

DAFTAR PUSTAKA

- Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1), 81–86.
- Yarmis, erwin dan. (2019). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2).
- Fahrurozie, A. (2019). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer untuk Anak Didik Usia Sekolah Dasar. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 38.
- Darmawan, A., & Asmawi, M. (2017). Development of Basic Movement Model Based on Interactive Multimedia for Elementary Students. *Jipes - Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 3(2), 95–109.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029.
- Bastian, H. B., Arie S, M. L., & Sugiarto, B. A. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Komputer Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(3), 71–79.
- Mudiyanto Setiawan, Arie S.M Lumenta, V. T. (2017). Aplikasi Pembelajaran Jarimatika Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(4), 194–204.
- Maria, U., Rusilowati, A., & Hardyanto, W. (2019). Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6Year Old Children. *Journal of Primary Education*, 8(3), 344–353.
- Firdaus, M., & Wahyu Nugroho, H. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Asah Otak Anak Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Construct 2.
- Nurdewanto, B., Sonalitha, E., R., & Sunarwan, A. (2018). Multimedia Learning Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 3(2), 14–18.
- Arifin, B., -, Z., & Sifaunajah, A. (2018). Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Perangkat Komputer Berbasis Android. *Saintekbu*, 10(2), 42–51.
- Bagaskara, I. S. (2016). Education Game of Javanese Language for 2nd Grade of Elementary Schools. *Sisforma*, 3(2), 39.