

Daftar Pustaka

Adnin, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). PEMBUATAN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KATA IMBUHAN UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS SD NEGERI KARANG SARI LAMPUNG UTARA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 202–212. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

Afifa, F. N., & Gumiandari, S. (2021). *IMPLEMENTASI ENGLISH GAME DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH DI USIA DINI*.

Agustin Muris, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2023). INFORMATIKAN DAN TEKNOLOGI (INTECH) Pembuatan Company Profile Rutan Klas II B Baturaja Menggunakan Android Studio. *JURNAL INTECH*, 4(1), 1–6.

Ahmad Kamal Asri Julianto, & Ekohariadi. (2020). *METODE GAMIFICATION PADA PEMROGRAMAN DASAR TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN*. 05, 77–84.

Ashari, A., Buntu, A., Windarsih, Y., & Trianto, M. (2024). Pendampingan Penggunaan Platform Gamifikasi untuk Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Abdidas*, 5(1), 26–32. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i1.891>

Bella Yuninda Putri. (2022, March 24). *Kemampuan Bahasa Inggris Orang Indonesia Memang Rendah, Terus Kenapa?* <https://Mojok.Co/>.

Destiana. (2019). *PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS ANDROID (SMARTPHONE) DALAM PENDIDIKAN INDUSTRY 4.0*.

Dirjen, S. K., Riset, P., Pengembangan, D., Dikti, R., Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., &

Andarwati, M. (2018). *Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan* (Vol. 3, Issue 1).

Edi susilo. (2020, March 7). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>

Edora, & Mahrus Amin. (2021). *GAME EDUKASI PENCEGAHAN COVID-19 BERBASIS ANDROID UNTUK USIA 6-35 TAHUN*. 12.

Fajar Juliansyah Eka Putra¹, Suharjanto Utomo², Ariawan D. Rachmanto³, & Samsul Budiarto⁴. (2021). *APLIKASI QUIZ DENGAN KONSEP GAMIFICATION BERBASIS WEB MENGGUNAKAN RUBY ON RAILS & REACT.JS*. Volume XI, No. 2.

Herdyastika, M., & Kurniawan, M. (2020). Analisis Perbandingan Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Inovatif di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1585–1593. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.902>

Kalaka, Y., Aril Mustofa, Y., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Copyright @BALOK*, 2(1).

Kristianto, I., Santoso, M., & Kunci, K. (2023). *PELATIHAN MEMBUAT APLIKASI ANDROID UNTUK JUNIOR MOBILE PROGRAMMER DI SMK BINTANG NUSANTARA TANGERANG SELATAN 1**. <https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM>

Maiga, J. (2019). Gamification for Teaching and Learning Java Programming for Beginner Students — A Review. *Journal of Computers*, 14(9), 590–595. <https://doi.org/10.17706/jcp.14.9.590-595>

Moh. Afaf El Kurniawan. (2023, November 30). *Sejarah Urutan Versi Android dari yang Paling Awal Sampai Terbaru*. <https://Narasi.Tv/Read/Narasi-Daily/Versi-Android>.

Nugroho Pramudita, A., Nurhasan, U., Desta Triswidrananta, O., & Lisuardi, D. (2022). DEVELOPMENT COMPUTATIONAL THINKING GAMIFICATIONS LEARNING PLATFORM. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 1–6. <http://journal.um.ac.id/index.php/jps>

Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat VII Tahun, H., Fajar Rizki, A., Reza Pradhana, F., & Musthafa, A. (2022). *Seminar Nasional PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PINTAR MEMILIH MAKANAN BERGIZI BERBASIS ANDROID* (Vol. 4). <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/05/11/073724620/berapa-banyak-kalori-yang-dibutuhkan-anak-setiap->

Pernando, Y., Erz Saragih, R., & Verdian, I. (2023). PEMBUATAN GAME PAMERAN VIRTUAL MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC) BERBASIS ANDROID. In *Journal of Science and Social Research* (Issue 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>

Rahman Agus, K., Syarif, D., Sahid, S., & Dalimunthe, S. (2023). Implementation Of Gamification In Learning Media To Improve Student Activity And Learning Outcomes. *Journal Research and Development (ITJRD)*, 8(1). <https://doi.org/10.25299/itjrd.2022.10068>

Rifa Navrillia Khansa, Ady Purna Kurniawan, & Fitri Susanti. (2021). *GAMIFIKASI PADA APLIKASI PEMBELAJARAN BUAH-BUAHAN BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA TK ISLAM TARBIYARUL BANIN*. 7.

Riyan Rinaldi, M., Napianto, R., Ghufroni An, M., & Penulis Korespondensi, N. (2023). *Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile*. 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2440>

Rosaline, N., Julianto, I. N. L., & Mudra, I. W. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses untuk

Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP. *Jurnal Desain*, 10(3), 539.
<https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>

Sutarta, F. R., Widiatsih, A., & Zusfindhana, I. H. (2023a). Efektivitas Teknologi Game Sebagai Media Pembelajaran dan Edukasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *SPEED Journal : Journal of Special Education*, 7(1), 26–41. <https://doi.org/10.31537/speed.v7i1.1190>

Sutarta, F. R., Widiatsih, A., & Zusfindhana, I. H. (2023b). Efektivitas Teknologi Game Sebagai Media Pembelajaran dan Edukasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *SPEED Journal : Journal of Special Education*, 7(1), 26–41. <https://doi.org/10.31537/speed.v7i1.1190>

Watulingas, J. R. (2020). Penerapan Konsep Gamification Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Berbasis Android. *JURTI*, 4(1).

Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>