

## DAFTAR PUSTAKA

- Fahrurroji. (2023). Rancang Bangun Game Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Teknologipintar.Org*, 3(6). <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/429%0Ahttp://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/download/429/415>
- Gunawan, Gunawan, Ni Made Yeni Suranti, and Fathoroni Fathoroni. "Variations of models and learning platforms for prospective teachers during the COVID-19 pandemic period." *Indonesian Journal of Teacher Education* 1.2 (2020): 61-70.
- Irliando, A. R., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2023). Game Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas. *Jurnal Media Swarnadwipa*, 1(1), 14–21.
- Linda, L., Hidayati, A., & Maulana, A. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *Simkom*, 8(2), 174–186. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.242>
- Nathaniel, E., Sidhi, T. A. P., & Citrayasa, V. (2021). Pembangunan Game Edukasi untuk Pengenalan Rambu Lalu Lintas Pada Anak Sekolah Dasar. *Informatika Atma Jogja*, 2(2), 87–94. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jiaj/article/view/5474>
- Noviyanti, S. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Untuk Pembelajaran Bahasa Ternate Pada Anak-Anak. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 2(2), 57. <https://doi.org/10.36549/ijis.v2i2.30>
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 59. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>