

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, T. A., (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Jeopardy Game Berbasis Macromedia Flash Di SMA Negeri 8 Model Bulukumba. <http://eprints.unm.ac.id/6087/1/PENGEMBANGAN%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20MATEMATIKA%20JEOPARDY%20GAME%20BERBASIS%20MACROMEDIA%20FLASH%20DI%20SMA%20NEGERI%208%20MODEL%20BULUKUMBA.pdf> ., 17 Januari 2024; 15.23.
- Ardhi, D. A., (2022). Game Edukasi Petualangan Menggunakan RPG MAKER MV Dengan Metode FSM (Finite State Machine). https://repository.uniissula.ac.id/29662/3/Teknik%20Informatika_32601800009_fullpdf.pdf , 17 Januari 2024; 13.50.
- Arifudin, D., Suliswaningsih, S., Pramesti, D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game Based Learning. *CogITO Smart Journal*, 8(2). <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397>
- Assubhi, Z. S., Assuja, M. A., Damayanti, Megawaty, D. A., (2021). Aplikasi Game Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi* Vol 9 No. 1 , 2021.
- Daeng, Kembong. *Pappilajarang Basa Mangkasarak Bahasaku, Sastraku, Cerminan budayaku*. Makassar, 2020.
- Desi, W., (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP/MTS. http://digilib.uinkhas.ac.id/3828/2/Desi%20Wulandari_%20T201710069.pdf ,19 Februari 2024; 08.23.
- Dhomang, T. A., (2017). Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna, Hewan Dan Buah Berbasis Android. https://opac.utdi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4626&keywords=Angka%2C+Huruf%2C+Warna%2C+Buah%2C+Hewan , 1 Juli 2023; 15.50.
- duniapcoid. (2021). *Pengertian Games*. Dunia Pendidikan. *Game Design Document My Wayang*. (n.d.).
- Handayani, P. P., M, Suyanto., & al Fatta, H. (2017). Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta. *Seminar Nasional Informatika 2015*, 1(1).
- Irwansyah, M. A., Sujaini, H., Yustin, J. A., (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* Vol. 1, No. 1, (2016).
- Khamadi, K., & Senoprabowo, A. (2018). Adaptasi Permainan Tradisional Mul-Mulan ke dalam Perancangan Game Design Document. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(01). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i01.1588>
- PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT*. (n.d.).
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3). <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>

Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2018). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV. *Seminar Nasional Cendekiawan*.

Sulistio, M. Z., (2022). Pengembangan Permainan Matematika (RPG) Dengan Software RPG MAKER MV Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas V. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/10471/1/SKRIPSI%20M%20SULISTIO%20Z%20%281811280008%29.pdf> , 3 Maret 2024, 11.14.

Yulianti, A., (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, Volume 05 Nomor 01 2020, 527-533.