

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrezi, D., & Khasanah, F. N. (2019). Pengujian Black Box Dan Kuesioner Pada Game Feed The Animal. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, 3(2), 193–202.
- Mahdi, N. I., Misnan, M., Roza, Y., Br Ginting, E., & Lestari, W. (2021). Pola Interaksi Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik AUD Selama Masa Pandemi Covid 19 di TK Al Ikhlas. *Hikmah*, 17(2), 86–98. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v17i2.82>
- Meiliasari, R., & Putri, D. A. P. (2025). Pengembangan Game Edukasi “Playergy” sebagai Media Pembelajaran Perubahan Energi bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 5(3), 735756. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.699>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In Yayasan Kita Menulis <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Ramadhan, A., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Akbar, M. A. (2019). Penerapan Theta* Pathfinding untuk Navigasi Non-Player Character pada Gim Maze. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8599–8607. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Novita, sari and Hasibuan, M. Said (2025) Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In Yayasan Kita Menulis. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Rasna, Haris, D. A., & Lim, C. (2023). Perancangan Desain Aset Game Untuk Promosi Karakter Vtuber Alenka Inventra. *Jurnal Serina Abdimas*, 1(1), 225–233. <https://doi.org/10.24912/jsa.v1i1.23858>
- Sulehu, M. (2024). Pengembangan Game edukasi berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Aksara Jepang. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2671–2685. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13328>
- Indrayani, Ratna Septy and Triloka, Joko (2024) EVALUASI SISTEM PENERIMAAN SISWA BARU MENGGUNAKAN COBIT 5 DENGAN IT BALANCED SCORECARD DI MAN 2 BANDAR LAMPUNG. Masters thesis, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

- Wihidayat, E. S., & Wihidayat, E. S. (2017). Pengembangan Aplikasi Android Menggunakan Integrated Development Environment (Ide) App Inventor-2. *Educic - Scientific Journal of Informatics Education*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.21107/educic.v4i1.3229>
- Muntaha, A., & Wulandari, S. (2023). Perancangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Senjata Api. *JUKI : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), 245254. <https://www.ioinformatic.org/index.php/JUKI/article/view/380>