

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I., & Furqon, R. M. (2018). The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), 141. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp141-148>
- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). Analisis Implementasi Game Edukasi “the Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1), 24–31.
- Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Ari Tridhonanto, B. A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. PT Elex Media Komputindo.
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 471. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.471-480>
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- Edy Winarno, S. (2015). *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. PT Elex Media Komputindo.
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. March. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Fitriana, F., & Lanavia, S. (2019). Pengaruh Strategi Penanganan Anak Temper Tantrum Melalui Terapi Permainan Puzzle. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 14(2), 236. <https://doi.org/10.26630/jkep.v14i2.1314>
- Kurniawan, R., Mahtarami, A., & Rakhmawati, R. (2017). GEMPA: Game Edukasi sebagai Media Sosialisasi Mitigasi Bencana Gempa Bumi bagi Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 6(1), 115–120. <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/2146>
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). KENCANA.
- Pembelajaran, A., Angka, P., Mandiri, W., Sobari, I. A., & Akbar, F. (2018). *Pengujian White Box Dan Black Box pada Perancangan Buah-Buahan , dan Hewan*. IV(2), 159–164.

- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Yudhanto, Y. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. PT Elex Media Komputindo.
- Yuliono, T., Sarwanto, S., & Rintayati, P. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 65–84.