DAFTAR PUSTAKA

Akhiriyah, B. S. (2024). *No TitleGame Edukasi Pengenalan Nama Bahasa Ilmiah 21 Hewan Endemik Yang Tersebar di Kepulauan Indonesia Untuk Siswa IPA Fase E (Kelas X) Menggunakan Metode GDLC (Game Development Life Cycle)*. *3*(Kelas X), 97–106.

Alfarizi, M. R. S., Nugraha, M. A., Putra, R., Basri, A., Ash, R., Jannuarta, R., & Pratama, M. R. (2023). *Menggali Bahasa Pemrograman Populer : Karakteristik Utama dan Penggunaan yang Luas*. *2*, 1191–1197.

Ariandi, M., & Ariyadi, M. D. (2022). *Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. *6*, 2120–2134. https://doi.org/10.30865/mib.v6i4.4683

Asih, M. S. (2025). *Pemanfaatan Unity Dalam Pembentukan Game Action 2D Berbasis Edukasi Pengetahuan Umum Menggunakan Collision Detection*. *2*(2), 43–51.

Asnawati, Y. (2023). *Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *9*, 64–72.

Azahra, N. A., Krisdiawan, R. A., & Priantama, R. (2025). *Implementasi Algoritma LCM (Linear Congruent Method) Pada Game Edukasi Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Pendahuluan*. *11*(2), 153–166.

Barbrook-johnson, P., & Penn, A. S. (2022). *Systems Mapping How to build and use causal models of systems*.

Dirgantara, H. B. (2024). *Voice Control Turn-Based Role Playing Game Development Using Unity Speech Recognition*. *10*(2).

Fauziah, & Arrifqie, A. K. (2022). *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D*. *7*, 10–16.

Fokides, E., & Klaoudatou, D. (2025). Using Tablets to Teach Basic Literacy Skills to Kindergarten Students: A Case Study. *Applied Sciences (Switzerland)*, *15*(5). https://doi.org/10.3390/app15052252

Guntara, R. G. (2022). *Impression : Jurnal Teknologi dan Informasi Firebase Realtime Database Untuk Aplikasi Point of Sales*. *1*(2).

Hamka, A. F. (2022). *Pemanfaatan Smart Tv Sebagai Media Pembelajaran Visual PAI Di SMK Al Shighor Pangenan*. *4*(2), 198–207.

Hasanah, N., Afandi, A., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Bahasa, K., Dini, A. U., Hasanah, N., & Afandi, A. (2025). *Analisis peran pola asuh orang tua terhadap keterlambatan bahasa anak usia dini*. *9*(1), 85–96. https://doi.org/10.29313/ga

Ilmiyah, N. N., & Muslih, I. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN*

SMART TV PADA. *2*(4).

Jusmadi, E. (2025). Pengembangan Media Permainan Game Kotak Alphabet Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *6*(8), 4270–4279. https://doi.org/10.59141/japendi.v6i8.8560

Khunaifi, A. Y., & Faqih, I. A. I. (2022). *Penggunaan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah untuk Keterampilan Minat Baca Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas I SD Negeri 01 Tugu Harum Pendahuluan Di era yang sudah serba canggih ini , menjadikan semua kegiatan yang*. *01*, 100–114.

Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). *Penerapan Algoritma Recursive Backtracking sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara Sunda*. *14*(1), 31–42.

Krisdiawan, R. A., Permana, A., Darmawan, E., & Nugraha, F. (2021). *Implementation Dijkstra ' s Algorithm for Non- Players Characters in the Game Dark Lumber Implementation Dijkstra ' s Algorithm for Non-Players Characters in the Game Dark Lumber*. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012006

Kurnia, A., Muftie, Z., & Maryamah, R. (2022). *Permainan Ular Tangga untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini*. *13*.

Kusumodestoni, R. H., & Wahono, B. B. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Pada Paud Nabata. *Infomatek*, *24*(1), 1–8. https://doi.org/10.23969/infomatek.v24i1.4402

Maisaroh, A. (2024). *Jurnal Teknologi Pembelajaran*. *1*.

Meshram, S., Tembhare, T., Khandalkar, R., Gadhave, S., & Lilhare, A. (2025). *Defect Detection System Using Rational Rose*. 775–779.

Nasution, A. N. (2022). *PEMROGRAMAN Afifah Nabila Nasution Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Email : afifahnabila.1733@gmail.com*.

Nendya, M. B., Susanto, B., Indra, G., Tamtama, W., Wijaya, J., Informatika, P. S., Kristen, U., & Wacana, D. (2023). *Desain Level Berbasis Storyboard Pada Perancangan Game Edukasi Augmented Reality Tap The Trash Abstrak*. *8*(1).

