

DAFTAR PUSTAKA

- Haryati, Sri Puji. 2017. "Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Android Materi Pokok Tata Nama Senyawa Untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA", <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/29421/>, diakses pada 01 Agustus 2022 pukul 14.13.
- Harwanto, Dwi. 2019. "Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Unsur Dan Senyawa Kimia", <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/23838>, diakses pada 11 Agustus 2022 pukul 15.21.
- Arasagita, Dea. 2017. "Game Edukasi Mata Pelajaran Kimia Pengenalan Tabel Unsur Periodik "Kagaku" Game", <http://eprints.ums.ac.id/56488/>, diakses pada 15 Agustus 2022 pukul 20.30.
- Irsa. 2015. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android. Jurnal Informatika Global ISSN Online : 2477-3786 VOL. 6 NO. 1.", <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/4>, diakses pada 09 Agustus 2022 pukul 19.20.
- Rozi, Anggra Zulfadli Fahrul. 2010. "Aplikasi Pembelajaran Mengetik Cepat Berbasis Game Edukasi Dengan Linear Congruent Method (LCM)", <https://media.neliti.com/media/publications/234345-aplikasi-pembelajaran-mengetik-cepat-ber-c9587a12.pdf>, diakses pada 19 Juli 2022 pukul 19.30.
- Abt, Clark C. 1970. *Serious Games*. Universitas Michigan. Viking Press.
- Sholichah, Aas Siti. 2018. "Teori-Teoril Pendidikan Dalam Al-Qur'an", <https://core.ac.uk/download/pdf/267897122.pdf>, diakses pada 21 Juli 2022 pukul 20.17.
- Rahman, Ridwan Arif, dan Tresnawati Dewi. 2016. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia", <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algorithm/article/view/323>, diakses pada 25 Juli 2022 pukul 18.13.
- Santoso, Tri Nugroho Budi. 2021. "Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi", <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/5256>, diakses pada 21 Agustus 2022 pukul 21.05.
- Safaat, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung. Informatika Bandung.