

DAFTAR PUSTAKA

- AlAli, S. F., & Al Hosni, A. K. (2022). Educational Games in Elementary Education: Unlocking the Potentials. *Education, Language and Sociology Research*, 3(1), p25. <https://doi.org/10.22158/elsr.v3n1p25>
- Alridhani, D. (2022). *PENGEMBANGAN GIM EDUKASI LITERASI DENGAN PENGEMBANGAN GIM EDUKASI LITERASI DENGAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*.
- Asyraq, F. A., Hormansyah, D. S., & Astiningrum, M. (2020). Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Surabaya Membara. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(2), 11–17. <https://doi.org/10.33795/jip.v6i2.278>
- Fauzan, S. A., Pradana, S. R., Hikal, M., Ashfiya, M. B., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2022). Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(2), 113–126. <https://doi.org/10.54082/jiki.26>
- Hakim, I. M. (2020). Game Edukasi Pengenalan Bahasa Komerling Untuk Masyarakat Martapura Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 147–157. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.317>
- Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi. *Information Management for Educators and Professionals*, 2(2), 159–168. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/909>
- Mustofa, Ma'arif, V., Wijianto, R., & Fernando, F. (2019). PENERAPAN BYL's GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE DALAM PERANCANGAN VIDEO GAME ORACLE FOR ANGEL. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 4(2), 191–196.
- Putri, V. A. (2022). Perancangan Game Puzzle Pengenalan Lingkungan Sekolah Pada Anak TK Berbasis Adobe Flash CS6. *Informatika*, 10(1), 43–53. <https://doi.org/10.36987/informatika.v10i1.2585>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., Siradj, Y., Salam, S., & Hardianti, B. Q. D. (2021). Serious Game Development Model Based on the Game-Based Learning Foundation. *Journal of ICT Research and Applications*, 15(3), 291–305. <https://doi.org/10.5614/ITBJ.ICT.RES.APPL.2021.15.3.6>
- Sari, D. I. P., & Putri, A. D. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Dan Kuis Arab Melayu. *Comasie*, 3(3), 21–30.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>