

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Y., Winarno, E., Studi, P., Informatika, T., Informasi, F. T., & Stikubank, U. (2018). *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Angka Dalam Bahasa*. 2012, 347–352.
- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient*, 4(1), 128–133.
- Budianto, B. (2015). Implementasi Teknologi Game Untuk Pengenalan Angka Pada Anak Usia 3-4 Tahun Berbasis Android. *E-NARODROID*, 1(2).
<https://doi.org/10.31090/narodroid.v1i2.66>
- Dora et.al. (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 7–14.
- Ellistya Hayati Ulfa. (2020). *Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran tematik Kelas IV Sd/MI*.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2016). *Game 2D Untuk Melatih Daya Ingat Dan Konsentrasi Anak Menggunakan Construct 2*.
- Masitah, S., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2021). *Pengembangan Media Smart Number Game untuk Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun*. 5(1), 1900–1909.
- Nafri, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Puspa Putri, D. A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia

- Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156.
<https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230>
- Ramadhan, D. W. (2019). PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (sTUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i2.977>
- Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Serial, M., & Dan, H. (2021). *Kata Kunci : Game Edukasi, Android, Kosakata 3 Bahasa I. PENDAHULUAN*. 1–11.
- Sistem, R., Prasetyo, H., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. (2020). Game Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 1(10), 5–11. <https://doaj.org/article/2058865d8ea34d76a3f09434377f2316>
- Suwoto, N. A. R. D. (2021). Aplikasi “Pengenalan Buah Dan Binatang” Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 8–14.
<https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.585>
- Triani, L., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Perbaikan Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Malang Menyapa menggunakan Metode Heuristic Evaluation. ... *Teknologi Informasi Dan Ilmu ...*, 3(6), 6248–6256. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5672>
- Wandah Wibawanto, S.Sn., M. D. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.