

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ismaun, "Pengertian Dan Konsep Dasar Sejarah," *Psos4204/Modul 1*, p. 3, 2012, [Online]. Available: <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2012/11/pengertian-dan-konsep-dasar-paud.html> PENGERTIAN
- [2] T. Theodoridis and J. Kraemer, *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title.*
- [3] D. P. Arum, "Jurnal Pena Indonesia (JPI) Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, dan Pengajarannya," *J. Pena Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 80–95, 2015.
- [4] M. R. Kusuma, H. Djamil, I. Bastian, and A. Rosadi, "Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.* 2017, no. July 2016, pp. 8–14, 2016, [Online]. Available: http://jakstik.ac.id/sentik2017/?page_id=773
- [5] Muhammad Romzi and B. Kurniawan, "Pembelajaran Pemrograman Python Dengan Pendekatan Logika Algoritma," *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 03, no. 2, pp. 37–44, 2020.
- [6] H. Molika and G. Madjarov, *Proceedings of the 11 th International Conference for Informatics and Information Technology Editors : Publisher :*, no. May. 2014.
- [7] I. A. Prasetya, Tursina, and S. Novi, "Penerapan Visual Novel Dari Cerita Rakyat Asal Usul Kota Pontianak," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2015.
- [8] K. S. Ningsih, N. J. Aruan, and A. T. A. A. Siahaan, "Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan," *SITek J. Sains, Inform. dan Tekonologi*, vol. 1, pp. 94–99, 2022.
- [9] A. Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran.* 2019.
- [10] H. B. Uno, "Perencanaan pembelajaran," *Jakarta Bumi Aksara*, vol. 61, no. 1, 2006.
- [11] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Bina Aksara, 1988.
- [12] Dora et.al, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android," *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, 2015.
- [13] E. Handriyantini, S. Kom, and M. Mt, "Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar," *Malang Sekol. Tinggi Inf. & Komput. Indones.*, 2009.
- [14] J. Zeng, S. Parks, and J. Shang, "To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games," *Hum. Behav. Emerg. Technol.*, vol. 2, no. 2, pp. 186–

- 195, 2020.
- [15] C. Crawford, *Chris Crawford on Game Design*. USA: New Riders Publishing, 2003.
- [16] S. A. Ningrum, “Pengembangan Media Game Visual Novel Untuk Mengenalkan Dongeng Jepang Momotarou 「桃太郎」,” *Hikari*, vol. 3, no. 1, 2019, [Online]. Available: <http://www.edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/>
- [17] NUR ARIF, “Unity 3D 的三维地形建模,” 2014.
- [18] S. Medlik, *www.dbebooks.com - Free Books & magazines*. 2007.
- [19] J. R. RACO, *Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif*, vol. 5, no. January. 2010.
- [20] I. F. A. Shandi, “Persepsi Masyarakat Tentang Pergaulan Bebas Dimasa Peminangan,” *Inst. Agama Islam Negeri Metro*, p. 92, 2020.
- [21] 1-9. *et al.*, “Scholar (3),” *Annals of Tourism Research*, vol. 3, no. 1. pp. 1–2, 2015. [Online]. Available: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738315000444>