

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Armansyah, Sulton, and Sulthoni, “Armansyah, Sulton, & Sulthoni, 2019)Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi,” *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, 2019, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- [2] P. Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19,” *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- [3] R. Kaban, F. Syahputra, and F. Fajrillah, “Perancangan Game RPG (Role Playing Game) ‘Nusantara Darkness Rises,’” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 2, no. 4, pp. 235–246, 2021, doi: 10.47065/josh.v2i4.780.
- [4] M. B. Firdaus, D. S. Habibie, F. Suandi, M. K. Anam, and L. Lathifah, “Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining,” *Simkom*, vol. 6, no. 2, pp. 66–74, 2021, doi: 10.51717/simkom.v6i2.56.
- [5] I. Hasiba *et al.*, “PERANCANGAN GAME EDUKASI BELAJAR MATEMATIKA TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID DENGAN PENGEMBANGAN MODEL LUTHER,” vol. 03, no. 03, pp. 149–156, 2023.
- [6] yoyon efendi, “Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor,” *J. Intra Tech*, vol. 2, no. 1, pp. 39–48, 2018.

- [7] R. I. Borman and Y. Purwanto, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi," *J. Edukasi dan Penelit.Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [8] I. M. Faiza, N. A. Santoso, and R. D. Kurniawan, "Penerapan Metode MDLC Pada Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," vol. 5, pp. 201–210, 2022.
- [9] D. Haswati and Dian Nopitasari, "Implementasi Bahan Ajar Persamaan Diferensial dengan Metode Guided Discovery Berbantuan Software Mathematica untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," *J. Gantang*, vol.4, no. 2, pp. 97–102, 2019, doi: 10.31629/jg.v4i2.1358.
- [10] R. R. Santika, K. Ramadhan, M. Andri, A. Solehuddin, and S. Juanita, "Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom," *Sebatik*, vol. 23, no. 2, pp. 392–402, 2019, doi: 10.46984/sebatik.v23i2.788.
- [11] F. Nugroho, P. Basid, and ..., "Desain Serious Game Pendidikan Islam Dan Lingkungan Hidup Untuk Madrasah Ibtidaiyah," ... *Innov.*, no. Ciastech, pp. 483–492, 2021, [Online]. Available: <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/ciastech/article/view/3344>
- [12] F. Ma'ruf, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD," *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 2, no. 3, pp. 143–147, 2021, doi: 10.54371/ainj.v2i3.68.
- [13] Y. P. Chen, H. F. Lee, and T. T. Wong, "Epileptic seizure in primary intracranial sarcoma: a case report and literature review," *Child's Nerv. Syst.*, vol. 32, no. 9, pp. 1709–1714, 2016, doi: 10.1007/s00381-016-3174-3.

- [14] K. D. Ansari and R. Rosnelly, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah–Buahan Berbasis Multimedia," *J. Mhs. Fak. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 915–926, 2020.
- [15] M. Bagaskara, M. B. Tjahjono, and I. Sutanto, "Media Pembelajaran Mengenal Nama Buah-Buahan Berbahasa Inggris Berbasis Aplikasi Android Rizky Mubaraq dan kawan-kawan dengan judul Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran membantu dalam proses belajar dengan judul Media Pembelajaran Bahasa," vol. 6, no. 3, pp. 116–122.
- [16] D. Firmansyah, M. Martini, and H. Murtina, "Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Menggunakan RPG Maker MV," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 1, p. 25, 2020, doi: 10.51211/imbi.v5i1.1416.
- [17] L. L. Dias, J. Einstein, and G. A. Manu, "Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–34, 2021, doi: 10.37792/jukanti.v4i1.233.
- [18] I. G. A. B. Setya Dewi and N. N. Ganing, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosakata," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 81–87, 2022, doi: 10.23887/jpppp.v6i1.45896.
- [19] C. L. C. Liem and B. A. S. "Game A. 3D P. B. B. M. S. 3D A. G. I. To S. M. H. B. . J. T. E. dan K. 12. . (2023): 75-84. Sherwin RUA Sompie, "Minahasa Historical Buildings," vol. 12, no. 2, pp. 75–84, 2023.

