

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, A. Z., Djuniadi & Manikowati. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(1).
- Amalia, R., Z. Akbar & Y. Nurani. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Ashari, A. N., M. Jajuli & B. A. Dermawan. (2020). Game Edukasi Anak Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *MULTINETICS*, 6(2). <https://doi.org/10.32722/multinetics.v6i2.2817>
- Gontah, R. A., H. Sumual & T. Komansilan. (2021). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Mobile Untuk Siswa Sekolah Dasar. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1).
- Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H & D. T. Pribadi. (2018). IMPLEMENTASI FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME PERJUANGAN PANGERAN DIPONEGORO. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4). <https://doi.org/10.33795/jip.v4i4.222>
- Krisdiawan, R. A & Darsanto. (2019). Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile. *Teknokom*, 2(1), 31–40. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v2i1.33>
- Marzian, F. & M. Qamal. (2017). Game RPG „ The Royal Sword “ Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM). *Sistem Informasi*, 61–96.
- Pradhana, F. R., T. Harmini & M. Naufal. (2021). Pengembangan Game Edukasi Doa Harian Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Gamification. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.26874/jumanji.v5i2.96>
- Pujiono, E. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>
- Rahman, R. A. & D. Tresnawati. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Setiawan, M., A. S. M. Lumenta & V. Tulenan. (2016). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4), 36–46.
- Windawati, R. & H. D. Koeswanti. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>