

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190-201.
- Apriani, D., Darwis, M., & Trisari, W. (2024). Pengembangan Game Fun Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 238-245.
- Arief, A., Muhammad, M., & Amin, F. (2023). Pengembangan Game Edukasi dengan Metode GDLC: Studi Kasus Mata Kuliah Algoritma dan Struktur Data. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 8(2), 120-125.
- Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). Game edukasi pembelajaran sejarah berdirinya Indonesia untuk sekolah dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 77-81.
- Bakhri, S., Tsuroya, N. H., & Pratama, Y. (2023). *Development of Learning Media with QuickAppNinja Android-Based (Guess Image & Find Words) to Increase Elementary School Teachers' Digital Literacy*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 4879-4884.
- Chopra, D., & Khurana, R. (2023). *Flutter and Dart: Up and Running: Build native apps for both iOS and Android using a single codebase (English Edition)*. Bpb Publications.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan media video animasi motion graphics pada mata pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Huda, N. (2024, January 31). *Flowchart: Pengertian, Fungsi, dan Simbol yang Perlu Diketahui*. Blog Dewaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-flowchart/>.
- Leong, W. S. (2024). Find & search word game for learning english (Doctoral dissertation, UTAR).
- Muhammad, M., Lestari, P., & Ekaputra, D. (2022). Integrating Entrepreneurial Learning and Innovation Capability in Vocational Education: An Indonesian Case Study. *Journal of Education and Learning*, 11(1), 88-.

- Okny, D. V. (2023). Seri Pembelajaran dan Latihan Asesmen Harian Ilmu Pengetahuan Sosial. Yudhistira.
- Okny, D. V. (2022). Seri Pembelajaran dan Latihan Asesmen Harian Ilmu Pengetahuan Sosial. Yudhistira.
- Prasetyo, F. B., & Wellem, T. (2022). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Android Untuk Layanan Informasi Pariwisata. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 114-132.
- Putra, A. P. (2019). Aplikasi manajemen data dan aplikasi katalog pemasaran bisnis properti berbasis *Android* menggunakan *Firebase Realtime Database* (Studi kasus PT. Ditama Diessa Indonesia).
- Purnomo, R. F., Purbo, O. W., & Aziz, R. A. (2021). *Firebase: Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Penerbit Andi.
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem: Use Case Diagram. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Dan Adopsi Teknologi (INOTEK)* (Vol. 1, No. 1, pp. 246-260).
- Yani, I., Samsudin, A., & Ruhimat, M. (2021). *Representation of Character Values in Elementary School History Learning*. *International Journal of Instruction*, 14(4), 519–534.