

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Harwanto, S. R. U. A. Sompie, and V. Tulenan, "Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Unsur Dan Senyawa Kimia," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 63–70, 2019.
- [2] D. Y. Wurara, S. R. U. A. Sompie, S. D. E. Paturusi, and H. V. F. Kainde, "Rancang Bangun Aplikasi *Game* Pembelajaran Dan Simulasi Sistem Bilangan Digital Berbasis Android," *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 13–22, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/29026>
- [3] H. Febriyanto.Ramadhan, "Coding : Jurnal Komputer dan Aplikasi Volume 07 , No . 1 ( 2019 ) , Hal 108-119 ISSN 2338-493X *GAME* EDUKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA KALIMANTAN BARAT MENGGUNAKAN METDOE Coding : Jurnal Komputer dan Aplikasi," vol. 07, no. 1, pp. 108–119, 2019.
- [4] Y. Marryono Jamun, "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan," *J. Pendidik. dan Kebud. Missio*, vol. 10, no. 1, pp. 1–136, 2018.
- [5] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Pros. Konf. Pendidik. Nas.*, vol. 2, no. 1, pp. 93–97, 2020, [Online]. Available: [http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- [6] M. A. Irfani and A. W. Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sepakbola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline," *Sport Sci. Heal.*, vol. 4, no. 3, pp. 207–218, 2022, doi: 10.17977/um062v4i32022p207-218.
- [7] A. Suryadi, "Teknologi Dan Media Pembelajaran," *CV Jejak*, no. Jilid 1, p. 121, 2020, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/vzqx3>
- [8] G. E. Saputro, Y. N. Hanief, R. P. Herpandika, and D. P. Saputro, "Modul tutorial sebagai media pembelajaran pencak silat untuk siswa sekolah menengah kejuruan," *J. Keolahragaan*, vol. 6, no. 2, pp. 130–138, 2018, doi: 10.21831/jk.v0i0.21099.
- [9] A. Zikri, "Tinjauan Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Olahraga Renang

- di SMA Negeri 3 Solok,” *Pendidik. Dan Olahraga*, vol. 2, no. 1, pp. 7–11, 2019.
- [10] Z. Rahman, A. W. Kurniawan, and F. P. Heynoek, “Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan Berbasis Multimedia Interaktif,” *Sport Sci. Heal.*, vol. 2, no. 5, pp. 254–263, 2022, doi: 10.17977/um062v2i52020p254-263.
- [11] Y. I. Kurniawan, D. P. Paramesvari, and W. H. Purnomo, “Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *J. Penelit. Inov.*, vol. 1, no. 1, pp. 57–66, 2021, doi: 10.54082/jupin.6.
- [12] H. F. Ramadhan, S. H. Sitorus, and S. Rahmayuda, “Game Edukasi Pengenalan Budaya dan wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Fitnite State Machine Berbasis Android,” *Coding J. Komput. dan Apl.*, vol. 07, no. 1, pp. 108–119, 2019.
- [13] D. F. Samiaji and A. W. Kurniawan, “MULTILATERAL : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pengembangan bahan ajar renang berbasis aplikasi construct untuk guru pendidikan jasmani , olahraga dan kesehatan Development of construct application-based swimming teaching materials for physical edu,” vol. 22, no. 1, pp. 13–27, 2023.
- [14] H. B. D'Irgantara, “Pengembangan Game Edukasi Geografi Archipelquiz Berbasis Android,” *INTEK J. Inform. dan Teknol. ...*, vol. 5, no. November, pp. 77–84, 2022, [Online]. Available: [https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/intek/article/view/1869%0Ahttps://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/intek/article/download/1869/1419](https://jurnal umpwr.ac.id/index.php/intek/article/view/1869%0Ahttps://jurnal umpwr.ac.id/index.php/intek/article/download/1869/1419)
- [15] M. R. Rinaldi, R. Napianto, and M. G. An'ars, “Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile,” *J. Teknol. dan Sist. ...*, vol. 4, no. 1, pp. 61–66, 2023.
- [16] A. Rosalina and M. Liesdiani, “Game Edukasi untuk Siswa Diskalkulia Menggunakan Model MDLC,” vol. 6, no. 3, pp. 2164–2173, 2024.
- [17] S. Sintaro, “Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 51–57, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.153.

- [18] A. C. Djamien, P. T. D. Rompas, and M. Ratumbanua, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP," *Edutik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 65–76, 2022, doi: 10.53682/edutik.v2i1.3389.
- [19] M. Syipa, "Jurnal Sosial dan Teknologi ( SOSTECH ) Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah e-ISSN 2774-5155 Berbasis Android dengan Metode MDLC pada Majelis p-ISSN 2774-5147 Taklim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat Mohamad Syipa," vol. 1, no. 7, pp. 653–660, 2021.
- [20] S. Aula, H. Ahmadian, and B. Abdul Majid, "Analisa Dan Perancangan *Game* Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya," *Cybersp. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, p. 21, 2020, doi: 10.22373/cj.v4i1.7132.
- [21] 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.
- [22] A. Chandra, "Rancang Bangun *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital," *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, pp. 92–98, 2017, doi: 10.21831/jee.v1i1.15121.
- [23] A. P. Gunawan, I. Z. Achmad, and C. Resita, "Tingkat Pemahaman Aktivitas Renang Pada Siswa," *J. Pendidik. Olahraga*, vol. 9, no. 2, pp. 155–169, 2020, doi: 10.31571/jpo.v9i2.1899.
- [24] R. Febriyanti and S. Boediono, "Implementasi Construct 2 dalam Pengembangan *Game* Edukatif sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar," *Al-Khwarizmi J. Pendidik. Mat. dan Ilmu Pengetah. Alam*, vol. 9, no. 2, pp. 35–48, 2021, doi: 10.24256/jpmipa.v9i2.1971.
- [25] E. Oscarianda and R. Zulfiandry, "Pembuatan *Game* Cannon Ball Berbasis Html5 Menggunakan Construct 2," *Pros. Semin. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, p. 2021, 2021.
- [26] M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, and E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi

- Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm,” *Selaparang J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, p. 430, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- [27] S. Syarif, T. Hasanuddin, and M. Hasnawi, “Perancangan *Game* Puzzle Labirin menggunakan Metode *Game* Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine,” *Bul. Sist. Inf. dan Teknol. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 34–41, 2022, doi: 10.33096/busiti.v3i1.582.
- [28] R. I. Borman and Y. Purwanto, “Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 119, 2019, doi: 10.26418/jp.v5i2.25997.