

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, S.F., Sutardi, L.M. dan Tajidun, L.M., Rancang Bangun Game Edukasi *Puzzle* Kebudayaan Sulawesi Tenggara dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle.
- Bukhari, A., 2023. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Aksara Lontara Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), pp.411-423.
- Diana, L.M., Wulandari, A.Y.R. dan Nilasari, A.K., 2024. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Danroid PADA Materi Jenis Konektivitas Internet Kelas X TKJ SMKN 1 Sepulu. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 11(1), pp.93-100.
- Diharjo, W., 2020. Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre *Puzzle* Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- Erinsyah, M.F., Sasmito, G.W., Wibowo, D.S. dan Bakti, V.K., 2024. Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 13(1), pp.74-82.
- Febriantini, K.D., 2022. Perlindungan Hukum Internasional Terhadap Warisan Budaya Indonesia Yang Di Klaim Oleh Negara Lain. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 10(3), pp.206-213.
- Harsadi, P., Saptomo, W.L.Y. dan Wardhana, C.Y., 2022. Implementasi algoritma Fisher-Yates shuffle pada game edukasi aksara Jawa menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN)*, 10(1), pp.50-58.
- Hendra, R., Yahya, M., Ruyani, N.A., Bachtiar, A. dan Julaeha, E., 2022. Desain pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui model ADDIE.
- Hidayat, D.F., Ode, L., Safar, A. dan Fathimahhayati, L.D., 2023. Analisis Kualitas Pelayanan Menggunakan Metode Servqual Dan Importance Performance Analysis (IPA)(Studi Kasus: PDAM Tirta Tuah Benua Kutai Timur). *J. Tek. Ind*, 9(1), pp.167-176.
- Hidayat, F. dan Muhamad, N., 2021. Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)

- Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), pp.28-37.
- Iskandar, A., 2022. Developing a Word Composition Educational Game for Young Children After the Covid-19 Pdanemic. *Ceddi Journal of Education*, 1(2), pp.19-24.
- Krisdiawan, R.A., Ramdoni, R. dan Permana, A., 2020. Rancang bangun game treasure of labyrinth dengan algoritma backtracking berbasis danroid. *Nuansa Informatika*, 14(1), pp.46-55.
- Lestari, K.I., Arcana, I.N., Susetyo, A.E. dan Kuncoro, K.S., 2022. Development of Online Learning Quiz dan Educational Game Using Word Walls in Mathematics for Grade 10.
- Mar, A., Mamoh, O. dan Amsikan, S., 2021. Eksplorasi etnomakategoritika pada rumah adat manunis ka'umnais suku uim bibuika kecamatan botin leobebe kabupaten malaka. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), pp.155-162.
- Marín-Vega, H., Alor-Hernández, G., Bustos-López, M., López-Martínez, I. dan Hernández-Chaparro, N.L., 2023. Extended reality (XR) engines for developing gamified apps dan serious games: a scoping review. *Future Internet*, 15(12), p.379.
- Millatin, A.F. dan Syukur, S.W., 2021, June. Danroid-Based Educational Games as Media for Children to Learn Nusantara Musical Instruments. In 4th International Conference on Arts dan Arts Education (ICAAE 2020) (pp. 119-124). Atlantis Press.
- Mutmainnah, M., Nessa, R., Bukhari, B., Radzif, N.F.M. dan Kurniawati, R., 2021. Development of Learning Media for Acehnese Culture Picture Books to Get to Know Local Culture in Early Childhood. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), pp.53-72.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya melestarikan budaya indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- Pratiwi, I.R., 2024, April. Dynamics Of Educational Digitalization In Indonesia: The Influence Of Korean Culture In Indonesia. In *Proceedings of International Conference on Education* (Vol. 2, No. 1, pp. 102-106).
- Priskila, R. dan Putra, P.B.A.A., 2023. Rancang Bangun Permainan Tradisional Kalimantan Tengah Bagapit Menggunakan Algoritma Alpha Beta Dan Mtd (F). *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 17(1), pp.58-68.