- [20] S. Amami Pramuditya, M. S. Noto, and D. Syaefullah, "Game Edukasi Rpg Matematika," *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 6, no. 1, p. 77, 2017, doi: 10.24235/eduma.v6i1.1701.
- [21] M. I. Hanafri, A. Budiman, and N. A. Akbar, "79-308-1-Pb," *J. SisfotekGlob.*, vol. 5, no. 2, pp. 50–53, 2015.
- [22] R. Hartono, A. Purnomo, N. A. Kurdhi, and I. H. Firdiana, "Pembuatan Game Edukasi English for Fun Untuk Anak Kelas 1-2 Sd Berbasis Android Menggunakan Unity 3D," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan IlmuKomput.*, vol. 7, no. 2, pp. 521–526, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i2.763.
- [23] A. M. Candra and T. S. Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2311–2321, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1212>
- [24] R. R. Pratama and A. Surahman, "Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 234–244, 2021, doi: 10.33365/jatika.v1i2.619.
- [25] S. A. Pramuditya, M. S. Noto, and H. Purwono, "Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika," *JNPM (Jurnal Nas. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 2, p. 165, 2018, doi: 10.33603/jnpm.v2i2.919.
- [26] R. Windawati and H. D. Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021, doi:

10.31004/basicedu.v5i2.835.

- [27] N. P. A. P. Dewi and A. A. G. Agung, "Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 149, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.35439.
- [28] I. Marlina, A. Ikhwan, and T. M. Fawaati, "Implementasi Mit App Inventor Dalam Game Mengenal Huruf Berbasis Android," *J. Teknoinfo*, vol. 17, no. 1, p. 244, 2023, doi: 10.33365/jti.v17i1.2369.
- [29] A. Trisnadoli, I. Lestari, and Y. Fitriasia, "Rekayasa Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak untuk Peningkatan Nilai Kualitas Game Edukasi berbasis Mobile dengan Tema Pariwisata," *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, p. 31, 2019, doi: 10.33372/stn.v4i2.390.
- [30] W. Diharjo, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 23–35, 2020, doi: 10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171.
- [31] Jacky D. Sehang, Virginia Tulenan, and Alwin M. Sambul, "Perancangan Game Simulasi Kewirausahaan," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [32] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, "Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20191.
- [33] D. L. Hakim and R. M. M. Sari, "Aplikasi Game Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Matematis," *J. Penelit. dan Pembelajaran Mat.*, vol. 12, no. 1, pp. 129–141, 2019, doi:

10.30870/jppm.v12i1.4860.

- [34] M. A. Daniar, R. Soe'oad, and A. Hefni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI," *Diglosia J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 1, pp. 71–82, 2022, doi: 10.30872/diglosia.v5i1.332.
- [35] N. K. Ceryna Dewi, I. B. G. Anandita, K. J. Atmaja, and P. W. Aditama, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android," *SINTECH (Science Inf. Technol. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 100–107, 2018, doi: 10.31598/sintechjournal.v2i1.291.
- [36] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa," *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [37] E. Setiawan, U. Syaripudin, and Y. A. Gerhana, "Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android," *J. Online Inform.*, vol. 1, no. 1, p. 28, 2016, doi: 10.15575/join.v1i1.8.
- [38] A. Mulyanto, A. Apriyadi, and P. Prasetyawan, "Rancang Bangun Game Edukasi 'Matching Aksara Lampung' Berbasis Smartphone Android," *Comput. Eng. Sci. Syst. J.*, vol. 3, no. 1, p. 36, 2018, doi: 10.24114/cess.v3i1.8225.
- [39] U. Potensi Utama Jl KLYos, "Rancang Bangun Aplikasi Kriptografi PadaTeks Menggunakan Metode Reverse Chiper Dan Rsa Berbasis Android," *JTIK (Jurnal Tek. Inform. Kaputama)*, vol. 3, no. 2, pp. 29–37, 2019, [Online].

