

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, Y. and Swanjaya, D., 2020. Implementasi Algoritma *Backtracking* untuk Mencari Jalan Keluar Labirin.
- Aemy, N., Dewi, E.N.F. and Gufroni, A.I., 2025. Rancang Bangun *Game* Edukasi “Dinosawr” Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi), 13(1), pp.1–8.
- Ahmad Haqi Annazili, A.Q., 2020. Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* Dan *Fuzzy Tsukamoto* Pada *Game* Petualangan Si Thole Berbasis Android Menggunakan *Game Engine* Unity. JINACS: (Journal of Informatics and Computer Science), 1(4).
- Andari, R., 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. Orbita. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 6(1).
- Andersen, M.H., Khalid, M.S. and Brooks, E.I., 2017. *Considerations and Methods for Usability Testing with Children. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering*, LNICST, 196, pp.228–238.
- Andrea, R., 2015. Teknik Pengacakan Posisi Objek Permainan Match-Up “Find Me! – Bumi Etam”. Semnasteknomedia Online, 3(1), pp.5-7–1.
- Andriyat Krisdiawan, R. and Permana, A., 2020. Rancang Bangun *Game Treasure Of Labyrinth* Dengan Algoritma *Backtracking* Berbasis Android. Jurnal Nuansa Informatika, 14(1).
- Anon. 2021. *Supplemental Material for Cognitive Dimensions of Learning in Children With Problems in Attention, Learning, and Memory. Journal of Educational Psychology*.
- Arikunto, S., 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010) Suharsimi Arikunto. PT Rineka Cipta.
- Asif Saniya Kazi, M., 2024. *Examining the Influence of Short Videos on Attention Span and its Relationship with Academic Performance. International Journal of Science and Research (IJSR)*, 13(4), pp.1877–1883.
- Azizi, F.N., 2021. "Perancangan Aplikasi *Game Puzzle* Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Berbasis Android Android. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Borman, R.I. and Purwanto, Y., 2019. Impelementasi Multimedia *Development Life Cycle* pada Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, [online] 5(2), p.119.

Depdiknas, 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar Depdiknas 2008 | PDF.

Dhebys Suryani Hormansyah, Ariadi Retno Tri Hayati Ririd and Dedy Teguh Pribadi, 2018. Implementasi Fsm (*Finite State Machine*) Pada *Game* Perjuangan Pangeran Diponegoro.

Diharjo, W., 2020. *Game* Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle* Pada Genre *Puzzle Game*. *INTEGER: Journal of Information Technology*.

Diharjo, W., Ahkam Sani, D., Firman Arif, M., Studi Informatika, P. and Teknologi Informasi, F., 2020. *Game* Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle* Pada Genre *Puzzle Game*. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).

Dityaningsih, D., Astriyani, A. and Eminita, V., 2020. Pengaruh *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020(0).

Dwi Sayoga, V. and Herdiansyah, R., 2024. Implementasi Algoritma *Bee Colony Optimization* Dalam Mencari Langkah Solusi Tercepat Pada *Puzzle Rubik's Cube*. *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*.

Eka Wahyu Hidayat, Andi Nur Rachman and Muhammad Fauzan Azim, 2019. Penerapan *Finite State Machine* pada *Battle Game* Berbasis *Augmented Reality*. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 5(1).

Entertainment Software Association, 2023. *ESA_2023_Essential_Facts_Final_07092023-1*.

Ependi, U., Panjaitan, F. and Hutrianto, H., 2017. *System Usability Scale* Antarmuka Palembang *Guide* Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(2), p.80.

Erlinda, E. and Masriadi, M., 2020. Perancangan Aplikasi Mobile Kamus Istilah Komputer Untuk Mahasiswa Baru Bidang Ilmu Komputer Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), pp.30–43.

Farrel Arrazzaq, M., Panji Sasmito, A. and Zulfia Zahro, H., 2023. Perancangan *Game 2d Platformer 'Adventure Quest'* Dengan Metode *Finite State Machine* Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.

Febriliana, M.D., Ramdani, C., Utomo, H.W., Syahputra⁴, D. and Mekhilef, S., 2023. Rancang Bangun *Game* Kosakata Alat Transportasi Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android.

H. M. Chandler, 2010. *Game Production Handbook*. Sudbury.

Hakim, M.R., Dijaya, R. and Busono, S., 2023. Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Visualisasi Model 3 Dimensi *Design Packaging* Produk. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 8(3), pp.947–958.

