

## DAFTAR PUSTAKA

- Anand, N. (2017). *Gripes asesinas y el reinado del virus corona*. 15(December), 5–24.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi Vr Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- Bradfield, C. (2018). Godot Engine Game Development Projects. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Packt.
- Bremer, P. (2017). Games People Play. *Reference Librarian*, 58(3), 202–205. <https://doi.org/10.1080/02763877.2017.1320699>
- Damanik, S. R., & Nopriadi, N. (2021). Game Edukasi Pola Hidup Sehat Berbasis Android Dalam. *Game Edukasi Pola Hidup Sehat Berbasis Android Dalam*, 05(06).
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- E, A., S, N., & A, S. (2021). A Cross-Sectional Study on Knowledge, Attitude and Practice Towards Covid-19 Among The Parents Of Covid Positive Children Admitted At tertiary care hospital. *Perspectives in Medical Research*, 9(1), 79–83. <https://doi.org/10.47799/pimr.0901.16>
- Fatimah, & Nuryaningsih. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Kadir, A. (2014). *From Zero to a Pro Pemrograman Aplikasi Android*. January. <https://doi.org/10.13140/2.1.1589.0563>
- Kasman, A. D. (2013). *Kolaborasi Dahsyat ANDROID dengan PHP dan MySQL*. 2.
- Muhammad Rizal, Mursalim, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English. *Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, 9(1), 75–80.
- Syipa, M. (2021). *PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS DEKSTOP DENGAN METODE MDLC PADA MAJLIS TA'LIM RAUDHOH AL UMMAHAT JAKARTA BARAT*. 1(7), 653–660.
- Wibawanto, W. (2020). Game Edukasi RPG (Role Playing Game). In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal I: Jurnal Pengembangan ITnformatika*, 3(1), 96–102. <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/621>