

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, O., & Ali, F. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA DAERAH MADURA UNTUK ANAK (Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV MINU Kraksaan) LAPORAN AKHIR*.
- Denny Pratama, L., Bahauddin, A., Lestari, W., Matematika, T., Ilmu, I., Zainul, K., & Genggong, H. (2020). *Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?*
- Mufidah, E., Lestari, P. D., Al-Fattah, S., Lamongan, S., & Al-Fattah, P. P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Febriyanto, F., Sari, R. P., & Rahmayuda, S. (2024). IMPLEMENTASI METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC) PADA PERANCANGAN GAME EDUKASI PRA KEMERDEKAAN KALIMANTAN BARAT. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(3). <https://doi.org/10.46576/djtechno>
- Lindawati, L., Iqbal, I., Putra, R. M., Yusrizal, Y., Amin, A., Silviana, M., & Raisah, P. (2022). Edukasi Budaya Hemat Listrik Bagi Pelajar Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), 409–414. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i3.318>
- Misbah, Irawan, D., Sudarto, Arif, M. Z., & Mubiin, I. B. (n.d.). Edukasi Listrik Sederhana Kepada Siswa Taman Kanak- Kanak Nurul Hikmah Di Kelurahan Karangturi, Kecamatan Gresik, Kabupaten Gresik. *Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Kuliah Kerja Nyata*, 91–98.

- Fitriani, E., Novawardhani, K. R., Paramytha, N., Mukti, A. R., & Makmuri, M. K. (2024). Edukasi Pengenalan Konservasi Energi dan Sumber Energi Baru Terbarukan pada Siswa SD Negeri 111 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 2(1), 13–18. <https://doi.org/10.54082/jpmii.308>
- Adibah, G. M. U., & Yusup, F. (2024). Menumbuhkan budaya hemat energi listrik sebagai upaya mewujudkan efiseinesi energi. *Kayuh Baimbai: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, I(3), 70–74. <https://journal.aishaedu.com/index.php/kbjpm/article/view/2/32>
- Wijaya, R., & Hadi, H. S. (2020). Pembuatan Game Edukasi Tentang Penggunaan Energi Listrik Secara Bijak Berbasis Android. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.46961/jommit.v4i1.337>
- Rohmah, R. N., & Asyari, H. (2022). Penyuluhan Penggunaan Listrik yang Aman dan Hemat bagi Anak-anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 225–229. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.618>
- Utami, N. P. A., Ariesta, I., & Trisna, N. (2023). Perancangan Buku Interaktif “Kok Panas Ya?” Untuk Anak-Anak Di Badung. *Jurnal Selaras Rupa*, 4(2), 27–35. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa/article/view/766>
- Yulia, R., Eliza, D., Kunci, K., Literasi, :, Pengembangan, :, Berbahasa, L., Anak, :, & Dini, U. (2021). Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini. *Universitas Negeri Padang*, V(1), 2549–8371. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Hamria Hamka, H. H. (2022). Game Edukasi Untuk Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(1), 274–288. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i1.1491>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game

Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.

Ayumida, S., Azis, M. S., & Fiano, Z. G. (2020). Implementasi Program Administrasi Pembayaran Berbasis Dekstop (Studi Kasus: Sma Negeri 1 Cikampek). *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(2), 30–41.
<https://doi.org/10.35969/interkom.v15i2.70>

Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*.
<http://digilib.unimed.ac.id/51618/>

Devi Sartika Nurfiyanti, B. S. (2026). PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN HURUF ALFABET DAN ANGKA PADA ANAK DI RA PERWANIDA 01 CEPILING. *Jurnal Teknik Informatika dan Multimedia*, 1-16.
<https://doi.org/10.51903/informatika.v6i1.1432>

Shrestha, A. (2023). *Game Development Lifecycle: Review*. June, 1–6.
<https://www.researchgate.net/publication/371692382>

Badan Pusat Statistik. (2024). *Indonesian-Sustainable-Development-Goals-Indicators-2024. Volume 8, 2024*, 45–265.

Purwati, S., Leyn, P., Klarasari, D., & Fitriasari, A. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam 2 untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Rajawali Pers.
<https://books.google.co.id/books?id=MYP1DwAAQBAJ>