

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. R. Kusumawardani, Wardono, and Kartono, “Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika,” *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 1, no. 1, pp. 588–595, 2018.
- [2] C. Alhusna *et al.*, “Menemukan Pola Perkalian Dengan Angka 9,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Terpadu*, vol. 02, no. 01, pp. 55–70, 2020, doi: 10.32696/pgsd.v2i1.428.
- [3] R. Amelia and D. Mustika, “Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Pada Siswa Kelas IV SDN 84 Pekanbaru,” *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 5, p. 1430, 2022, doi: 10.33578/jpfkip.v11i5.9193.
- [4] I. A. Huda, “Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, pp. 121–125, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v1i2.622.
- [5] K. Sobon, J. M. Mangundap, and S. Walewangko, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado,” *Autentik J. Pengemb. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 97–106, 2020, doi: 10.36379/autentik.v3i2.38.
- [6] F. Yulianto, Y. T. Utami, I. Ahmad, and F. Teknik, “Game Edukasi Pengenalan Buah- Buah Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, pp. 242–251, 2018.
- [7] S. Wahyu, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti,” *SKANIKA Sist. Komput. dan Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 82–91, 2022.
- [8] Q. J. Adrian and A. Apriyanti, “Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android,” *J. Teknoinfo*, vol. 13, no. 1, p. 51, 2019, doi: 10.33365/jti.v13i1.159.
- [9] R. E. N. Arifah, S. Sukirman, and S. Sujalwo, “Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 6, p. 617, 2019, doi: 10.25126/jtiik.2019661310.

- [10] S. Permatasari, M. Asikin, and N. R. Dewi, "MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 11, no. 1, pp. 233–245, 2022, doi: 10.33022/ijcs.v11i1.3025.
- [11] I. Rohmawati, "Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara 'Tanara' Menggunakan Unity 3D Berbasis Android," *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, 2019, doi: 10.24176/sitech.v2i2.3907.
- [12] A. A. Saputra, F. N. Putra, and R. D. R. Yusron, "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android," *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 66–73, 2022.
- [13] R. I. Borman and Y. Purwanto, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [14] A. Kusuma and R. R. Santika, "Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Timun Mas Dengan Penerapan Multimedia Development Life Cycle Educational Game To Introduce Timun Mas Folklore Using Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *Pros. Semin. Nas. Mhs. Fak. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 858–866, 2022.
- [15] J. Ferdinan Lidwinanta and H. B. Dirgantara, "Pengembangan Gim Edukasi Penggunaan Listrik Bijak Berbasis Android," *KALBISIANA, J. Mhs. Inst. Teknol. dan Bisnis Kalbis*, vol. 8, no. 1, pp. 1123–1134, 2022.
- [16] S. Sidiq, S. Edriati, and A. A. Samudra, "Pengembangan Game Edukasi Matematika Di SDN 02 Sungai Rumbai," *J. Horiz. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 111–120, 2022.
- [17] F. Ma'ruf, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD," *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 2, no. 3, pp. 143–147, 2021, doi: 10.54371/ainj.v2i3.68.
- [18] R. Nuqisari and E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 86–92, 2019, doi: 10.23917/emitor.v19i2.7987.

- [19] S. Ahdan, A. Sucipto, and Y. Agus Nurhuda, "Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android," *Sent.* 2019, no. November, pp. 554–568, 2019.
- [20] D. Gustina and N. Adetya, "Rancang Bangun Visualisasi 3D Sistem Pencernaan dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android," *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 4, no. 74, pp. 103–110, 2020.
- [21] M. D. Afrian and P. A. Raharja, "Implementasi Augmented Reality Media Pengenalan Hardware Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle Dan Prototype," *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 229, 2022, doi: 10.35314/isi.v7i2.2633.
- [22] E. Z. Arnada and R. W. Putra, "Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran," *J. Idealis*, vol. 1, no. 5, pp. 393–400, 2018.
- [23] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [24] W. Farianto, N. A. Prasetyo, and P. A. Raharja, "Augmented Reality Objek Bersejarah Museum Soesilo Soedarman Menggunakan Metode Marker Based Dan Markerless," *JUTIM (Jurnal Tek. Inform. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, p. 141, 2021.
- [25] F. C. Ningrum, D. Suherman, S. Aryanti, H. A. Prasetya, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 4, no. 4, p. 125, 2019, doi: 10.32493/informatika.v4i4.3782.
- [26] Moch. Kholil, Rafika Akhsani, and Kristinanti Charisma, "Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah berbasis Android 2 Dimensi," *JAMI J. Ahli Muda Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–24, 2020, doi: 10.46510/jami.v1i1.9.
- [27] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, "Penerapan Model Pengembangan GDLC (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile," *Teknokom*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2019, doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.

- [28] A. Ahmad and Y. I. Kurniawan, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pegawai Terbaik Menggunakan Simple Additive Weighting," *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 101–108, Dec. 2020, doi: 10.20884/1.jutif.2020.1.2.14.