

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Y., & Putri, D. A. P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Ipa (Ayo Mengenal Hewan Dan Tumbuhan) Untuk Kelas 4 Sd Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKOMSiN)*, 7(1).
- Aryaguna, D., Candra, R., & Santi, N. (2022). Game Edukasi Pengenalan Fungsi Organ Tubuh Manusia bagi Sekolah Dasar dengan Metode Scoring system. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 6, Issue 2).
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.
- Feriyanto, M. I., Insanudin, E., & Susanti, F. (2021). Perancangan Game Interaktif Untuk Aplikasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Planet Dalam Tata Surya. *eProceedings of Applied Science*, 7(6).
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Petualangan Si Isaac Berbasis Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
- Purba, W. S. A., Lestari, Y. D., & Lubis, Y. F. A. (2022). Game Edukasi Bahasa Jepang Menggunakan Algoritma Suffle Random Berbasis Android. *SNASTIKOM*, 1(01), 266-271.
- Harpad, B., Salmon, S., & Paran, Y. R. (2019). Penerapan Algoritma Shuffle Random Pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur. *Sebatik*, 23(2), 476-481.
- Kholis, M. N., Maori, N. A., & Artikel, I. (2022). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Ipa Kelas V Di Mi Miftahul Huda Dongos* (Vol. 1). Halaman 45~50.
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57-66.
- Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi "Matching Aksara Lampung" Berbasis Smartphone Android. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 3(1), 36-44.
- Qomariah, S., Rangan, A. Y., & Muhaimin, M. (2021). Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Sistem Operasi Dengan Menggunakan Metode Shuffle Random. *Jurnal Informatika Wicida*, 10(2), 62-69.

- Saputra, M. A. B. R. D., Tambunan, T. D., & Adrian, M. (2016). Game Edukasi Petualangan Ipa Kelas Vi Sd Menggunakan Tools Construct2. *eProceedings of Applied Science*, 2(2).
- 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.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 287–295.
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. In *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* / (Vol. 7, Issue 3)