

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. W. Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Edisi ke-11., Jakarta: PrenadaMedia Group, 2014.
- [2] D. A. Rianto, S. Assegaf and E. Fernando, "Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Lokasi Minimarket Di Kota Jambi Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Media SISFO*, vol. 9, no. 2, p. 296, 2015.
- [3] B. Nadeak, A. Parulian, Pristiwanto and S. R. Siregar, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Internet Dengan Menggunakan Metode Computer Based Instruction," *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, vol. 3, no. 4, 2016.
- [4] C. Agustina and T. Wahyudi, "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia," *Indonesian Journal On Software Engineering*, vol. 1, no. 1, 2015.
- [5] D. Irsa, R. Wiryasaputra and S. Primaini, "PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINIMENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID," *JURNAL INFORMATIKA GLOBAL ISSN ONLINE : 2477-3786*, vol. 6, no. 1, 2015.
- [6] F. P. Putra, Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.
- [7] . A. Rio, "LPPM UNIKU," Universitas Kuningan, 23 April 2018. [Online]. Available: <https://staff.uniku.ac.id/rioandriyat/jenis-game-berdasarkan-platform/>.
- [8] M. Prensky, From Digital Native to Digital Wisdom, New York: Corwin Press, 2012.
- [9] Andir Suryadi, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall". Available: [institutpendidikan.ac.id](http://institutpendidikan.ac.id)
- [10] R. Arif and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *Jurnal Algoritma*, vol. 13, no. 1, pp. 184-190, 2016.
- [11] N. Whitton, "Games-Based Learning," *N. M. Seel, ed. Encyclopedia of the Sciences of Learning*, pp. 1337-1340, 2012.
- [12] D. Hurd and E. Jennings, Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria, Karya Tulis Ilmiah, 2009.
- [13] I. W. Sujana, Penggunaan Video Berbasis Gestur untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak dalam Belajar Tari Bali Bagi Anak Tuna Rungu, vol. 7, Bali: Universitas Pendidikan Ganesha, 2019.
- [14] S. Notoatmodjo, Pendidikan dan perilaku kesehatan, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.

- [15] H. Kusniyati and N. S. P. Sitanggang, "APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID," *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 9, no. 1, 2016.
- [16] Y. Abdhul, "Penerbit Buku Deepublish," Deepublish, 8 Oktober 2021. [Online]. Available: <https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-edukasi-adalah/>.
- [17] Sukanto and M. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*, Bandung: Penerbit Informatika, 2014.
- [18] Blackman, *Beginning 3D Game Development with Unity 4: All-in-one, multi-platform game development (Technology in Action)*, Toledo, Ohio: Apress, 2013.
- [19] Fadhlán Bariqi, "Keberagaman Dan Kebudayaan Provinsi Jambi". Available: [https://mahasiswa.yai.ac.id/v5/data\\_mhs/](https://mahasiswa.yai.ac.id/v5/data_mhs/)
- [20] R. Ramadan and Y. Widayani, "Game Development Life Cycle Guideline," *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 2013.
- [21] S. Nazruddin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan PC Berbasis Android*, Bandung: Penerbit Informatika, 2012.
- [22] S. Hasan, "Sistem Informasi Pengendalian Internal Prosedur Pencatatan Akuntansi Penggajian Pada Pt. Halmahera Karya Timur Persada Menggunakan Visual Studio" Prodi Komputerisasi Akuntansi Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara, September 2018
- [23] Sulaiman Aulia, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2d Menggunakan Scratch 2". Available: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/12791/R>
- [24] Gemala Wahyu Ningsih "Game Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android". Available: [http:// repository.uin-alauddin.ac.id/18731/1/Gemala](http://repository.uin-alauddin.ac.id/18731/1/Gemala).
- [25] Agustina Dwi Wulandari, "Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (Rpg) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Di Smp Negeri 2 Kalibawang". Available: <https://eprints.uny.ac.id/19497/1/Agustina>.
- [26] Okta Rianingtias, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma". Available: <http://repository.radenintan.ac.id/6304/1/SKRIPSI>.
- [27] Sulaiman Aulia, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2d Menggunakan Scratch 2". Available: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/12791/R>.
- [28] Wafda Adita Rifai, "Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android". Available: <https://eprints.uny.ac.id/21608/1/wafda>.
- [29] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*, Yogyakarta: Andi, 2015.