

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. N., Dhikananda, T. I., Sendiko, M. R., & Rosmiati, M. (2025). Game edukasi 2D RPG “Kulon Progo: *The Lost Artifact*” untuk pelestarian budaya lokal. *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*, 4(2), 427–434. <https://rcf-indonesia.org/home/>
- Alba, M., Parjito, & Priandika, A. T. (2023). Media *game* edukasi berbasis *Android* untuk pembelajaran benda hidup dan tidak hidup. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). *Systematic literature review*: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Oktaviani, Rosmana, P. S., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., & Rosyani, W. A. (n.d.). Penggunaan *Quizalize* sebagai media pembelajaran digital berbasis *game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika*.
- Muqoddas, A., Hasyim, N., & Senoprabowo, A. (2022). Memperkenalkan sejarah dan nilai-nilai perayaan Grebeg Besar Demak melalui perancangan game edukasi. *Jurnal Desain*, 9(2), 275–296. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11602>
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game edukasi pengenalan huruf *hiragana* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Putri, L. O., Purnamasari, A. I., & Dikananda, A. R. (2023). Pengembangan game edukasi budaya dan sejarah Cirebon untuk sekolah dasar menggunakan metode *ADDIE*. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2), 55–60. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i2.69>

- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (n.d.). *MaTriG: Game edukasi matematika dengan Construct 3*. *Indonesian Journal of Computer Science*. <https://ijcs.stmikindonesia.ac.id>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan empati anak usia dini dengan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. *SUDO Jurnal Teknik Informatika*.
- Siagian, R. E. S., & Retno Palupi. (2024). Pembuatan Game Visual Novel Sebagai Media Perkuliahan Menggunakan Ren'Py Berbasis Android. *Infact: International Journal of Computers*, 8(01), 13–17. <https://doi.org/10.61179/jurnalinfact.v8i01.467>