

DAFTAR PUSTAKA

- B.G.M. (n.d.). *Arcade Game BGM #3*.
<https://assetstore.Unity.com/packages/audio/music/arcade-game-bgm-3-173560#description>
- Dayat, T., Uminarti, Kirana, A., Amiyah Lindayani, D., & Sumaji. (2009). *Matematika Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas 3* (Roekhan & A. Rani, Eds.). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Dustyroom. (n.d.). *FREE Casual Game SFX Pack*.
<https://assetstore.Unity.com/packages/audio/sound-fx/free-casual-game-sfx-pack-54116>
- EYLC Team. (2022). *Student's Book for Elementary School - My Next Words Grade 2* (A. Susantie, Ed.). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- EYLC Team. (2022). *My Next Words Grade 3 - Student's Book for Elementary School* (A. Susantie, Ed.). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Febrian, V., Ramadhan, M. R., Faisal, M., & Saifudin, A. (2020). Pengujian pada Aplikasi Penggajian Pegawai dengan menggunakan Metode Blackbox. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 61–66.
- Foxman, M. (2019). United We Stand: Platforms, Tools and Innovation With the Unity Game Engine. *Social Media + Society*, 5(4), 205630511988017. <https://doi.org/10.1177/2056305119880177>
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 17(1), 1–15. <https://e-journal.rosma.ac.id/index.php/interkom/article/download/96/169>

- Haas, J. K. (2014). *A History of the Unity Game Engine*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/212986458.pdf>
- Hanum, U. L., Masturi, M., & Khamdun, K. (2022). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Di Desa Bandungrejo Kalinyamatan Jepara. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2443–2450. <https://stp-mataram.ejournal.id/JIP/article/download/1123/849>
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41–49.
- Nirwana, N. C., & Purwanto, A. (2022). Pengembangan Teknologi Game Indonesia “Pramuka Asik” Menggunakan *Unity 2d Engine* Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2103–2116.
- Parlika, R., Nisaaâ, T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi Literatur Kekurangan dan Kelebihan Pengujian Black Box. *Teknomatika*, 10(2), 131–140.
- Pombo, L., & M. Marques, M. (2022). Mobile Learning Games with Augmented Reality in a Park-System for Classification of Questions for Quiz Game Creation. *International Association for Development of the Information Society*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED639287.pdf>
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan *Unity* Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <http://journal.jis-institute.org/index.php/jnik/article/view/526>
- RAHMAN, W., YOGESH, TASHHIRUL ISLAM, MD., & KIDWAI, DR. F. (2023). *Smart Quiz (A Challenging and Engaging Learning Game)*. 6(9). <https://www.irejournals.com/formatedpaper/1704140.pdf>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation*

Computer Information System, 2(1), 66–73.
<https://jacis.pubmedia.id/index.php/jacis/article/download/43/25>

Suyatman, & Endrawati, T. (2009). *Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas 2 SD / MI*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Suyatman, & Endrawati, T. (2009). *Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas 3 SD / MI*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Tri Astuti, L., & Sunardi, P. (2009). *Matematika untuk Kelas 1 SD/MI* (H. Anggraini & Suharto, Eds.). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2023). Optimasi Metode Simple Additive Weighting Menggunakan Skala Likert dalam Aplikasi Pemilihan Peserta Rapat Bersih Dusun. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 4(3), 141–156.

Utoyo, A. W. (2021). Video Games as Tools for Education. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 3(2), 56–60.
<https://doi.org/10.21512/jggag.v3i2.7255>

Winarti, W., Winarto, J., & Sunarmo, W. (2009). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD Kelas 1* (A. Satiyo N, Ed.). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Yunike, Y., & Kusumawaty, I. (2023). Platform Video Game sebagai Media Terapeutik. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 5(1), 560–576.
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOTING/article/download/5888/3592>