

Daftar Pustaka

- Arya Gusmantoro, R. K. (2023). Animasi Profil Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya Menggunakan Teknik Motion Graphics, 1-12.
- Eko Gunawan, S. L. (2022). *Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android*, 107-112.
- Fathirma'ruf. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai sarana belajar siswa paud*, 143-147.
- Febri Sutmo, B. A. (2023). *Math Runner: Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar*, 165-173.
- Fitria Hidayat, M. N. (2021). *Model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluation) Dalam Pembelajaran pendidikan Agama Islam*, 28-37.
- Gab-Sang Yoo, Keung Chun. (2021). *A Study on The Development of A Game-type Language*, 1377-1385.
- Ina Magdalena, A. M. (2024). *Model Desain ADDIE Pada Pembelajaran Di SD Negeri Kedaung Wetan Baru 2*, 10-20.
- Liu, Z.-Y. (2020). *Using the Concept of Game-Based Learning in Education*, 53-64.
- Mewengkang, A. (2018). *Pengembangan Game edukasi pengenalan ekosistem berbasis Mobile*, 27-38.
- Nurfadilah, D. P. (2021). *Pembelajaran Daring Melalui game Quizizz terhadap pembelajaran fisika*, 108-115.
- Purnamasari, N. L. (2019). *Metode addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran tik*, 23-30.
- Sri mulyatun, M. m. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Usia Dini berbasis mobile menggunakan construct 2*, 264-269.
- Tarmidzi Ramadhan Ade Amirulloh, M. R. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android untuk sekolah dasar* , 115-123.
- Vitianingsih, A. V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran pendidikan anak usia dini*, 25-26.