

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Saputra, A., Nonggala Putra, F., & Darma Rusdian Yusron, R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android Design an Educational Game Introducing Indonesian Culture Using the Android-Based Game Development Life Cycle (GDLC) Method. In JACIS : Journal Automation Computer Information System (Vol. 2, Issue 1).
- Aprilyana, A., Dewi, K., Putu, I., & Indrawan, E. (2023). MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BUDAYA INDONESIA PADA ANAK-ANAK (Vol. 13, Issue 1). Online. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jmti>
- Arnoldi Flesi. (2019). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID.
- Baihaiki, M. (2021). Implementasi Game Edukasi Kesenian Budaya Indonesia Berbasis Dekstop dengan Metode MDLC pada SDS Harapan Jaya Jakarta Barat. Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH), 1(7). <https://greenvest.co.id/>
- Fahrul Huseini, Fahrul and Muhammad Fauzan Azima, S.KOM,. M.T.I, Fauzan (2024) PENGEMBANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL PEMBELAJARAN BUDI PEKERTI BERBASIS ANDROID DENGAN METODE GDLC (Studi Kasus : SDN 2 Pesawahan Bandar Lampung)
- Hidayatul Farhani, A., Hartono, R., & Ikhlas Ramadhan, T. (2024). PENGEMBANGAN EDUKASI GAME MELALUI CERITA SEJARAH WAYANG BERBASIS ANDROID. In Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (Vol. 8, Issue 3).
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatal Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah.

- Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mayang Sari, B. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 2049–2058. <https://jurnaledukasia.org>
- Megananda, R., & Bima Dirgantara, H. (2022). Pengembangan Game Edukasi Geografi Archipelquiz Berbasis Android. 5.
- Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403–414. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>
- Nugraha, A. D., Laila, S. N., & Fauzan Azima, M. (2025). Game Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf dan Angka Menggunakan Metode Addie untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. In *Journal of Comprehensive Science* (Vol. 4, Issue 7).
- Nurasyiah, R., Asmawati, L., Fadlullah, F., & Atikah, C. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 17. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.9287>
- Octariani, D., & Rambe, I. H. (2020). PENDEKATAN EKSPLORASI UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SELF-REGULATED LEARNING (SRL) MATEMATIKA SISWA SMP. In *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied* (Vol. 01, Issue 02).
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Raehang, & Karim. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.6336>
- Rahim, D. A., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2023). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI KELAS X DALAM BENTUK GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 DI SMAN 1 KEC. GUNUANG OMEH. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 5).

- Rosinta¹, H., Wibowo², W., Farhurohman³, O., & Keguruan, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 3(1), 2962–746. <https://doi.org/10.35878/guru.v3.i1.593>
- Sari, D. P., & Sudirman, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 156–170.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI Article History. *JINOTEP*, 6(1), 39–44. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>
- Setyaningsih, S., & Wahyudi, A. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA.
- Sumiyati Sri, Waluyo Budi, & Wawan Ade. (2023). IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TAMAN KANAK-KANAK ISLAM AL-HIDAYAH BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/demo3/article/download/1756/1257>
- Salsabil, S. (2015). Game pembelajaran interaktif PETARA untuk mengenal kebudayaan Nusantara (Tugas akhir, Politeknik Negeri Semarang).
- Try, F., & Utomo, S. (n.d.). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR.
- Tullah, R., Nurmaesah, N., & Sela Purwanti, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Role Playing Game (RPG) Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. In *AJCSR [Academic Journal of Computer Science Research]* (Vol. 5, Issue 1).

Yasin Marala, M., Rosandy, T., Sari, Y. P., & Fauzan Azima. (2024). APLIKASI PEMBELAJARAN MAKHARIJUL HURUF HIJAIYAH MENGGUNAKAN METODE INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 5).

Badan Informasi Geospasial. (2021). Atlas Indonesia untuk Sekolah Dasar. <https://atlas.big.go.id/>

Corel Corporation. (2020). *CorelDRAW User Guide*. Retrieved from <https://www.coreldraw.com>