPG MAKER MV*. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*.
- Rozi, F. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FISIKA UNTUK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 TULUNGAGUNG. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Volume 05, Nomor 01, Juni 2020*.
- Sintaro, S. (2020). RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA) Vol. 1, No. 1, June 2020, 1*.

Sri Mulyati, H. E. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA *GAME QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP2 BOJONEGARA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 03No.01, Mei 2020.

Sukatno, O. (2021). *Kerajaan Tumapel (Singhasari) dan Majapahit*.

Wibowo, A. (2020). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Batik Pekalongan Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal. *Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer Vol.1, No.2*, Desember 2020.