

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). “Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital *Game Based Learning* (DGBL) di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2 (11), 1885-1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>.
- Antara, I. G. E., Putrama, I. M., & Sindu, I. G. P. (2019). Pengembangan *Game* Tradisional Megala-gala Berbasis Android. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 285-297.
- Bentriska, H. K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4).
- DE HAES, Steven, et al. *Enterprise governance of IT*. Springer International Publishing, 2015.
- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Batam: Cv. Batam Publisher.
- Delvytra, I., & Hidayati, A. (2023). “Pengembangan *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran IPA tentang Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas VIII SMP”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2), 23865-23873. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.10403>.
- Gregory, R. (2015). *Psychological Testing History, Principles, and Applications* (7th ed.). London: Pearson Education.
- GOULD, H. (2016) *Systems analysis and design*. London: bookboon.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). “Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Berbasis *Game*”. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1 (3), 204-211.
- Listyorini, T. (2013). Perancangan mobile learning mata kuliah sistem operasi berbasis android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25-30.

- Lukitaningtyas, D. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPS (Materi Manusia Pra-aksara). *Kastara Karya*, 2(3), 95-104.
- Ma'ruf, F. (2021). "Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Flash* sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD". *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2 (3), 143-147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>.
- Maia, C., Nogueira, L. M., & Pinho, L. M. (2010, July). Evaluating android os for embedded real-time systems. In 6th international workshop on operating systems platforms for embedded real-time applications (pp. 63-70).
- Nikiforidou, Z. (2018). "Digital *Games in the Early Childhood Classroom: Theoretical and Practical Considerations*". *Digital Childhoods*, 253-265. doi:10.1007/978-981-10-6484-5\_16.
- Poluan, C. A., Kaunang, S. T. G., & Sentinuwo, S. R. (2024) *Game Based Education Sejarah Zaman Pra-Aksara*.
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang dan bangun game edukasi anak-anak berbasis android dengan unity menggunakan metode game development life cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103-111.
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013, September). *Game development life cycle guidelines*. In 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS) (pp. 95-100). IEEE.
- Rahmania, Y. N. & Septina Alrianingrum. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu *History Card* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA". *Avatara*. 10 (1).
- Rachmanto, A. D. (2018). Implementasi augmented reality sebagai media pengenalan promosi universitas nurtanio bandung menggunakan unity 3d. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(1).

- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013, September). *Game development life cycle guidelines*. In *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)* (pp. 95-100). IEEE.
- Rofiq, Abdul, Mahadewi, Luh Putu Putrini, Parmiti, Desak Putu. (2019). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Terpadu". *Journal of Education Technology*, 3 (3), 126-133.
- Rohmawati, I., Sudargo, S., & Menarianti, I. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Tentang Budaya Nusantara "Tanara" Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173-184.
- Rosidah, Ani. (2016). "Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS". *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2 (2).
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* 2D Flash pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal". *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7 (2), 83-91.
- Sari, N. Y. Dkk. (2023). *E-Learning sebagai Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Barat: Cv. Adanu Abimata.
- Santoso, T. N. B. (2021). "Pengembangan Media *Game* Edukasi sebagai Sistem Informasi Alternatif *Ice Breaking* Pembelajaran di Masa Pandemi". *Ecodunamika*, 4 (1). Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/5256>.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66-73.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sultoni, dkk (2019). “Penggunaan *Game* Edukasi Digital sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini”. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 6 (1), 40-41.
- Suwirda, E., & Zulfan, Z. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams *Games* Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) pada Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI di SMAS Sirajul Ibad Aceh Selatan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(3), 131-144.
- Widiana, I. W. (2022). “*Game* Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar”. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2021). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar”. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.