

DAFTAR PUSTAKA

- Alvendri, D., Huda, Y., & Darni, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi *Unity* Berbasis Android. *Journal on Education*, 5(4), 11062–11076.
- Arisanti, T. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Vocalish (Vocabulary Of English) Berbasis Android. *JPGSD, Volume 09 Nomor Tahun 2021*, 3618-3629, 3618-3629.
- Badrul, M. (2021). Penerapan Metode Waterfall Untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 52–57.
- Damanik, R. (2019). Metode Pengacakan Algoritma Fisher Yates Pada Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris. *Journal Information System Development (ISD)*, 4(1).
- Dedik Suryani, S. W. (2021). Aplikasi Permainan Edukasi Anak Mengeja dalam Bahasa Inggris (Spelling & Fun). *ISSN 2686-6099 – SCAN VOL. XVI NOMOR 1 – FEBRUARI 2021*, 21-26.
- Fujiati. (2020). Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *Cogito Smart Journal | VOL. 6 - NO.1, JUNE 2020*, 1-11.
- Irsyadi, F. Y. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 78-92.
- Hamzah, F., & Mujib, A. (2022). *Efektivitas Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Schoology Pada Pelajaran Matematika*.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Jahiri, M., & Yusuf, I. I. D. (2023). Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Metode Research and Development. *Technomedia Journal*, 8(2 Special Issues), 261–275.

- Kevin, A. (2017). Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Simki-Techsain*, 1(7).
- Maria Bellaniar Ismiati, L. H. (2020). Aplikasi Pembelajaran English Grammar Berbasis Game Android. *TRANSFORMATIKA*, Vol.17, No.2, January 2020, pp. 177 - 187, 177-187.
- Niswah, A. A. (2021). Speedy Grammar: Aplikasi Game untuk Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Inggris Siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 163-174.
- Nugroho, A., Yudhana, A., & Umar, R. (2020). Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Candi Berbasis Android. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 4(1).
- Nunuk Wahyuningtyas, E. Y. (2020). Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Kepada Anak Berbasis Android. *Journal of Informatics, Network, and Computer Science*, 38-43.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Sugianto, C. A. (2018). *Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile*.
- Suryani, D., Winardi, S., & Mas Diyasa, I. (2021). Aplikasi Permainan Edukasi Anak Mengeja Dalam Bahasa Inggris (Spelling & Fun) Berbasis Android. *Scan: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1), 21–26.
- Syaifulloh, R., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). Perancangan game edukasi sebagai media pembelajaran berbasis mobile menggunakan algoritma fisher-yates dan flood fill. *J. Ilmu Komput*, 8(1), 114.
- Yudiantika, A. R., Pasinggi, E. S., Sari, I. P., & Hantono, B. S. (2013). Implementasi *Augmented Reality* Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. *Yogyakarta: Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (KNASTIK)*, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana, 2–11.