

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, F., & Az-zahra, F. F. (2024). GAME EDUKASI MENCOCOKKAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA USIA DINI MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE ( GDLC ). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10906–10912.
- Anas Aklani, S. (2022). Computer Based Information System Journal Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin untuk Siswa Usia Dini. *Cbis Journal*, 10(01), 36–45. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis><http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 27–32.
- Ayu Lestari Dalimunthe. (2022). Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 1, 1–11.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23–41. <https://doi.org/10.29407/jpdpn.v6i2.15078>
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>
- Edu.or.id. (2024). *Membangun Fondasi Kuat: Pentingnya Pendidikan Dasar dalam Perkembangan Siswa*. Edu.or.Id. <https://www.edu.or.id/2024/10/membangun-fondasi-kuat-pentingnya-pendidikan-dasar-dalam-perkembangan-siswa.html>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96.

<https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>

Ii, B. A. B. (2020). *Penelitian Sebelumnya*. 7–15.

Inggihpangestu. (2022). *Pengertian Storyboard dan Cara Membuatnya untuk Video Marketing*. Inggihpangestu.  
<https://idmetafora.com/id/blog/read/1213/pengertian-storyboard-dan-cara-membuatnya-untuk-video-marketing.html>

Jurnalpost.com. (2025). *Permasalahan yang Terjadi dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Jurnalpost.Com.  
<https://jurnalpost.com/permasalahan-yang-terjadi-dalam-proses-belajar-mengajar-di-sekolah-dasar/77265/>

*Kurikulum Merdeka*. (2025). Wikipedia Ensiklopedia Bebas.  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum\\_Merdeka](https://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum_Merdeka)

Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>

Maleh, I. M. D., Pransisko, J., Shinta, N. E., Ardentto, R., & Ramadani, A. (2021). Aplikasi Mobile Pengenalan Hewan Menggunakan. *Researchgate.Net*, July.  
[https://www.researchgate.net/profile/Robert-Ardeanto/publication/352978820\\_APLIKASI\\_MOBILE\\_PENGENALAN\\_HEWAN\\_MENGGUNAKAN\\_MENGGUNAKAN\\_AUGMENTED\\_REALITY/links/60e1aef8a6fdccb7450453e3/APLIKASI-MOBILE-PENGENALAN-HEWAN-MENGGUNAKAN-MENGGUNAKAN-AUGMENTED-REALITY](https://www.researchgate.net/profile/Robert-Ardeanto/publication/352978820_APLIKASI_MOBILE_PENGENALAN_HEWAN_MENGGUNAKAN_MENGGUNAKAN_AUGMENTED_REALITY/links/60e1aef8a6fdccb7450453e3/APLIKASI-MOBILE-PENGENALAN-HEWAN-MENGGUNAKAN-MENGGUNAKAN-AUGMENTED-REALITY)

Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>

Nurfauziah, H., & Setiyawati, D. (2022). Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada Madrasah Diniyah Al-Izdihar Paguyangan. *Jl.Kelapa Dua Wetan Ciracas*, 8(2), 62–72.  
<http://jurnas.saintekmu.ac.id/index.php/visualika/article/view/20>

Pijar Belajar. (2023). *Buah: Pengertian, Fungsi, Macam-Macam, dan Strukturnya*. Pijar Belajar. <https://www.pijarbelajar.id/blog/buah?>

R. Destriana, s.m. Husain, N. Handayani, and A. T. P. S. (2021). *Diagram UML*

*Dalam Membuat Aplikasi.*

- Rahmawati, I. (2025). The golden generation 2045 and early childhood education: Between idealism and economic reality. *Policy Futures in Education*, 0(229), 1–7. <https://doi.org/10.1177/14782103251320536>
- Rizki, A. (2024). PEMBUATAN APLIKASI GAME EDUKASI MEDIA BERBASIS ANDROID PADA SISWA USIA PAUD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 STUDI KASUS PAUD KASIH IBU. *Online Repository of Universitas NU Kalimantan Selatan*, 1–10.
- Rizqullah, R. A. (2023). *Gim Edukasi Bahasa Indonesia Sesuai Eyd (Ejaan Yang Disempurnakan) Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*.
- Saputri, F. H., Ramdhan, S., & Baktiar, N. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Marbel Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test. *Jurnal Sisfotek Global*, 11(1), 40. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v11i1.343>
- Sholikhah, U., Rosyadi, B., Wahzuni, S. R., Alasna, S. U., & Maharani, K. F. P. (2024). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Pada Mi Manbail Futuh Jenu Tuban. *IJIS Indonesian Journal on Information System*, 9(2), 120–131.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>
- Wulandari, T., & Nurmiati, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Wedding Organizer Menggunakan Metode Rad di Shofia Ahmad Wedding. *Jurnal Rekasaya Informasi*, 11(69), 79–85.