

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Fachruddin. (2012). No Title הארץ העינים. מה שבאמת לנגד העינים. *8.5.2017*, 2003–2005.
- Anggreani, H., & Rosyani, P. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Jenis - Jenis Dinosaurus Pada Anak - Anak Usia Dini Berbasis Flash. *KERNEL: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika*, 2(2), 77–81. <https://doi.org/10.31284/j.kernel.2021.v2i2.2293>
- Ardiansari, B. F., & Dimiyati, D. (2021). Identifikasi Nilai Agama Islam pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 420–429. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.926>
- Catherine, R. A., & Satriadi. (2021). Pemanfaatan Tipografi Untuk Anak Usia Dini Melalui Media Komunikasi Visual. *Academia.Edu*, 2–9. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/67403792/PEMANFAATKAN_TIPOGRAFI_UNTUK_ANAK_USIA_DINI_MELALUI_MEDIA_KOMUNIKASI_VISUAL-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1667656569&Signature=US79znsFpMkojQvTpCohqYFddhnrfRW6q2220vxmdY9FDSkBPdYp2bnGMK5efnAA2tVGg1YDpQvrPf2k
- Fajar Romadhon, A., & Ariffudin Islam, M. (2022). Board Game Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paud Mutiara Bunda Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 3(3), 124–138. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90. <https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.56>
- Imawati, I. A. P. F., Ambaradewi, N. L. G., & Dato, G. R. S. (2022). Implementasi Game Edukasi Tebak Gambar Hewan. *Jurnal: Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 12(2), 35–42.
- Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama

- Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi. *Information Management for Educators and Professionals*, 2(2), 159–168. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/909>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Mureiningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniah*, 4(2), 214–229. <https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/42>
- Muslih ; Widyastuti, D. (n.d.). *Game Edukasi “ Animal Maze ” Mengelompokkan Hewan Berdasarkan Jenisnya Untuk Taman Kanak-.* 1–8.
- Nurudin, M., Jayanti, W., Saputro, R. D., Saputra, M. P., & Yulianti, Y. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), 143. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3841>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Pérez, A. (2017). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Putra, A. P., Andriyanto, F., Karisman, K., Harti, T. D. M., & Sari, W. P. (2020). Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing. *Jurnal Bina Komputer*, 2(1), 74–78. <https://doi.org/10.33557/binakomputer.v2i1.757>
- Ramli, R., Batubara, M. T., & Saragih, B. M. A. (2018). Perancangan Layout Dan Grafis Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Berbasis Android. *Jurnal*

- Teknologi Dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, 1(1), 16–21.
<https://doi.org/10.34012/jutikomp.v1i1.320>
- Robert, B., & Brown, E. B. (2004). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 1*, 1–14.
- Sari, D. R. (2019). Pengenalan Warna dan Gradasi pada Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kemampuan Mewarnai. *Conference.Uin-Suka.Ac.Id*, 4, 510.
<http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2>
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64.
<https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia. *Jurnal Wacadesain*, 2(1), 99–109.
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Tri Munaisra Tirtaningsih. *Jurnal Awlady*, 7(1), 46–61.
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Toni Sukendar. (2013). Metode Pembelajaran Tata Cara Sholat Dengan Animasi Interaktif Pada Tk Al Husnaah Jakarta. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)*, 462–468.
<http://seminar.bsi.ac.id/knist/index.php/knist/article/view/463>
- Utomo, A., Sutanto, Y., Tiningrum, E., & Susilowati, E. M. (2020). Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(2), 133–140.
<https://doi.org/10.24123/jbt.v4i2.2170>
- Zakharia, J., Fenriana, I., & Kusuma, E. D. (2020). Aplikasi Pengenalan Suara Hewan Pada TK Pelangi Dengan Metode Forward Chaining. *Algor*, 1(2), 30–36.
- Zuli, F. (2018). Augmented dan virtual reality untuk media promosi. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan: Teknik Kedokteran Hewan, Kesehatan*,

Lingkungan Dan Lanskap, 4(1), 273–277.

Zy, A. T. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK berdampak terhadap tumbuh kembangnya , baik dampak positif maupun proses belajar mengajar (Mursyidah , 2018). Pembelajaran pada tingkat pembelajaran ini karena game edukasi merupakan suatu permainan yang hija.* 319–328.

Mahir Mansur Abduraziq. 2007. *Mu'jizah Sholat Berjamaah*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

Susanto, Dewi, R.N., & adi, A. 2013. *Pengembangan multimedia interaktif dengan education game pada pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs*. Unnes Science Education Journal, 2(1):230-238.

Sentot Haryanto. 2007. *Psikologi Shalat*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). *Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional*. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 134–142

Saputri, D.Y., Rukayah, & Indriayu, M. 2018. *Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: a challenge into learning in 21st century*. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3):1-8.

Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). *Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android*. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86-92. Diakses pada tanggal 26 Februari 2023 dari <https://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/article/view/7987/4760>.

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media

Mureiningsih, E. S. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif*. *Jurnal Madaniah*, 4(2), 214–229. <https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/42>

Robert, B., & Brown, E. B. (2004). *Pengembangan Game Edukasi Bermuatan Karakter Dalam Materi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Siswa Kelas Vii Mts Raudlatussaadah. 1*, 1–14.

[\(ikipgriptk.ac.id\)](http://ikipgriptk.ac.id)

- Agustina, W. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Dasar-dasar Algoritma dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas Siswa Kelas X Smk Nasional Berbah*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryadi, A. (2018). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall*. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Andi Fachruddin. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.