

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, J., & Ismail, S. Kom., M. Kom., I. E. (2022). Unit Testing dan User Acceptance Testing pada Sistem Informasi Pelayan Kategorial Pelayanan Anak .
- Adiwijaya, F., Asriyanik, & Az-Zahra, F. F. (2024). GAME EDUKASI MENCOCOKKAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC) . *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* .
- Agusti, A. H., & Alfian, A. N. (2023). MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE DAN USER ACCEPTANCE TEST PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF RUMUS MATEMATIKA. *BINA INSANI ICT JOURNAL*.
- Anas, A., Pratondo, A., & Sujana, A. P. (2021). PENGENALAN BUAH-BUAHAN MENGGUNAKAN APLIKASI GAME PUZZLE BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI.
- Anas, A., Pratondo, A., & Sujana, A. P. (2021). PENGENALAN BUAH-BUAHAN MENGGUNAKAN APLIKASI GAME PUZZLE BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI .
- Aulianti, W. D., A. Karim, S., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK :Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*.
- Dalimunthe, A. L. (2022). Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web . *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)* .
- 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* .
- Falensia, R. (2025). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *DUNIA ANAK:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* .
- Gunawan, Faiza, I. M., Santoso, N. A., & Kurniawan, R. D. (2022). Penerapan Metode MDLC Pada Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable*.

- Karmana, P. D., Yasa, P. B., Wismana, G. K., & Suyasa, I. B. (2024). Rancangan Pengarsipan Laporan Digital pada Instansi Dinas Kebudayaan Provinsi Bali Berbasis Google Site. *JURNAL JIS SIWIRABUDA*.
- Kie, K., & Simanjuntak, P. (2022). PERANCANGAN GAME EDUKASI MENYUSUN HURUF NAMA HEWAN BERBASIS HEWAN. *Jurnal Comasie*.
- Mulyani, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI PADA SISWA. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*.
- Najauh, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Prastyaningrum, I., Ardi, P., & Pratama, F. Y. (2023). Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Prastyaningrum, I., Ardi, P., & Pratama, F. Y. (2023). Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Premana, A., Wijaya, A. P., & Yono, R. R. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game.
- Rizal H, M., Bahmin, A. I., Indah, N. C., & Salsabila, A. (2025). Evaluasi Pengujian Penerimaan Pengguna (User Acceptance Testing) pada Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi AKBA Makassar . *INVENTOR: Jurnal Inovasi dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi*.
- Rizki, A. (2024). PEMBUATAN APLIKASI GAME EDUKASI MEDIA PENGENALAN HEWAN, ANGKA, HURUF DAN BUAH-BUAHAN BERBASIS ANDROID PADA ANAK USIA PAUD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 STUDI KASUS PAUD KASIH IBU.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.
- Zakiah, & Chotijah, U. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Untuk Anak Usia Dini Dengan Construct 2. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*.