

DAFTAR PUSTAKA

- Asani, S. N. (2023). Systematic Literature Review Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 17–23. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v3i2.358>
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Erri Wahyu Puspitarini, Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho. (2019). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Hanifah, N. H., Walid, M., Putri, C. A., Sinta, L. N., & Ningrum, D. E. A. F. (2022). Development of Android-based “Pete” Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 430. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11467>
- Ichsan, I., & Ali, A. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>
- Jayanti, W. E., & Fahriza, N. (2019). Game Edukasi "Kids Learning" Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android, *VI(1)*, 78–86.
- Kurniawan, A. J., Hermawan, C., Studi, P., Informasi, S., & Ali, U. D. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2), 1–5.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Putra, W. D. (2019). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI, *1(1)*, 46–58.
- Rifaan, N., Prasetya, A. T., Susilogati, S., Sumarni, W., & Mahatmanthi, W. (2022). Student Responses and Effectiveness of Android Media as Chemistry Learning Media During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 6(2), 154–161. <https://doi.org/10.23887/jpki.v6i2.36020>

- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. (V. H. Ngazizah, Ed.) (Vol. 1). Malang: CV. Multimedia Edukasi.
- Shalahuddin M, A. . R. (2019). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK* (April 2018). Informatika Bandung.
- Vitianingsih, A. V. (2020). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.