

## DAFTAR PUSTAKA

- Artiniasih, N. K. S., Agung, A. A. G., & Sudatha, I. G. W. (2019). *SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*. 7, 54–65.
- Djamen, A. C., Rompas, P. T. D., & Ratumbanua, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 65–76. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3389>
- Haswan, F., & Al-hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 31–40.
- Hendi, A., Caswita, & Haenilah, E. Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game*. 6(1), 14–23.
- Kamińska, D., Sapiński, T., Wiak, S., Tikk, T., Haamer, R. E., Avots, E., Helmi, A., Ozcinar, C., & Anbarjafari, G. (2019). Virtual reality and its applications in education: Survey. *Information (Switzerland)*, 10(10), 1–20. <https://doi.org/10.3390/info10100318>
- Lukman, - Afit Muhammad, & Bachtiar, - Yusuf. (2018). Analisis Sistem Pengelolaan, Pemeliharaan dan Keamanan Jaringan Internet Pada IT Telkom Purwokerto. *Evolusi : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(2), 49–56. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i2.4427>
- Maranti, O. S., Ramdhani, L. S., Nugraha, R., & Rizal, K. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAfile:///F:/ /Jurnal Bruff/sistem informasi.pdfAN PINJAMAN KOPERASI BERBASIS MOBILE PADA

KOPERASI PKK SEJAHTERA SUKABUMIfile:///F:/Jurnal Bruff/sistem informasi.pdf. *Swabumi*, 6(1), 72–77.

Putera, A. P., & Primandari, P. N. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Absensi Online Berbasis Android Menggunakan Metode Deep Learning Pada PT . Pelabuhan Indonesia III ( Persero ). *Rancang Bangun Aplikasi Absensi Online Berbasis Android Menggunakan Metode Deep Learning Pada PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero)*, 1, 9.

Putra, D. S., & Fauziah, A. (2018). *Perancangan Aplikasi Presensi Dosen Realtime Dengan Metode Rapid Application Development ( RAD ) Menggunakan Fingerprint Berbasis Web*. 03(02), 167–171.

Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.  
<https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>

Vol, J., & Mei, N. (2020). *PENGARUH GAME PEMBELAJARAN TERHADAP PENGETAHUAN ALAM*. 3(2), 199–206.  
<https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>

Zulfadhilah, M., & Hidayah, N. (2020). Pengenalan Aplikasi Android Sebagai Bahan Bantu Pengajaran Mata Pelajaran Kimia Sma. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 345.  
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2656>