Heri, F., Yunus, A., Budianto, A.E. and Kunci, K., 2021. Penerapan Metode Algoritma *Shuffle Random* Pada *Game* 2d Pertualangan Pemuda Desa.

Indriyono, B.V., Wardani, R., Susanti, T., Wulandari, L., Fathurrohman, Moh., Sari Pratiwi, R. and Wulan Safitri, E., 2024. *Analysis of the Concept of Solving the Sudoku Game Using Backtracking and Brute Force Algorithms*. *International Journal of Artificial Intelligence & Robotics (IJAIR)*, 6(1), pp.40–47.

J. Brooke, 1996. SUS: *A quick and dirty usability scale*. *Usability Evaluation in undefined*, 189 (194).

Jasson, A.P., 2009. *Role playing game (RPG) maker: software penampung kreatifitas, inovasi, dan imajinasi bagi game designer - CORE*. ANDI.

John Brooke, 1996. *SUS-A quick and dirty usability scale (in 'Usability Evaluation in Industry', PW Jordan, B Thomas, I McLelland, BA Weerdmeester (eds))*. London: Taylor and Francis.

Kristen Satya Wacana, U. and Tengah, J., 2021. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), pp.1027–1038.

Mohd Asif, S.K. and Mohd Asif, S.K., 2024. *Examining the Influence of Short Videos on Attention Span and its Relationship with Academic Performance*. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 13(4), pp.1877–1883.

Nielsen, 2012. *Usability 101: Introduction to Usability*.

Pradana, A.G., 2019. Rancang Bangun *Game* Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), pp.49–53.

Putra, Y.A., 2014. Penyelesaian *Puzzle* Kakurasu dengan Algoritma *Brute Force*.

Putro, B.A., Sari, K.A. and Wahid, A., 2021. Penerapan Metode *Finite State Machine* Pada *Game 'Escape From Punk Hazard'*. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.

Ramadan, R. and Widyani, Y., 2013. *Game Development Life Cycle Guidelines. 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSIS 2013*, pp.95–100.

Ramadhona, E.W., Prasetya, T., Purnamasari, A.I., Dikananda, A.R. and Nurdiawan, O., 2022. *Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2d Berbasis Android. Information Management For Educators And Professionals : Journal of Information Management*, 6(1), pp.71–80.

Resty Ananda, D. and Chiuloto, K., 2022. Implementasi Algoritma *Best First Search* Untuk Melakukan Penyelesaian *Game* Sudoku. *Jurnal Sistem Informasi*.

Riduwan and Sunarto, 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*.

Robani, A.M., Hadi, S., Nurdiawan, O., Dwilestari, G. and Suarna, N., 2021. Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.Com. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), pp.205–212.

Santi, H.F. and Astuti, I.A., 2020. Pembuatan *Prototype* Aplikasi *Game* Edukasi Sistem Tata Surya Untuk Siwa Sekolah Dasar.

Saputro, V.R.H. and Wahyuddin, M.I., 2023. *Game* Edukasi Pengenalan Binatang Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun Menggunakan Metode *Finite State Machine*. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, 8(1), pp.243–255.

Sidik, A., 2018. Penggunaan *System Usability Scale* (SUS) Sebagai Evaluasi *Website* Berita Mobile. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 9(2), pp.83–88.

Sintaro, S., Ramdani, R. and Samsugi, S., 2020. Rancang Bangun *Game* Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), pp.51–57.

Siti Aminah, 2018. Rancang Bangun Aplikasi *Education Game* Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada Smp Negeri 8 Pagaram. *Jurnal Ilmiah Betrik*.

Subandi, S.P., Iman, N. and Syam, A.R., 2022. Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Pendidikan Anak.

Sugiyono, Prof.DR., 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.

Syamsurrijal, A., 2020. Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), pp.1–14.

Tirte, K. and Arkhiansyah, Y., 2023. Implementasi *Game* Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android Untuk Siswa SMP Kelas 8 Menggunakan Algoritma *Shuffle Random*. Jurnal Restikom : *Riset Teknik Informatika dan Komputer*, 5(3), pp.433–445.

Wahana Komputer, 2014. Mudah membuat *game* 3 dimensi menggunakan unity 3D.

Willyanto, D., Dian, A.S. and Mochammad, F.A., 2020. *Game* Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle* Pada Genre *Puzzle Game*.