

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. R., & Oliver, J. (2019). Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Andang ismail. (2011). Education Games. Jogjakarta: Pro U Media.
- Budiaji, Weksi, (2013), Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert, *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan* Vol. 2 No.2, ISSN 2302.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Dina Indriana. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI.
- Haka, N. B., Handayani, P. W., Anggoro, B. S., & Hamid, A. (2021). Developing Android-Based Educational Puzzle Game For Biology To Improve Students' Cognitive Ability. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 12(1), 51–64. <https://doi.org/10.24042/biosfer.v12i1.7247>
- Hartono, R., Purnomo, A., Kurdhi, N. A., & Firdiana, I. H. (2016). Pembuatan Game Edukasi English for Fun Untuk Anak Kelas 1-2 Sd Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 521–526. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.763>
- Haswan, F., & Al-hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 31–40
- Ketut Herry Saptiawan, Gede Suardika, & Made Rudita. (2021). Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android. *Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android*, 11(1), 1–6.

- Louis, D., & Müller, P. (2016). Android. *Android*, I–XVII.
<https://doi.org/10.3139/9783446451124.fm>
- Marzian, F., & Qamal, M. (2017). Game Rpg “the Royal Sword” Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm). *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(2), 61–96.
<https://doi.org/10.29103/sisfo.v1i2.244>
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Murdiono, M., Suyato, Rahmawati, E. N., & Aziz, M. A. (2020). Developing an android-based mobile application for civic education learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(16), 180–193.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i16.14967>
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- Perkasa, W. (2019). Game Edukasi Petualangan Lutung Kasarung Berbasis Android. *E-Prints*, 1(1), 1.
- Petrus, J. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis Android Dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG). 1–9.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rosidah;. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model

- Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Suhartono, Joni. 2016. Alpha Testing. (Online). Diambil dari : <http://sis.binus.ac.id/2016/12/16/alpha-testing/>.
- Suhartono, Joni. (2016). Beta Test. (Online). Diambil dari : <http://sis.binus.ac.id/2016/12/16/beta-test/>.
- Tatang M. Amirin. (2010). Skala Likert : Penggunaannya dan Analisis Datanya
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Yudiati, R., & Rizqi, H. (2021). The Development of Learning Media Based on Android Using Crossword Puzzles to Improve Student's Vocabulary Skill. *Proceedings of the 2nd Borobudur International Symposium on Science and Technology (BIS-STE 2020)*, 203, 208–214. <https://doi.org/10.2991/aer.k.210810.035>
- Yulianti, I. (2017). *Perancangan Desain Logo Dan Pylon A Care Dental Clinic Dan Dimas Ayu Salon & Spa Pada Cv. Pelangi Surabaya Advertising*. 7–13.