

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Halimah and A. Amnah, “Multimedia Interaktif 3D Pembelajaran Pengenalan Alfabet, Angka, Warna Dan Bentuk Bagi Anak Usia Dini Berbasis Mobile,” *Teknika*, vol. 17, no. x, pp. 57–66, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/view/6716>
- [2] L. Lovita and T. H. Rochadiani, “Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Mata Pelajaran Pendidikan Budi Pekerti Di SD Setia Bhakti,” *Techno.Com*, vol. 22, no. 2, pp. 323–335, 2023, doi: 10.33633/tc.v22i2.7978.
- [3] R. Amalia, P. Ardhi, and F. Haliza, “Game Online menjadi Penyebab Krisis Etika Generasi Muda,” vol. 19, no. 2, pp. 66–75, 2023.
- [4] N. A. Wulansari and L. Kurniawaty, “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun),” *Panca Sakti Bekasi J. ...*, vol. 3, no. 2, pp. 11–18, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal-pancasakti.ac.id/index.php/jpb/article/view/47>
- [5] Herimanto, Triyanto, and P. Musa, “PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BUDI PEKERTI BERBASIS MULTIKULTURAL Herimanto, Triyanto, Musa Pelu*,” pp. 1–26.
- [6] S. Wahyu, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti,” *Skatika*, vol. 5, no. 1, pp. 82–91, 2022, doi: 10.36080/skanika.v5i1.2904.
- [7] Pijaelani and I. Agus, “Media Edukasi Pengenalan Tokoh Ilmuwan Muslim Berbasis Android,” *Pros. Semin. Nas. Darmajaya*, pp. 146–153, 2020.
- [8] Y. P. Sari, “Game Edukasi Kesenian Lampung Berbasis Android,” *Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabd. IBI DARMAJAYA*, vol. 1, pp. 135–140, 2019.
- [9] K. T. Darma and S. Lestari, “Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Siswa

- SD Kelas 3,” pp. 19–26, 2020, [Online]. Available:
<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/download/2461/1142>
- [10] A. V. Vitianingsih, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” *Inf. J. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, 2017, doi: 10.25139/inform.v1i1.220.
- [11] D. Rika Herdianto, I. Agus, and Indera, “Virtual Reality Pengenalan Donor Darah Sebagai Media Edukasi (Studi Kasus Unit Transfusi Darah Kota Bandar Lampung),” *Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabd.*, pp. 27–35, 2020.
- [12] S. G. Jabali, S. Supriyono, and P. Nugraheni, “Pengembangan Media Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aljabar,” *Alifmatika J. Pendidik. dan Pembelajaran Mat.*, vol. 2, no. 2, pp. 185–198, 2020, doi: 10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198.
- [13] Y. P. Sari and R. Ali, “Implementasi Sistem Pelaporan Sarana Dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android (Studi Kasus : Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya),” *J. Inform.*, vol. 19, no. 1, pp. 47–53, 2019, doi: 10.30873/ji.v19i1.1500.
- [14] Siti Nur Laila and Muhammad Fauzan Azima, “Permainan Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Kaganga Mobile Berbasis Android,” *J. Tek.*, vol. 14, no. 2, pp. 113–118, 2020.
- [15] S. Arfida, H. Wibowo, and Amnah, “Pemanfaatan Teknologi Android Terhadap Penyebaran Guru Bersertifikasi Tingkat Sekolah Dasar Negeri Provinsi Lampung,” pp. 1–8, 2018.
- [16] S. N. L. Muhammad Fauzan Azima, “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa dan Aksara Lampung Dialek A dan Dialek O Berbasis Android,” *J. Tek.*, vol. 14, no. x, pp. 1–9, 2020.
- [17] O. D. Purbiyanti, S. Daruyani, I. Irawaty, and A. N. A. P. Irawan, “Game

- Edukasi Visual Novel Bermain Pantun dan Peribahasa Menggunakan Ren'py Berbasis Python,” *J. Comput. Syst. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 162–169, 2022, doi: 10.47065/josyc.v4i1.2582.
- [18] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, Z. Ramadhany, and K. Putri, “Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva,” vol. 5, pp. 291–295, 2021.
- [19] P. S. Utami, “Pengaruh Gayabelajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Smp,” *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 9–16, 2016, doi: 10.24269/dpp.v4i1.54.
- [20] P. K. Prasetyanto, R. Sulistyawati, F. Adim, and ..., “Inovasi Media Pembelajaran Antimonoton Berbasis Visual Learning Style dengan ECOBRA,” ..., pp. 175–183, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.iaida.ac.id/index.php/proceeding/article/view/147>