

## DAFTAR REFERENSI

- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–80.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). 79-308-1-Pb. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 50–53.
- Haruna, R., Fadhliana, N. R., & Sari, W. E. (2019). Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah Buahan Menggunakan Adobe Flash. *Buletin Poltanesa*, 20(2), 45–50. <https://doi.org/10.51967/tanesa.v20i2.310>
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Kadoena, A. K., Sompie, S. R. U. A., & Sengkey, R. (2021). Educational Game Application the Introduction to Types of Healthy Food for Children. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(1), 7–18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/32372>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Mokoginta, H. S., Tulenan, V., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2019). Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 235–242.
- Rezi, F., & Pramudita, R. (2020). Game Edukasi Interaktif Pengenalan Jenis Buah Berbasis Adobe Flash di Tk As - Syifa Bekasi. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, 4(2), 175–184.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>
- Soepomo, P. (2014). Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 2(1), 342–353.

- Suditomo, A., & Handoko, D. (2021). Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android Untuk Pelajar. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6341(November), 2.
- Swalaganata, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Aritmatika (GAMETIKA) Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(1), 65–74. <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.1.65-76>
- Triyono, T., & Priatna, A. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (Sibakja) Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Kebumen. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 44–55. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.81>
- Yulianti, T. (2018). Pengembangan Game Edukasi Animasi Anatomi Tubuh Dengan 3 Bahasa Untuk Anak TK Menggunakan Adobe Flash. *Ejournal.Polbeng.Ac.Id*, 10. <http://ejournal.polbeng.ac.id/index.php/ISI/article/view/430>
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(01), 96–102.