

## DAFTAR PUSTAKA

- Adeniyi, A. E., Brahma, B., Adebiyi, M. O., Awotunde, J. B., Jimoh, R. G., Olasinde, E., & Bandyopadhyay, A. (2024). *Development of Two Dimension (2D) Game Engine with Finite State Machine (FSM) Based Artificial Intelligence (AI) Subsystem. Procedia Computer Science*, 235(2023), 2996–3006. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.04.283>
- Afifah, S. N., Rosowati, A., Laila, R., Nadziroh, F. N., & Amanatin, H. (2023). Pengaruh Pengenalan Huruf Abjad Melalui Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tarbiyatul Islamiyah. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEd)*, 3(2), 145–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/ijigaed.v3i2.6278>
- Darma, P. S., & Widodo, D. W. (2023). *Perancangan Game Edukasi Alister Adventure sebagai Motivasi Belajar untuk Anak PAUD*. 7, 560–567.
- Febiyanti, N., Alamsyah, T. P., & Taufik, M. (2022). Proses Pemanfaatan Tablet Android Sebagai Media the Process of Android Tablets Use As Learning Media for Elementary School Students Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 838–848.
- Indah, H., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Animasi Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Wahana Didaktika*, 21(3), 692–702. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/12947/7620>
- Khotami, N., Febriyanti, F., & Cindrya, E. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Abjad pada Kelompok B, Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 1 Palembang. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(1), 195–205. <https://doi.org/10.31537/jecie.v8i1.1670>
- Nunsina, N., Yanti, E., & Fadhilah, C. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dengan Unity 3D Untuk Paud Permata Bunda. *TECHSI - Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 164. <https://doi.org/10.29103/techsi.v14i2.15063>
- Nuryani Pancawati, M Widayati, & Nurnaningsih. (2024). Aktualisasi Game Edukatif Digital Pada Perkembangan Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(4), 624–635. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86023>

- Praja, A. L., & Huda, W. S. (2025). Al-Faqih : Jurnal Ilmu Sosial , Humaniora , Teknik Pengembangan Game Edukasi Pemilahan Sampah Berbasis Unity Menggunakan Metode MDLC. *Al-Faqih: Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora, Teknik*, 1, 1–15.
- Prayoga, D., Lili Rusdiana, & Fenroy Yedithia. (2022). Pengembangan Game 2D Platformer “Virus Must Die” Berbasis Android Menggunakan Unity. *Jurnal SAINTEKOM*, 12(2), 200–209. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v12i2.340>
- Rahmadani, K., & Masamah, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 5(1), 102–108. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>
- Rais, R. D. A., Abdul Saman, & Herman. (2024). Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1595–1608. <https://doi.org/10.58230/27454312.591>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan game edukasi pengenalan Kebudayaan Indonesia menggunakan metode game *Development life cycle* (GDLC) berbasis android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- Winata, L., Maulana, M. A., & Susilo, J. (2025). Studi Perbandingan Pengembangan Game dalam GDScript dengan Godot dan C# dengan Unity. *Bit-Tech*, 7(3), 715–721. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.1876>
- Wirahno, D. N., Sahrul, S., Marfu'ah, S., Fathonah, S., Jannah, M., Rinjani, E., Kusbiantari, D., & Djunaedi, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di Kabupaten Pati. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.859>
- Xu, M., Luo, Y., Zhang, Y., Xia, R., Qian, H., & Zou, X. (2023). Game-based learning in medical education. *Frontiers in Public Health*, 11(1). <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682>
- Yolanda, A. E., Wanandi, B. S., Yahya, H., Fiddarain, S., & Ikhwan, A. (2023). Perancangan Aplikasi Multimedia Berbasis Android Dalam Pembelajaran Membaca Tingkat Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(1), 61–66. <https://doi.org/10.47233/jppie.v2i1.689>
- Zuhrotul, B. H., Islam, A., Pancor, H., & Timur, L. (2025). Efektivitas Permainan Balok Huruf terhadap Perkembangan Bahasa dalam Pengenalan Huruf Anak Usia Dini. *Ainara Journal*, 6(September), 348–356.