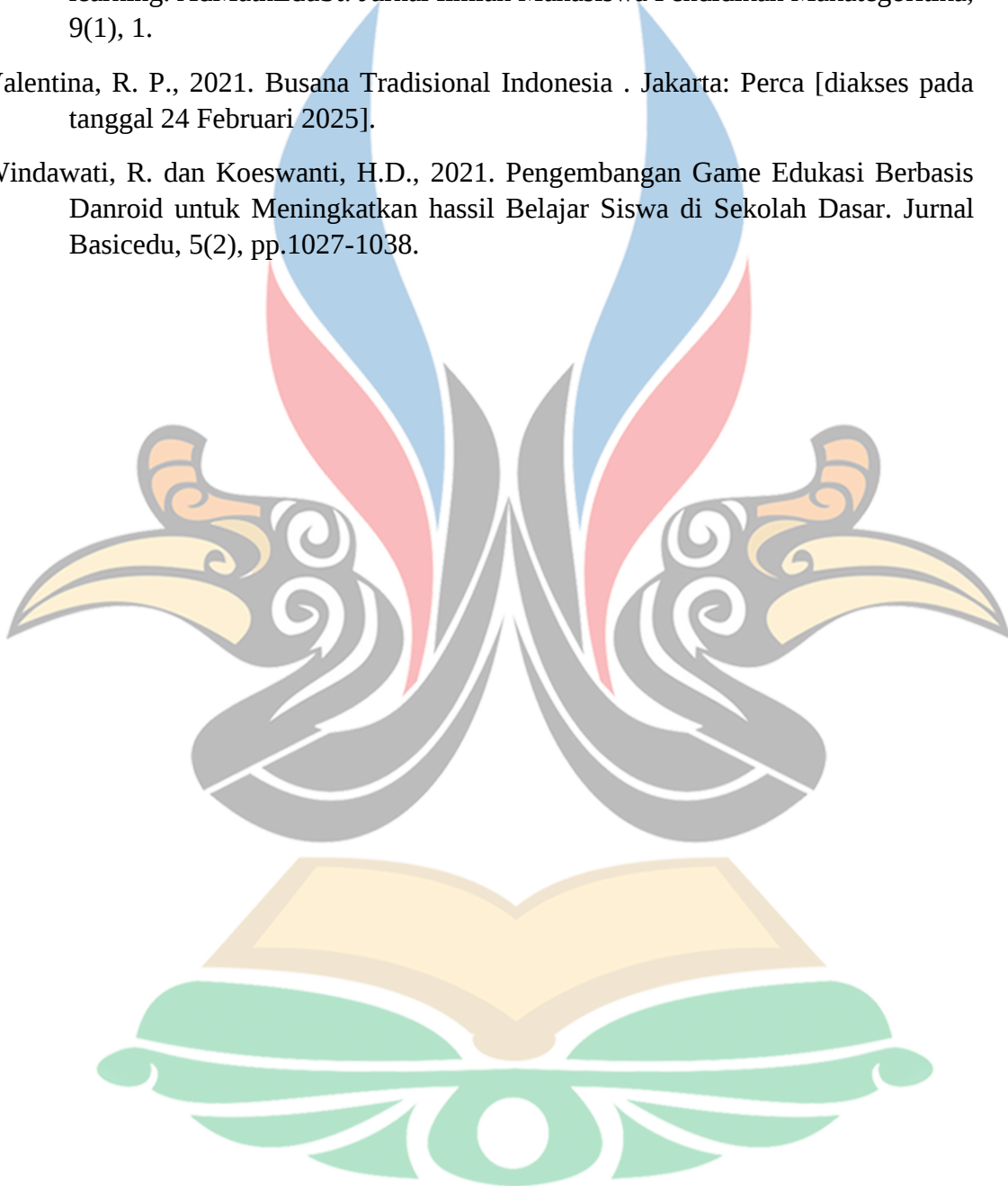
- Ramadhanti, N.F., Lamada, M. dan Riska, M., 2021. Pengembangan aplikasi game edukasi 3d “finding geometry” berbasis unity sebagai media pembelajaran bangun ruang matematika. *Jurnal MediaTIK*, pp.21-26.
- Ramadhan, S., Tullah, R. dan Janah, S.N. (2019) ‘Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia’, *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 9(2).
- Ranaweera, M. dan Mahmoud, Q. H. (2024). Deep reinforcement learning with godot game engine. *Electronics*, 13(5), 985.
- Ratih. (2021). Pengertian Tari Tradisional. *Gramedia Literasi* [diakses pada tanggal 24 Februari 2025].
- Rianto, N., Sucipto, A. dan Gunawan, R.D., 2021. Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Danroid (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan). *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), pp.64-72.
- Rohman, T., Assani, S., Fu’adah, L., Naja, N.Q. dan Rahmawati, S., 2023. Rancang Bangun Game Edukasi Si Lana Sebagai Media Pembelajaran Budaya Pulau Jawa Berbasis Mobile. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), pp.278-283.
- Rustdani, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57-60.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H. dan Sulthoni, S., 2019. Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), pp.39-44.
- Setyowati, D., Al Rasyid, H. dan Ramansyah, W., 2018. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Pejagan 1. *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo*, 11(1), pp.92-100.
- Suhandi, S., Hanafiah, H. dan Harsono, P., 2020. Strategi pemasaran makanan tradisional keripik talas beneng khas Kabupaten Pdaneglang. *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 10(2), pp.143-152.
- Syakhriani, A.W. dan Kamil, M.L., 2022. Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), pp.782-791.
- Tangkui, R.B. dan Keong, T.C., 2020. Peningkatan Pencapaian dalam Pecahan: Kerangka Konseptual untuk Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Menggunakan Minecraft: Enhancement of Achievement in Fractions: A

Conceptual Framework for Digital Game-Based Learning using Minecraft.
Journal of ICT in Education, 7(2), pp.39-53.

Taqiyyah, A. dan Soebagyo, J., 2022. Analisis bibliometrik mathematics game-based learning. AdMathEduSt: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Makategoritika, 9(1), 1.

Valentina, R. P., 2021. Busana Tradisional Indonesia . Jakarta: Perca [diakses pada tanggal 24 Februari 2025].

Windawati, R. dan Koeswanti, H.D., 2021. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Danroid untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(2), pp.1027-1038.



www.itk.ac.id