

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, Dan Implementasi*, 8(1), 1-84.
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 77-81.
- Bahrani, B. (2015). *MEMBANGUN GAME EDUKASI TEBAK LAGU NASIONAL DAN SURAH PENDEK AL-QUR'AN DENGAN MENGGUNAKAN SWISH MAX4* (Doctoral dissertation, Teknik Informatika).
- Baya, M. E. J., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Rhythm Lagu Daerah di Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(1), 613-620.
- Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105-109.
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI CERMAT BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROBLEM SOLVING SISWA SMA PADA MATERI BARISAN DAN DERET GEOMETRI. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(5), 1191-1204.
- Gunawan, G., Damanik, S. M., Larasati, F. B., Zuhri, A. F., & Solikhun, S. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis.  
<https://labschool-unpkediri.sch.id/read/6/pentingnya-pendidikan-sekolah-dasar>  
diakses pada tanggal 11 Agustus 2023
- Nasution, M. I., Rahim, F., & Amalia, B. (2021). Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Musikal Untuk Anak-Anak Menggunakan Macromedia Flash 8. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(2), 264-270.
- Ningsih, G. W. (2020). *Game Edukasi Sejarah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Noviyanti, S. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi untuk pembelajaran Bahasa Ternate pada anak-anak. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 2(2), 57-68.
- PRISCILIA, A. D. (2016). *PENGEMBANGAN GAME TEBAK LAGU BERBASIS ANDROID* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Ridoi, M. (2018). Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2.
- Sari, D. P. (2016). Peranan Lagu nasional Dalam Pembentukan Nilai Karakter

- Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Tugu Kota Semarang. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
- Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(2).
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51-57.
- Subagio, A. (2014). *Learning Construct 2*. Packt Publishing Ltd.
- Tatilu, T. I., Sompie, S. R., & Najoan, X. B. (2018). Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3).
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan game edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91-100.
- Wulandari, D. *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID*.
- Sumanto Al Qurtuby.