

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia; APJII. <https://doi.org/https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- 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/jpdn.v6i2.15078>
- Google. (2024). *Develop for Android*. Android Developers; Android Developers. <https://developer.android.com/develop>
- Hermawan, A. R., Bustomi, T., & Nurcahyono, D. (2024). PEMBUATAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID. *Vokasi Teknik (JuVoTek)*, 2(2).
- KemenPPPA. (2024). *Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHAR)*. Politektik Kesejahteraan Sosial; Unity Documentation. <https://kemenpppa.go.id/index.php/page/view/NDMyMg==>
- Kholis, M. N., Taurusta, C., & Astutik, I. R. I. (2022). Design and Build 2D Android-based Adventure Game “Excuse Me.” *Procedia of Engineering and Life Science*, 2(2). <https://doi.org/10.21070/pels.v2i2.1294>
- Nirwana, N. C., & Purwanto, A. (2022). Pengembangan Teknologi Game Indonesia “Pramuka Asik” Menggunakan Unity 2d Engine Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2103–2116.
- Raya, R. B., Budiprabowo, A., & Herdiansyah, D. (2022). *Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Sopan Santun Siswa*. 15(3), 288–297.
- Savitri, I. G. A. P., Tegeh, I. M., & Asril, N. M. (2021). Menstimulasi Perilaku Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.38359>
- Suparto, Prabowo, R., Suhartini, Yuliawati, E., Hariasturi, N. L. P., & Ariyanti, U.

- D. (2022). Penyuluhan Budaya Tata Krama dan 5S (Salam, Senyum, Sapa, Sopan, dan Santun) untuk Memperkuat Karakter Siswa SDN Kupang 4 Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo Halaman: *Jurnal ADIPATI*, 01(02), 75–80.
- Unity Technologies. (2021). *Unity User Manual (2021.3)*. Unity Documentation; Unity Documentation.
<https://docs.unity3d.com/2021.3/Documentation/Manual/>
- Wahyu, S. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti. *Skanika*, 5(1), 82–91. <https://doi.org/10.36080/skanika.v5i1.2904>