

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sinaga, "Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Ibu Dalam Mencegah Karies Gigi Anak Usia 1–5 Tahun Di Puskesmas Babakan Sari Bandung," *Jurnal Darma Agung*, vol. XXI, hal. 1–10, 2013.
- [2] T. Pribadi, "Bkgn 2021, Pepsodent Hadirkan Layanan Konsultasi Gratis Via Whatsapp," 2021.
- [3] S. N. Hilaliyah, "Game Edukasi Tematik Berbasis Android," *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam Lamongan*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [4] D. Gunawan, "Pemanfaatan Pemrograman Visual Sebagai Sarana Pengenalan Pemrograman Komputer Untuk Pembuatan Game Edukasi," *Jurnal Emitor*, vol. 15, no. 02, 2015.
- [5] C. Ahmad, S. L. W. Jevitha, K. W. Alam, "Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC", *Jasika*, Vol. 1 No. 01 (2020): April.
- [6] A. Rega, F. Yusra, F. Jafar, "Game Edukasi Vr Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini", *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol 2, No 2 (2021).
- [7] P. M. Ngguna, W. Haryani, dan E. Yuniarly, "Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Status Gingiva Pada Ibu Hamil Di Wilayah Puskesmas Waingapu Kabupaten Sumba Timur," tesis, *Poltekkes Kemenkes Yogyakarta*, 2019.
- [8] L. Jannah, "Faktor Pengetahuan Dan Kejadian Karies Gigi Pada Anak Usia Sekolah," tesis sarjana, *Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 2020.
- [9] H. Rifqi, "Penggunaan Game Online Di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)," skripsi (S1), *Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2020.
- [10] D. A. Sihotang, "Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Swasta Dharama Wanita Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021," skripsi, *Universitas Quality*, 2021.
- [11] Lazuardi, "Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar Berbasis Live2d," tesis lainnya, *Universitas Komputer Indonesia*, 2021.

- [12] E. Eryc dan E. Whang, "Perancangan Dan Implementasi Video Animasi Media Pembelajaran Di Sma Kartini Menggunakan Adobe Animate," dalam *National Conference For Community Service Project (Nacospro)*, vol. 4, no. 1, Sep. 2022, hal. 1102-1106.
- [13] J. Karman, H. Mulyono, dan A. T. Martadinata, "Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi Sig Pariwisata," *Deepublish*, 2019.
- [14] H. A. Musril, J. Jasmienti, dan M. Hurrahman, "Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: Janapati*, vol. 9, no. 1, hal. 83-95, 2020.
- [15] S. Damayanti, "Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator," *Fashion And Fashion Education Journal*, vol. 12, no. 1, hal. 54-61, 2023.