

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. A. Nurjanah and R. H. Mustofa, “Transformasi Pendidikan: Menganalisis Pelaksanaan Implementasi Kurikulum Merdeka pada 3 SMA Penggerak di Jawa Tengah,” *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 69–86, 2024, [Online]. Available: <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/419>
- [2] A. F. Ulva, D. Yulisda, R. Putra Fhonna, R. Fitria, and H. Rijal, “Peningkatan Kemampuan dan Keterampilan Teknologi Informasi Guru SD IT Al-Alaq Dewantara Aceh Utara dalam Penggunaan Software Microsoft Office,” *I-Com Indones. Community J.*, vol. 3, no. 2, pp. 665–675, 2023, doi: 10.33379/icom.v3i2.2545.
- [3] “kepmen-no-262m2022 @ bmpmptb.kemdikbud.go.id.” [Online]. Available: <https://bpmptb.kemdikbud.go.id/unduh/54/kepmen-no-262m2022>
- [4] R. Meiliasari, D. Afriyanti, P. Putri, F. Komunikasi, and U. M. Surakarta, “Pengembangan Game Edukasi ‘ Playergy ’ sebagai Media Pembelajaran Perubahan Energi bagi Siswa SD Development of the Educational Game " Playergy " as a Learning Media for Energy Changes for Elementary Students,” vol. 5, no. 3, pp. 735–756, 2025.
- [5] M. I. Abdillah, W. L. Hunaida, and A. Muqit, “Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital,” vol. 6, no. 2, pp. 1099–1107, 2024.
- [6] M. C. Wijanto et al., *Informatika untuk SMP Kelas VII*. 2021.
- [7] “cc15179f223dbc9b41567869575c67d0e94d1150 @ dkv.binus.ac.id.” [Online]. Available: <https://dkv.binus.ac.id/2024/04/15/software-unity/>
- [8] S. Informasi et al., “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERBENGKELAN JASA SERVIS DAN PENJUALAN SUKU CADANG BERBASIS WEB DAN ANDROID STUDI KASUS DI FARASAT JAYA MOTOR KOTA LANGSA”.

- [9] V. Ilhadi, E. Rahma, and S. Fachrurrazi, "Online Sales Application Typical Cake Aceh Based On Android," 2021.
- [10] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, and N. Safitri, "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA," Shilka Dina Anwariya, vol. 3, no. 1, 2021, [Online]. Available: www.youtube.com,
- [11] M. Saefudin and S. Sudjiran, "PENERAPAN PERANGKAT LUNAK UNITY DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI GAME DUA DIMENSI BERBASIS ANDROID."
- [12] L. Setiyani, "Implementasi Cybersecurity pada Operasional Organisasi," 2021.
- [13] A. Septiansyah, S. Hasanah, V. Nita Permatasari, and A. Yuliatwati, "SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR", doi: 10.37817/ikraith-informatika.v8i1.
- [14] A. Zalukhu et al., "PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART," J. Teknol. Inf. dan Ind., vol. 4, no. 1, 2023.
- [15] R. Rosaly, A. Prasetyo, and M. Kom, "Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan."
- [16] O. Haryadi, Y. P. Bunda, and E. Rouza, "Media Pembelajaran Pengenalan Hardware dan Software Berbasis Android pada SMK," REMIK Ris. dan E-Jurnal, 2024, [Online]. Available: <https://www.polgan.ac.id/jurnal/index.php/remik/article/view/13265> <https://www.polgan.ac.id/jurnal/index.php/remik/article/download/13265/2264>
- [17] F. Syahputra, E. Sabrina, D. Angelina Putri Sembiring, E. Togito Siahaan, M. Fakhri Lubis, and M. Zaki Ulwi, "RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER BERBASIS ANDROID," 2024.

- [18] N. Nursakti and S. Suherman, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Bagian Organ Tubuh Pada Anak Usia Dini,” *J. Ilm. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 104–111, Oct. 2023, doi: 10.57093/jisti.v6i2.154.
- [19] I. T. Prayudha and U. Chotijah, “Jurnal Teknik Informatika dan Komputer Pengembangan Game Edukasi 2D Mata Pelajaran IPA Menggunakan Unity Berbasis Mobile”, [Online]. Available: <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jutikom>
- [20] S. Fortuna, A. I. Purnamasari, and A. R. Dikananda, “Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon,” *J. Teknol. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 61–65, 2023, doi: 10.56854/jtik.v1i2.70.