



DAFTAR PUSTAKA

- Mual, M., Simanjuntak, P., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). *Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga)*. 3(3), 2425–2435.
- Septiko, W. A., Akbar, M. A., & Afirianto, T. (2018). Pengembangan Game Edukasi Platformer Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara Menggunakan Metode Iterative With Rapid Prototyping. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 5983–5989.
- Driyarkara, N. (2006). *Karya lengkap driyarkara: Esai-esai filsafat pemikir yang terlibat penuh dalam perjuangan bangsanya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Tjahyadi, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2015). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2), 1–6.
<https://doi.org/10.35793/jti.4.2.2014.6990>
- Firmansyah, I., Akbar, M. A., & Afirianto, T. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenal Pan Makanan Sehat Menggunakan Kinect. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(10), 3817–3826.
- Sibero, I. C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Penerbit Mediakom.
- Al Fatta, H. (n.d.). *Dasar Pemrograman C++ Disertai dengan Pengetahuan Pemrograman Berorientasi Objek*. Penerbit Andi.

- Ariyana, W., & Arifianto, D. (2009). *Cara Top Bikin Komputer Top*. Kawan Pustaka.
- Sari, P. Z., Nugroho, H., Jatmiko, A., & Agung, A. (2013). Aplikasi Game Action RPG 'RUGEN THE WIGOON MASTERPIECE' Pada Platform Android Dengan Menggunakan Unity. *Skripsi Program SI Teknik Informatika Universitas Bina Nusantara. Jakarta Barat*.
- Schultz, T., & Bevan, C. (2005). Jeopardy category: Motivational Strategies for \$500; Answer: What is Gaming's Role in Assessment? *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 185–190.
- Handoyo, A. (2016). *Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Bentuk dan Nama Hewan dalam Bahasa Asing untuk Anak Usia 3–6 tahun*. Universitas Widya Kartika.
- Black, R. (2016). *Pragmatic software testing: Becoming an effective and efficient test professional*. John Wiley & Sons.
- Wang, D. L., Monica, S., Fischmann, M., Llp, B., & Lembke, K. A. (2017). (12) *United States Patent*. 1(12).
- Sriharee, G. (2020). The design patterns for language learning and the assessment on game-based learning. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(2), 95–103. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.2.1346>
- Keys, E., Luctkar-Flude, M., Tyerman, J., Sears, K., & Woo, K. (2020). Developing a Virtual Simulation Game for Nursing Resuscitation Education. *Clinical Simulation in Nursing*, 39, 51–54. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.10.009>

- Sigit, L. (2015). Penerapan Algoritme Fisher Yates pada Game Edukasi Eco Mania Berbasis Unity 3D. *Jurnal Informatika*, x, 1–12.
- Purnanindya, R., & Munir, M. (2013). Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembeajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika*, 2(1), 2.
- Purnomo, F. A., Pratisto, E. H., Taufiqurrakhman NH, T. N., Sahrul, F., & Lestari, I. P. (2016). Pembuatan Game Edukasi Petualangan Si Gemul Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 619–626.
<https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.774>
- Awan, O., Dey, C., Salts, H., Brian, J., Fotos, J., Royston, E., Braileanu, M., Ghobadi, E., Powell, J., Chung, C., & Auffermann, W. (2019). Making Learning Fun: Gaming in Radiology Education. *Academic Radiology*, 26(8), 1127–1136.
<https://doi.org/10.1016/j.acra.2019.02.020>
- Averell, E., & Knox, D. (2019). A rhythm-based game for stroke rehabilitation. *Proceedings of the AES International Conference, 2019-March*.
- Hening, D. (2011). GAME EDUKASI " RAGAM BUDAYA " SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA TENTANG PAKAIAN DAN RUMAH ADAT DI INDONESIA Sugiyanto 1). *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan, 2011*(Semantik).
- Tatilu, T. I. I., Sompie, S., Najoan, X. B. N., Elektro, T., Teknik, F., & Ratulangi, U. S. (2019). Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal*

Teknik Informatika, 13(3), 1–8.
<https://doi.org/10.35793/jti.13.3.2018.28083>

Darell, T., Susantio, R., Ciputra, U., Town, U. C., Wonohadidjojo, D. M., Ciputra, U., & Town, U. C. (2017). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Kord Gitar Dengan Rhythm Game Berbasis Android*. 288–297.

STEMKOSKI, L., & Leider, E. (2017). Game Development with Construct 2. In *Game Development with Construct 2*.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2784-8>

Wandah Wibawanto. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*.

Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2), 13–31.

scholar (1). (n.d.).

Tylor, E. B. (1871). *Primitive culture: researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom* (Vol. 2). J. Murray.

Hanks, P. (1979). *Collins dictionary of the English language*.