

## DAFTAR PUSTAKA

- Epriliyansah, Andhika., Verina, Wiwi., dan Tanjung, Muhammad Rusdi.(2020)  
Perancangan Game Edukasi Pengenalan Perhitungan Untuk Anak Usia  
Dini Dengan Metode RAD Berbasis Android,no 1, vol 1.
- Estidianti, Brigitta Rena., dan Lakoro, Rahmatsyam. (2014) Perancangan Karakter  
Game Visual Novel Tikta Kavya Dengan Konsep Visual Bishonen, no 2,  
vol 3.
- Haryanto, Hanny., Kardianawati, Acun., dan Rosyidah, Umi. (2017) Model  
Appreciative Learning Untuk Perancangan Reward Pada Game  
Pendidikan.,*Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Dan Call  
Papers*, 2017
- Haryanto, Hanny., Rosyidah, Umi., dan Kardianawati, Acun. (2018) Model  
Elemen Game Imersif Berbasis Appreciative Learning Dan Kecerdasan  
Buatan Pada Game Pembelajaran., *Prosiding Seminar Nasional Multi  
Disiplin Ilmu Dan Call For Papers*, 2018
- Irsa, Dora., Wiryasaputra, Rita., dan Primaini, Sri.(2015) Perancangan Aplikasi  
Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear  
Congruent Method (LCM) Berbasis Android, no 1, vol 6.
- Martono, Kurniawan Teguh.(2011) Perancangan Game Edukasi Fish Identity  
Dengan Menggunakan Java, no 1, vol 1.

- Nurdiana, Dian., dan Suryadi, Andri.(2017) Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC, no 2, vol 3.
- Nurhuda, Asep., dan Andrea, Reza.(2020) Penerapan Decision Tree Dalam Agen Cerdas Unca Anak Pintar Permainan Edukasi Muatan Lokal Bahasa Banjar, no 2, vol 22.
- Padmasari, Ayung Candra., K, Artiarini Kusuma., dan Anggraeni, Ika.(2019) Penerapan Model Decision Tree Untuk Rancangan Game Multiplayer Berbasis Jaringan Uka-Uka Trespure Hunter, no 1, vol 1.
- Pranastiti, Intan Dewi. (2016) Penggunaan Decision Tree Untuk Game Pemilihan Jalur Lintasan Sepeda.
- Rahadi, Muhammad Rizki., Satoto, Kodrat Iman., dan Windasari, Ike Pertiwi. (2016) Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android, no 1, vol 4.
- Santika, Reva Ragam., Ramadhan, Kurnia., Andri, Muhammad., Solehuddin, Asef., dan Junaita, Safitri. (2019) Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom, no 2, vol 23.
- Suryadi, Andri. (2017) Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Waterfall, no 1, vol 3.
- Wibisono, Wahyu., dan Yulianto, Lies. (2010) Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru

Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan, no  
2, vol 2.