

## DAFTAR PUSTAKA

- Adli, A. S. (2020). Wasiban: Game Edukasi untuk Meningkatkan Kewaspadaan dan Kesiagaan Terhadap Banjir. *Automata*, 1(2). <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15400>
- Akbar, M. F., & Damayanti, H. S. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Doli C, V. K. (2020). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanan Berbasis Android. *Comasie*, 3(3), 21–30.
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan menggunakan construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 286–294.
- karman j., M. hardi. (2019). Sistem Informasi Geografis Lokasi Wisata Kuliner Pada Kota Lubuklinggau Berbasis Android. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 4(02), 109–115. <https://doi.org/10.32767/jusim.v4i02.637>
- Khaerudin, M., Srisulistiwati, D. B., & Warta, J. (2021). Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran. *JSI - (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 263–272.
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Oktaviasary, A. (2022). Kajian Hewan Insekta (Periplaneta Americana) Dalam Perspektif Peranan Menggunakan Bibliometrix Tools (Aplikasi Metode Slna). 20212.
- S. luarsa, D. marpolo, h sopryadi. (2020). Penerapan Algoritme Fisher yates pada Game Edukasi Eco Mania Berbasis Unity 3D. *Jurnal Informatika*, x, 1–12.
- Y. I.Kurniawan, D. P. Paramesvari, W. H. P. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>