Available: <http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/173>

- [40] I. N. Jampel and I. G. W. Sudatha, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," vol. 8, pp.32–45, 2020.
- [41] F. Keguruan, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE," vol. 6, pp. 79–87.
- [42] A. Marjuni and H. Harun, "P 194," vol. III, no. 2, pp. 194–204, 2019.
- [43] F. Alfiansyah, S. Lina, and M. Sitio, "Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile," *Log. J.Ilmui Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 6–16, 2022, [Online] Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [44] J. S. Komputer, J. Bata, S. Informasi, U. Katolik, and I. Atma, "Rancang Bangun Gim Edukasi Materi KPK dan FPB Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," vol. 7, no. September, pp. 828–837, 2023.
- [45] G. Topan Bahari, N. Heryana, and A. Ali Ridha, "Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Dalam Kelas Virtual Di Fasilkom Unsika Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 7, no. 2, pp. 1378–1386, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6769.
- [46] T. K. Pamungkas, A. Surahman, and Z. Abidin, "Desain Interaksi Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli Dengan Metode Collision Detection," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, pp.96–102, 2023.

- [47] D. Widhyaestoeti, S. Iqram, S. N. Mutiyah, and Y. Khairunnisa, "Black Box Testing Equivalence Partitions Untuk Pengujian Front-End Pada Sistem Akademik Sitoda," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 7, no. 3, pp.211–216, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol7.iss3.2021.626.
- [48] H. Rohman, "Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta," *EDULAB Maj. Ilm. Lab. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–46, 2019, doi: 10.14421/edulab.2019.41-03.
- [49] R. Nuqisari and E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 86–92, 2019, doi: 10.23917/emit.v19i2.7987.
- [50] A. Diwimuri and J. Soebagyo, "Perancangan Game Edukasi 'Thinking Math' Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Matematis," *EduMatSains J.Pendidikan, Mat. dan Sains*, vol. 7, no. 1, pp. 113–130, 2022, doi: 10.33541/edumatsains.v7i1.3916.
- [51] M. Rizal, M. Mursalim, and K. Kamaruddin, "Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode MDLC," *Inspir. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, p. 75, 2019, doi: 10.35585/inspir.v9i1.2488.
- [52] R. Nurcholis, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk MeningkatkanKemampuan Berbahasa Jepang," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 338–345, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.
- [53] F. H. Saputri, S. Ramdhan, and N. A. Baktiar, "Perancangan Game EdukasiMarbel

Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test,” *J. SisfotekGlob.*, vol. 11, no. 1, p. 40, 2021, doi: 10.38101/sisfotek.v11i1.343.

- [54] F. Yulianto, F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, “Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 242, 2019, doi: 10.23887/janapati.v7i3.15554.
- [55] A. Senoprabowo, A. Muqoddas, and N. Hasyim, “Memperkenalkan Sejarah dan Nilai-Nilai Perayaan Grebeg Besar Demak melalui Perancangan Game Edukasi,” *J. Desain*, vol. 9, no. 2, p. 275, 2022, doi: 10.30998/jd.v9i2.11602.
- [56] E. N. Firdaus, M. C. Nurhadi, S.kom, and M. Dr.Joni Devitra, SE, AK, “Perancangan Game Edukasi Pengenalan Panca Indra Berbasis Multimedia (Tk Raudatul Athfal Nurul Hidayah),” *J. Ilm. Media Process.*, vol. 9, no. 2, pp. 254—263, 2014, [Online]. Available: email:nurman_eka@yahoo.co.id1,nurhadi.zyan@gmail.co