

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, A., Agus, P., & Sujana, A. (2021). Pengenalan Buah-Buahan Menggunakan Aplikasi Game Puzzle Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini Introduction of Fruits Using the Application Android Based Puzzle Game for Early Childhood. *eProceedings of Applied Science*, 7(4), 974–990. Universitas Telkom. Bandung.
- Chamida, M., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *IJTIS (Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science)*, 3(1), 36–41. Universitas Muria Kudus. Kudus. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>.
- Janata, R., Thyo Priandika, A., & Gunawan, R. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *JATIKA (Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak)*, 3(3), 286–294. Universitas Teknokrat Indonesia. Bandar Lampung. Lampung. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Khasanah, F. N., & Murdowo, S. (2019). Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuesioner. *Infokam (Informasi Komputer Akuntansi dan Manajemen)*, 2(15), 83–89. Universitas Bina Insani. Bekasi.
- Mokhammad, R. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Malang: Maskha. <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ>.
- Mukhlis, A., & Handani Mbelo, F. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool (Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini)*, 1(1), 11–28. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Mulyatun, S., Hendrik, Maemunah, M., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile Menggunakan Construct 2. *Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 10(2), 264–269. Universitas AMIKOM. Yogyakarta. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i2.1140>.
- Octaviani, R., & Aryapranata, A. (2019). Games Edukasi Android dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Infokom (Sistem Informasi dan Sistem Komputer)*, 3(1), 1–5. Universitas Institut Bisnis Nusantara. Jakarta. <https://doi.org/10.55886/infokom.v3i1.340>.
- Pratama, E., Hendini, A., & Melda, A. (2020). Game Edukasi Interaktif Smart Kids Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *JIK (Jurnal Informatika Kaputama)*, 4(2), 132–140. Universitas Bina Sarana Informatika. Jakarta. <https://doi.org/10.59697/jik.v4i2.324>.

- Pratama, U., & Haryanto. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>.
- Saputri, F., Ramadhan, S., & Baktiar, N. (2021). Perancangan Game Edukasi Marbel Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test. *Jurnal Sisfotek Global*, 11(2721–3161), 40–47. Institut Teknologi & Bisnis Bina Sarana Global. Banten. <http://dx.doi.org/10.38101/sisfotek.v11i1.343>.
- Sutono, S., & Rustandi, D. (2022). Metode Pieces Dalam Perancangan Game Edukasi Belajar Mudah Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 10(3), 133–142. Universitas Lampung. Lampung. <https://doi.org/10.23960/jitet.v10i3.2673>.
- Tabianto, R., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Susun Kata Dan Pengenalan Huruf Untuk Anak Usia Dini di Cendekia Kids School Madiun. *Journal of Computer and Information Technology*, 3(1), 41–45. Universitas PGRI Madiun. Madiun. <http://doi.org/10.25273/doubleclick.v3i1.5008>.
- Yulianti, T. (2018). Game Edukasi Animasi Anak-Anak Pada Anatomi Tubuh Manusia Dengan 3 Bahasa. *Jurnal Inovtek Polbeng -Seri Informatika*, 3(2), 179–188. Sekolah Tinggi Teknologi Dumai. Riau.

