

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariq Dzaky Muhammad, Marastika Wicaksono Aji Bawono, & Muhammad Johan Alibasa. (2023). *Pengembangan Game Archipelago Tower Defense Menggunakan Unity Game Engine*.  
<https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/198442/pengembangan-game-archipelago-tower-defense-menggunakan-unity-game-engine.html>
- Farhan, R., Setiawan, R., & Frazna Az-Zahra, F. (2024). GAME EDUKASI 3D BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC) DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PASIRHALANG SUKARAJA. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Number 6).  
<https://ejournal.itn.ac.id/jati/article/view/11663>
- Hj Mariani, I., Ir Hj Eka Radiah, Ms., Hairi Firmansyah, Ms., & Nurmelati Septiana, Ms. (2024). *MODUL AJAR Pengertian, Ruang Lingkup Ekologi dan Ekosistem*.  
<https://agribisnis.faperta.ulm.ac.id/upload/download/Modul%20Ekologi%20Lahan%20Sub%20Optimal.pdf>
- Kubro, K., Okra, R., Derta, S., & Musril, H. A. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi Animiz Animaker Pada Kelas VII di SMPN 1 Padang Gelugur Pasaman Timur. In *Education Achievment: Journal of Science and Research* (Vol. 5). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>
- Nina Wulan Nur Fitri, A. F. S. W. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Math Hero's Adventure ....* |85|. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/mes>

- Prayudha, I. T., & Chotijah, U. (2024). *Jurnal Teknik Informatika dan Komputer Pengembangan Game Edukasi 2D Mata Pelajaran IPA Menggunakan Unity Berbasis Mobile*. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jutikom>
- Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. In *Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5, Number 1). <https://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/JIES/article/view/2275>
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>
- Titik Nur Khofifa, W. S. H. (2024). *GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATERI KEBUTUHAN PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN UNITY*. <https://www.ejournal.itn.ac.id/jati/article/view/11180>
- Utami, Q., Cahaya Islami, K., Aulia Sari, M., Yusup, R., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Nusa Putra, U., Sukabumi, K., & Jawa Barat, P. (2024). *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi*. 1(2). <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3038>
- Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Zalukhu<sup>1</sup>, A., Purba<sup>2</sup>, S., Darma<sup>3</sup>, D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, 4(1). <https://ejournal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351>