

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, F. M. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(9), 1–9.
- Adiwijaya, M., & Christyono, Y. (2015). Perancangan game edukasi platform belajar matematika Berbasis android menggunakan construct 2. *Transient: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 4(1), 128–133.
- Akbar, P., Marwondo, M., & Vani, M. N. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI 2D RAMBU LALU LINTAS (Studi Kasus: TK BAYANGKARI). *In Search*, 131–141.
- Arifannisa, S. P. I. , M. P., Muzayyanah Yuliasih, S. Pd. I. M. M. , M. P., Dr. Hayati, M. A., Sepriano, M. K., I Nyoman Widhi Adnyana, S. Kom. , M. P., Putu Satria Udyana Putra, S. Sn. , M. S., & Dr. Dra. Fien Pongpalilu, SE. , M. P. (2023). *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Chowanda, A., & Lusiana, D. (2011). *Perancangan Game Casual Bertemakan Indonesia berbasis Android*. Jakarta: Binus University.
- Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2).
- Eko Valentino, D., & Jodi Hardiansyah, M. (2020). Perancangan Video Company Profile pada Hotel de Java Bandung. *TEMATIK*, 7(1), 1–20. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.285>
- Fanandia Mochamad Adenansyah, & Andi Iwan Nurhidayat. (2019). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BELAJAR AKSARA DAN TATA KRAMA BAHASA JAWA UNTUK SD KELAS 4 BERBASIS ANDROID. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10, 1–9.

- Fathulrohman, I., Wibowo, A., & Indrayana, D. (2017). Multiplicative Random Number Generation (RNG) Pada Mobile Game Edukasi Matematika Dasar. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi*, 1(1).
- Haryanov, A. (2016). PROTOTIPE GAME MAZE CHASER DENGAN ALGORITMA A. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 2–6.
- Kusumaningtyas, D. P. S. (2010). *Penerapan prinsip andragogi dalam proses pembelajaran bahasa china bagi pelayan restoran di Orient Restaurant Surakarta*.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Novita Sari. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ONLINE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN KAKATUA MAKASSAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1–104.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92.
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas. *JURNAL INTEGRASI*, 9(1), 84. <https://doi.org/10.30871/ji.v9i1.288>
- Suliswaningsih, S., Widiawati, C. R. A., Syafa'at, A. Y., & Fajrina, B. T. N. (2021). Pelatihan Membuat Game Menggunakan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMK. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Bagi Masyarakat)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.20961/semar.v10i1.44463>
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING*

(Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi), 4(1), 86.
<https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>

Tjahyadi, S., & Antonio, W. (2022). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Di SMA Kartini Batam Menggunakan Metode MDLC. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1), 1107–1112.

Urip, S. R., & Anggraeni, A. (2018). EVALUASI KAMUS PERCAKAPAN BAHASA MANDARIN SEHARI-HARI SEBAGAI MEDIA BAGI PEMBELAJAR PEMULA. *Longda Xiaokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/longdaxiaokan.v1i2.12687>

Wacanno, O. A. (2022). MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH SEBAGAI GAME EDUKASI DALAM PENGENALAN MATA UANG RUPIAH PADA SISWA KELAS SATU SEKOLAH DASAR. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 11(3).

Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2).