

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. V. Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal INFORM*, vol. 1, no. 1, pp. 25-32, 2016.
- [2] S. A. Pramuditya, M. S. Noto and S. Dede, "Game Edukasi RPG Matematika," *EduMa*, vol. 6, no. 1, pp. 77-84, 2017.
- [3] M. Yunus, I. F. Astuti and D. M. Khairina, "Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 10, no. 2, pp. 59-64, 2015.
- [4] P. H. Miranda, H. D. Waluyanto and A. Zacky, "Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak," pp. 121-131.
- [5] F. K. P, "PEMBUATAN INTERAKTIF PROMOSI UNTUK PRODI DIV KOMPUTER MULTIMEDIA STMIK SITKOM SURABAYA," pp. 10-22, 2012.
- [6] A. Nugroho and B. A. Pramono, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY," *JURNAL TRANSFORMATIKA*, vol. 14, no. 2, pp. 86-91, 2017.
- [7] P. L. Ekawati and A. Z. Falani, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID," vol. 22, no. 1, pp. 2-7, 2015..
- [8] M. Prensky, *Digital Game-based Learning*, New York: McGraw-Hill, 2001.
- [9] A. Diningsih and N. S. Wardani, "Pengembangan Game Mari Belajar untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar," *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 3, no. 2, pp. 539-548, 2021.
- [10] M. A. Rohman and D. Kasoni, "Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 58-62, 2020.