

DAFTAR PUSTAKA

- Alba, M., Parjito, & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Ath-Thaariq, M. R., & Apriadi, R. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Dzakiyyah, T. A., Prawira, N. G., & Johari, A. (2022). Perancangan Animasi Video Pembelajaran “Membuat Komik” bagi Siswa Kelas VIII SMP. *Scientia Sacra: Jurnal Sains*, 2(3), 369–373. <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3 , 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2 Game Edukasi Dapat Mempermudah Cara Belajar , Terkadang Saat Belajar Yang Tidak Membosankan Bagi Para Minat Yang Sangat Minim Dari Pengguna Kal. *Jurnal Interkom*, 17(1), 1–15.
- HARMINI, T., PRADHANA, F. R., SURYANITA, D. N., & WARNIASIH, K. (2024). Implementasi Game Edukasi 3D Pada Materi Aljabar Melalui Pendekatan Game Development Life Cycle (Gdlc). *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 6(1), 23–38. <https://doi.org/10.38114/rksfhj44>
- Islam, S. M., Setiawan, I. R., & Asriyanik. (2024). Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Jamastika*, 10(April), 167–177.
- Lidwinanta, J. F., & Dirgantara, H. B. (2022). Pengembangan Gim Edukasi Penggunaan Listrik Bijak Berbasis Android. *KALBISIANA, Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi Dan Bisnis Kalbis*, 8(1), 1123–1134.
- Listyoningrum, I. K., Fenida, Y. D., & Hamidi, N. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100–112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>
- Lolan, T. D., Api, A. A., & Mado, T. W. (2024). *Perancangan Sistem Presensi*

Siswa-Siswi Berbasis Desktop Pada Smp Negeri Kewapante. 30–35.

- Parjito, Rahmawati, O., & Ulum, F. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 354–365. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2362>
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. 49–53.
- Pradana, R. R., & Widodo, T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi 2 Dimensi Dengan Construct 2 Game Fighting Karakter Nusantara Berbasis Android. *Jurnal Edukasimu*, 1(1), 1–12. <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/6>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem ...*, 4(1), 61–66.
- Rusmana, R. A., Asriyanik, & Setiawan, I. R. (2023). Penggunaan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Untuk Memudahkan Belajar Bahasa Inggris Dalam Media Game. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1402–1412. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3578>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Educational_Game/uN1SEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=gdlc+adalah&pg=PA36&printsec=frontcover
- Tarigan, M., Audry, F., Tambunan, F. A. S., Badariah, P. P. N., & Rohani, T. (2023). Sejarah Peradaban Islam dan Metode Kajian Sejarah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1658–1663.
- Zalukhu, A., Singly, P., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 61–70.