

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfisyahri, S., & Simanjuntak, P. (2020). *Aplikasi pembelajaran bahasa latin tumbuh-tumbuhan berbasis android*. Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE), 3(2), 21-30.
- Ansertag Ismail. (2007). *Educational Games*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Anneahira. (2011). *Mengenal Macam-Macam Games*. [online]. Tersedia: <http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm> [ 7 Mei 2011 pukul 11.05]
- APJII. (2017). *Buletin APJII*. Diakses dari <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI16Setember2017.pdf> pada hari Rabu 13 Oktober 2021 Pukul 15.25 WIB.
- Apriyanto, & Lasodi, I. S. (2016). *Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online*. Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer Vol.2 No.2 , 64-72.
- Aprih Widayanto, Linda Refianti. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Huruf, Angka, Warna, Hewan, Sayur Dan Buah Berbasis Android*. Jurnal Evolusi Vol 6, No 2 DOI: <https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i2.4432>
- Damayanti, Akbar, M.F., Sulistiani, H. (2020). *Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. DOI: <http://dx.doi.org/10.25126/jtiik.2020721671> p-ISSN: 2355-7699, e-ISSN: 2528-6579
- Eva Handriyantini. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Peserta didik Sekolah Dasar* . Malang : Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Fiqih Hana Saputri, Syaipul Ramdhan, Nurul Ainun Baktiar. (2021). *Perancangan Game Edukasi Marbel Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test*. Jurnal Sisfotrak Global. Vol 11, No 1 DOI: <http://dx.doi.org/10.38101/sisfotek.v11i1.343>
- Fuadi,T.M., Musriandi, R., Suryani, L.,. (2020). Covid-19 : Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi. Jurnal Dedikasi Pendidikan Vol 4, No 2
- Ghea. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Gulo, M. J., & Simanjuntak, P. (2021). *Analisis penerapan metode devops pada aplikasi restoran berbasis android*. Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE), 4(3), 77-86.

- Handriyantini, E.( 2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang
- Iskandar, A., & dkk. (2020). *Aplikasi Pengkajian Berbasis TIK*. Yayasan KitaMenulis
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373 - 390. <https://doi.org/10.25217/ji.v3i2.348>
- Mahmuda Lailatul. (2008). *Pengembangan Permainan Sebagai Media Pengkajian*. Yogyakarta: STMIK Amikom Yogyakarta.
- Mirza Hikmatyar. (2015). *Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Teknik. Diunduh dari <https://eprints.uny.ac.id/20794/1/MIRZA%20HIKMATYAR%2010520244033.pdf> pada hari Rabu 27 Oktober 2021 Pukul 16.45 WIB.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta:Referensi
- Muhammad Munir. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i2.8926> Vol 22, No 2
- Nurseto, Tejo. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Baik*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, Nomor 1: halaman 19-35
- Nurhabibie, F. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurjayati, Abidah (2016) *Analisis perbandingan tingkat kompetisi siswa kelas unggulan dengan siswa kelas reguler di SMK Negeri Senduro Lumajang / Abidah Nurjayati*. Diploma thesis, Universitas Negeri Malang.
- Nugroho, M. T. (2019). *Industri Kreatif berbasis Budaya Peluang dan Tantangan di Era Industry 4.0*.
- Octafiani, P., Tejawati, A., dan Pohny (2017). *Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Android*. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi* . ISSN : 2580-667X(Online)
- Pratiwi, Anggi, dkk. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving dan Reasoning Berbasis Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*

*Pada Mata Pelajaran IPA. Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2, No. 1*

- Rembulan, A., Putra, R.W.Y. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Kelas VIII.* DOI: <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i2.1221>
- Setiawan , M.D., Pramono, A. (2019). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pengkajian Pengenalan Buah-Buahan. INTENSIF Jurnal Ilmiah enelitian serta Penerapan Teknologi Sistem Informasi 3(1):54 DOI:10.29407/intensif.v3i1.1257*
- Setiawan , M.D., Pramono, A. (2019). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. INTENSIF Jurnal Ilmiah enelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi 3(1):54 DOI:10.29407/intensif.v3i1.12573*
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima
- Tamra , Rahman , Markani , Irnawati. (2021). *Aplikasi Permainan Edukasi Puzzle Dengan Kecerdasan Buatan Berbasis Android.* Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer. ISSN 2503 -3832 <http://ejournal.fikom- unasman.ac.id>
- Teguh Hidayat Iskandar Alam, Rendra Soekarta, Mulyaddin. (2020). *Rancang Bangun Permainan Edukasi Pembelajaran Guna Anak Usia Dini ( 2 – 6 Tahun ) Berbasis Android.* Jurnal Insect (Informatics and Security) E-ISSN : 2614-431X Vol 5, No 2. DOI : <https://doi.org/10.33506/insect.v5i2.1447>
- Yasa, N.P.D., Ni Kadek, N.N.P. (2021). *Game Edukasi Dua Dimensi Pengenalan Hewan Berdasarkan Cara Berkembangbiaknya.* Jurnal Desain Komunikasi Visual. DOI: <https://doi.org/10.26858/tanra.v8i1.19736>