

DAFTAR PUSTAKA

- Android Developers. (2024). *Android Developers Documentation*. Retrieved from <https://developer.android.com>
- Afdoli, N. S., Madjdi, A. H., & Khamdun. (2023). Pengembangan game edukasi materi siklus air bagi siswa kelas V sekolah dasar. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.1896>
- Amri, A., Yunizar, Z., & Aidilof, H. A. (2024). Penerapan metode finite state machine dalam game Keteguhan Lisa menggunakan RPG Maker MV dan Android Studio. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Teknik Informatika (SENASTIKA)*.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40–55.
- Harchristanto, B. A., & Utami, W. S. (2023). Solar system education application using markerless augmented reality (AR) on the Android platform. *International Journal Software Engineering and Computer Science*, 3(3). <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v3i3.1844>
- Helpendi, A., & Purnomo, E. (2024). Game multimedia tentang sistem tata surya berbasis Android sebagai media edukasi pada anak usia 6–12 tahun. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 3(1), 239–247. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2662>
- Kusmirah, Maraharani, & Susanti. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan media game edukasi pada mata pelajaran IPAS untuk sekolah dasar.
- Meiliasari, & Putri. (2025). Pengembangan game edukasi Playergy sebagai media pembelajaran perubahan energi.
- Microsoft. (2024). *C# Documentation*. Retrieved from <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>
- Okra, R. (2023). Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif pada sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.