

DAFTAR PUSTAKA

- Andiansyah, D. (2017) 'Aplikasi Pendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-5 Tahun Berbasis Android (Pengenalan Huruf, Angka, Warna dan Bentuk)', 1(1), pp. 1–36.
- Anisyah, H., Saputra, H. and Mustaziri, M. (2019) 'Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kec.Sukarami', *Multinetics*, 5(2), pp. 39–45. doi: 10.32722/multinetics.v5i2.2437.
- Ayu, S. ., Sutardi and Tajidun, L. (2017) 'Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle', *semanTIK*, 3(1), pp. 29–38.
- AZ, M. A. F. and Nasrullah, M. F. A. (2018) 'Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Pembuatan Film Pendek Bergenre Thriller Menggunakan Metode Villamil-Molina', *Politeknik Negri Batam*, 2(2), p. 9.
- Azaria, D. B. and Kasih, P. (2022) 'Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Berbasis Android', *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sains*, 1, pp. 326–332.
- Dawaso, H., Sompie, S. R. U. A. and Sugiarmo, B. A. (2018) 'Game 2 Dimensi Tentang Sam Ratulangi Sebagai Pahlawan Nasional', *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4), pp. 1–12.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016) 'Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), pp. 46–58. doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- Ghazali, Z. (2014) 'Rancang Bangun Game Edukasi Petualangan si Badol'.
- Karal, H., Kokoç, M. and Ayyildiz, U. (2010) 'Educational computer games for developing psychomotor ability in children with mild mental impairment', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, pp. 996–1000. doi: 10.1016/j.sbspro.2010.12.274.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A. and Pratiwi, M. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle', *Jurnal Online Informatika*, 2(2), p. 121. doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- Novrizal, A., Wibawanto, W. and Nugrahani, R. (2022) 'Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia', *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), pp. 83–98. doi: 10.24821/jags.v8i1.4979.
- Prasetyo, T., Sanjaya, H. and Santana, D. (2017) 'Aplikasi Game Edukatif Tebak Nama Pahlawan Nasional Indonesia (Gnpi) Berbasis Multimedia

Interaktif', *Infotech Journal*, 3(2), p. 236610.

- Priyaungga, B. A. *et al.* (2020) 'Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions', *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(3), p. 150. doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.
- Pushkareva, T. A. and Rybalko, O. A. (2016) 'Designing of didactic game programs in mathematics for primary school using Adobe Flash', *Education Sciences & Psychology*, 39(2), pp. 67–73.
- Rosa & Shalahuddin (2018) 'Perancangan Sistem Informasi Manajemen Training Center Pusfid', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699.
- Saputra, V. H., Pasha, D. and Afriska, Y. (2020) 'Design of English Learning Application for Children Early Childhood', *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3(April), pp. 661–665. doi: 10.14421/icse.v3.582.
- Setiawan, A., Kridalukmana, R. and Windasari, I. P. (2015) 'Pengembangan Permainan Edukatif Pahlawan Nasional Berbasis Android', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(3), p. 393. doi: 10.14710/jtsiskom.3.3.2015.393-398.
- Suhazli, A., Athhariq, A. and Anwar, A. (2017) 'Game Puzzle "Numbers in English" Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle Sebagai Pengacak Potongan Gambar', *Jurnal Infomedia*, 2(1), pp. 1–6. doi: 10.30811/.v2i1.476.
- Wahyuningrum, R. and Dinata, S. (2022) 'Pembuatan Aplikasi Game Aral Rintang Jalan Berbasis Android', *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 3(2), pp. 18–26. doi: 10.55886/infokom.v3i2.332.
- Wijayanto, E. and Istianah, F. (2017) 'Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), p. 254411.
- Yedra, R. J. and Aguilar, M. A. A. (2022) 'Design thinking: Methodological strategy for the creation of a playful application for children with dyslexia', *Informatics*, 9(1). doi: 10.3390/informatics9010001.
- Yusnita, A., Rangan, A. Y. and Setiawan, F. (2016) 'Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random', *Sebatik*, 15(1), pp. 1–6. doi: 10.46984/sebatik.v15i1.68.