

DAFTAR PUSTAKA

- Damarjati, S, & Miatun, A 2021,165-166. 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis', *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan ...*, jurnal.umk.ac.id, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya/article/view/6442>
- Sugianto, S, Novianto, Y, & Martono, M 2015, 'PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN BINATANG DAN HABITATNYA BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: TK AR RIDHO KEL. EKA JAYA JAMBI)', *Jurnal Processor*, ejournal.unama.ac.id, <https://ejournal.unama.ac.id/index.php/processor/article/view/285>
- Kurniawan, YI, Paramesvari, DP, & ... 2021, 'Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian ...*, jurnal-id.com, <https://jurnal-id.com/index.php/jupin/article/view/6>
- 2000, A., 2024. *History of Android*. s.l.:GeeksforGeeks, <https://www.geeksforgeeks.org/history-of-android/>
- Blender, 2024. *Blender's History*. s.l.:Blender, <https://www.blender.org/about/history/>
- Murtiningsing, S., 2020. *Filsafat Pendidikan Video Games*. Yogyakarta: Yogyakarta : Gadjah Mada University Press., 2020.
- Otto, N. O., 2020. *Rancangan Bangun Game Edukasi Quiz Interaktif Bahasa Inggris Dengan Menerapkan Gamifikasi Berbasis Android*. Jakarta: Universitas Islam Negeri.
- Prasetyo, D. Y., 2019. *Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Semarang*. Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Rohmah, B. N., 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akutansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017*. Yogyakarta: s.n.
- Rusmawan, U., 2019. *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hafiz, A 2021, 'Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Hewan Dan Tanaman Langka Berbasis Android', *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)*, jurnal.umitra.ac.id, <https://jurnal.umitra.ac.id/index.php/JEDA/article/view/982>

Hidayat, AM, Irawan, B, & Faqih, A 2023, 'PENGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TENTANG PENGENALAN HEWAN LANGKA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik ...*, ejournal.itn.ac.id,
<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/6635>

Suparmanto, Y 2022, 'RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN ENDEMIK INDONESIA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID', *SEMINAR TEKNOLOGI MAJALENGKA ...*, prosiding.unma.ac.id,
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/stima/article/view/695>

Saputra, PA, Feoh, G, Ardiada, IMD, & ... 2024, 'Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Unity 3D Engine (Studi Kasus SDN 5 Gulingan)', *JURNAL ...*, jurnal.undhirabali.ac.id,
<https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jakasakti/article/view/2964>

Aditama, T, Purnamasari, AI, & ... 2022, 'Game edukasi mengenal kepulauan Indonesia menggunakan unity 3D untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar', *Jurnal Informasi Dan ...*, dcckotabumi.ac.id,
<https://dcckotabumi.ac.id/ojs/index.php/jik/article/view/298>

Setiawan, A, Wigati, S, & Sulistyaningsih, D 2019, 'Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 ...', *EDUSAINTEK*, prosiding.unimus.ac.id,
<https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229>

Yulianti, A, & Ekohariadi, E 2020, 'Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar', *IT-Edu: Jurnal Information ...*, ejournal.unesa.ac.id,
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

Sutarman, AB, Rahmanto, Y, & ... 2022, 'Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Negeri Karang Sari Lampung Utara)', *Jurnal Informatika Dan ...*, jim.teknokrat.ac.id,
<https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2027>

Priandika, AT, Putra, AD, & ... 2023, 'Game Edukasi Makhluk Hidup Kelas Pieces Untuk Siswa SMP Menggunakan Construct 2', *Journal of Data ...*, ejournal.techcart-press.com, <https://ejournal.techcart-press.com/index.php/dimis/article/view/56>

Jayanti, D, Septiani, JI, Sayekti, IC, Prasojo, I, & ... 2021, 'Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar', *Buletin KKN ...*, journals.ums.ac.id,
<https://journals.ums.ac.id/index.php/buletinkkndik/article/view/15735>