

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. T. P. COVID-19, "Tanya Jawab | Covid19.go.id," 9 3 2020. [Online]. Available: <https://covid19.go.id/tanya-jawab?search=Apa%20yang%20dimaksud%20dengan%20pandemi>.
- [2] S. Harnani, "Efektifitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19," BDK JAKARTA KEMENTERIAN NEGARA RI, 7 7 2020. [Online]. Available: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>. [Accessed 26 2 2021].
- [3] D. Wirawayanto, "Self Compassion; Atasi Kejenuhan Belajar Daring," Kumparan, 23 1 2021. [Online]. Available: <https://kumparan.com/dika-wirawayanto/self-compassion-atasi-kejenuhan-belajar-daring-1v0dSKWt2KP>. [Accessed 26 2 2021].
- [4] A. Setiawan, H. Praherdhiono and Sulthoni, "PENGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, vol. VI, no. 1, pp. 39-44, 2019.
- [5] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *Jurnal STT-Garut*, vol. 13, no. 1, p. 189, 2016.
- [6] R. Widyastuti and L. S. Puspita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan," *Jurnal Informatika dan Komputer*, vol. 22, no. 1, p. 97, 2020.
- [7] Y. Siswanto and B. E. Purnama, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 5, no. 4, p. 33, 2013.
- [8] N. I. Widiastuti and I. Setiawan, "Membangun Game Edukasi Sejarah Wali Songo," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. I, no. 2, pp. 41-47, 2012.
- [9] F. Y. A. Irsyadi, R. Annas and Y. I. Kurniawan, "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. IX, no. 2, pp. 78-92, 2019.

- [10] W. A. Rifai, "Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android," Yogyakarta , 2015.
- [11] I. Rohmawati, Sudargo and I. Menarianti, "Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara "Tanara" Menggunakan Unity 3D Berbasis Andorid," *Jurnal SITECH*, vol. 2, no. 2, p. 174, 2019.
- [12] B. I. Suwandayani, "Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 Di SD Kauman 1 Malang," *Elementary School Education Journal* , vol. 2, no. 1, p. 79, 2018.