Nosirovich, R. A., Carsten Drebenstedt, R. A. N., Burievich, T. J., Stepanek, R. C., & 1The. (2026). *No COMPARATIVE ANALYSIS OF CASE-TOOLS FOR LABORATORY INFORMATION SYSTEMS IN THE MINING INDUSTRY*. *10*(5), 161–164.

Novrani, A., Purwestri, D., Annisa, E., Faridah, I., & Caturwulandari, D. (2021). *Buku Saku Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5–6 Tahun*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi bekerjasama dengan UNICEF.

Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2017). *PERANCANGAN GAME BUDAYAKU*

INDONESIAKU MENGGUNAKAN METODE MDLC. *3*(September), 39–44.

Okto Praditya, D., Auliana, S., & Rakhim Setya Permana, B. (2025). Development of An Educational Alphabet Game for Early Childhood Using Construct 3. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, *5*(1), 80–87. https://doi.org/10.35877/jetech4179

Pane, D. (2022). *HURUF HIJAIYAH*.

Permatasari, S. J., Suziman, A., & Tenggara, U. S. (2025). *Pelatihan Model Pembelajaran Berbasis Bermain untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini bagi Guru*. *1*, 94–102.

Praja, A. L., & Huda, W. S. (2022). *Al-Faqih : Jurnal Ilmu Sosial , Humaniora , Teknik Pengembangan Game Edukasi Pemilahan Sampah Berbasis Unity Menggunakan Metode MDLC*. 1–15.

Pratama, A. S., & Krisdiawan, R. A. (2024). *Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Game Things Bedroom*. *4*(1), 196–205.

Purnomo, S., & Noprisson, H. (2024). *Pemodelan Aplikasi Kasir Untuk Bisnis Fotografi Berbasis Website Menggunakan Rich Picture , PIECES dan UML*. *7*(3), 636–640.

Putri, A., Arrasuli, B. A., Adelia, R. P., Esa, U., Jalan, U., Utara, A., Jeruk, K., & Barat, J. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA*. *9*, 315–317.

Rahmadani, S., Salehudin, M., Islam, U., Sultan, N., Muhammad, A., Samarinda, I., Berbicara, K., & Text, S. T. (2025). *Pemanfaatan AI Speech To Text untuk Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. *7*, 65–72.

Rahmawati, O., & Ulum, F. (2022). *RANCANG BANGUN APLIKASI E-AGRIBISNIS UNTUK*. *3*(3), 354–365.

Ramdany, S. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, *5*(1). https://doi.org/10.31599/2e9afp31

Ramdhany, T., BAS, I., Pahrilah, D., & Krisdiawan, R. A. (2021). *PEMBUATAN GAME EDUKASI SEJARAH KERAJAAN*. *15*, 21–29.

Rosman, Y. F., & Krisdiawan, R. A. (2025). *Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Adventure Edukasi Jenis Hewan Berdasarkan Makanan*. *5*(2), 10–19.

Simanjuntak, P. (2021). *Jurnal Comasie IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA*. *03*.

Sipolu-polu, K., Sikumbang, A. M., Nur, K., & Harahap, S. D. (2024). *Penggunaan Media Alphabet Pocket Matching dalam Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Arafah*. *1*(4), 218–226.

Solihin, A., & Yamasari, Y. (2023). *Pengembangan Game Ular Tangga Aritmatika*

Berbasis Web. *05*, 282–290.

Surahmat, A. (2023). *PADA PERCETAKAN CUBIC ART*. *7*(1), 81–86.

Syaqila, S., Hasibuan, M. S., & Hamzah, A. (2024). *UML dan ERD Proses Sistem Informasi Korespondondensi Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara*. *2*(1), 1–9.

Talia, A., Suparianto, R., & Komputer, F. I. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Sistem Rujukan Pada Puskesmas Sukajadi Berbasis Web*. *13*(September), 1368–1376.

Tinggi, S., Islam, A., Kamal, A., & Sarang, S. (2024). *IMPLEMENTASI DATABASE MANAGEMENT SYSTEM (DBMS)*. *2*, 53–68.

Torrejas, E., Pinili, L., Opingo, K. M., & Revalde, H. (2025). Enhancing Alphabet Recognition in Preschoolers through Technology-based Games. *International Journal of Educational Studies*, *8*(5), 9–16. https://doi.org/10.53935/2641-533x.v8i5.482

Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2023). *Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi Kasus : Programmer Association of Battuta)*. *12*, 1514–1521.

Yulyanto , Andriasnyah, N. N. (2023). *Rancang Bangun Game Pembelajaran Operasi Dasar Matematika Menggunakan Algoritma Fisher Yattes*. *4*(2), 168–174.

Zabar, A. N., Krisdiawan, R. A., & Asikin, N. A. (2025). *Implementasi Algoritma Breadth First Search untuk Pencarian Solusi Pada Game Slide Puzzle Pengenalan Hewan JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]*. *6*(4), 2390–2400.