

Daftar Pustaka

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Ady Zakyanto, M. D., & Wintarti, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan. *MATHEdunesa*, 11(1), 1–11.
<https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n1.p1-11>
- Amalina, E. N., & Inayati, R. (2021). Pengembangan Media ‘Economic Monopoly’ Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(3), 129–137.
<https://doi.org/10.26740/jupe.v9n3.p129-137>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Cahyati, S. N. S. U. L., & Pendidikan Pancasila SMA/MA/SMK/MAK KELAS XI. (2023). *Pendidikan Pancasila SMA/MA/SMK/MAK KELAS XI*.
<https://buku.kemdikbud.go.id>
- Finika, A. B. F., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Algoritma Fisher-

Yates sebagai Pengacak Soal pada Game Edukasi: Ruang Geometri. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 4(2), 64.

<https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.163>

Khairi, M. G. (2024). Penerapan Finite State Machine Dalam Game Pada Model Karakter Pemain Menggunakan Godot Engine the Application of Finite State Machine in Games for Playable Character Model Using Godot Engine. *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(7), 44–54.

Marliana, I., Ikhwan, A., & Fawaati, T. M. (2023). Implementasi Mit App Inventor Dalam Game Mengenal Huruf Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 244. <https://doi.org/10.33365/jti.v17i1.2369>

Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>

Nurfitri, K., Abdurrozzaq, I., & Karaman, J. (2023). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi “English For Children” di LKP Elite English School Ponorogo. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 438–449. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.2885>

Permatasari, A. A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2023). Board Game Edukasi Pramuka Penggalang dengan Mekanik Acting. *Jurnal Desain*, 10(3), 524. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14874>

Rambu, N., Anawaru, M., Rada, Y., Sari, T., Novyanti, D., Mira, B., Jl, A., No, R.

S., Waingapu, K. K., & Timur, K. S. (2024). *Perancangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas V SD Tentang Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Android Universitas Kristen Wira Wacana Sumba , Indonesia cara yang tepat , karena Game edukasi sebagai media visual memiliki kelebi*. 2(5).

Ruswandari, D. T., & Yermiandhoko, Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi “Quizpoly” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 20, 2777–2787.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41289>

Shinta Amri Pratama Putri, & Januardi Nasir. (2023). Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Game Edukasi Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 802–809. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.256>

Sulistiyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107.
<https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>

Wibawanto, W. (2020). Game Edukasi RPG (Role Playing Game). In *Lppm Unnes* (Nomor July).