

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfah, R. (2020). PERANCANGAN GAME UNTUK MURID SEKOLAH DASAR BERGENRE ARCADE DISERTAI MATERI SOAL PELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 22-28.
- Destiani, D., dkk. (2017). PERANCANGAN GAME PUZZLE UNTUK PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODOLOGI MULTIMEDIA .
- Diningsih, A., dkk. (2021). PENGEMBANGAN GAME MARI BELAJAR UNTUK MENCAPAI KETUNTASAN BELAJAR PEMBELAJARAN TEMATIK PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan* .
- Firmansyah, Y., dkk. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN EKONOMI. *Jurnal Prospek : Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi*.
- Gunawan, R., dkk. (2022). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 2,4, DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Interkom : Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Inabuy, V., dkk. (2021). *ILMU PENGETAHUAN ALAM SMP KELAS VII*. Jakarta selatan: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- JUNianto, E., MAULANA, I.M. (2022, FEBRUARI 15). PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PEMBUATAN PERMAINAN EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID. *JURNAL RESPONSIF*, 12.
- Mukhlis, M. H. (2018). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEBAK KATA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA 7 "INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU" SISWA KELAS IV.
- Novyannisari, B. (n.d.). MODUL ILMU PENGETAHUAN ALAM ZAT DAN PERUBAHANNYA.
- Ramadhan, R.G., dkk. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JEPANG BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SMA KELAS X. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*.
- Sanjaya, M.R., dkk. (2021). *METODE USABILITY PADA RANCANG BANGUN SISTEM PENGARSIPAN SURAT SACARA DIGITAL DI PONDOK PESANTREN MIFTAHUL JANNAH* (Vol. 4). Palembang.
- Sukarelawan, M. I., dkk. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya.