

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. W. Idham Sumirat, "Pengaruh Praktik Jarimatika Terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Pada Siswa Kelas Ii Sd," *J. Kreat. J. Kependidikan Dasar*, vol. 7, no. 1, 2017.
- [2] A. Valentina and D. Wulandari, "Media Mabeta (Magnet Berhitung Matematika) Untuk Memperkuat Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 3, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2474>.
- [3] 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.
- [4] L. D. Pratama, W. Lestari, and A. Bahauddin, "Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?," *At- Ta'lim J. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 39–50, 2019, doi: 10.36835/attalim.v5i1.64.
- [5] E. Filbert, J. Pragantha, D. Andana, T. Informatika, F. T. Informasi, and U. Tarumanagara, "Pembuatan Game Musical Puzzle ' Music Puzzle ' Pada Platform Android," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 229–235, 2020.
- [6] T. Bimantara and S. D. Asri, "Pembuatan Game Puzzle Online Dengan Prinsip Kooperatif Berbasis Android," *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 5, no. 1, pp. 20–33, 2020, doi: 10.36341/rabit.v5i1.809.
- [7] F. C. Murti, S. Suryati, and E. Oktavianto, "Hubungan Berat Badan Lahir Rendah (Bblr) Dengan Kejadian Stunting Pada Balita Usia 2-5 Tahun Di Desa Umbulrejo Kecamatan Ponjong Kabupaten Gunung Kidul," *J. Ilm. Kesehat. Keperawatan*, vol. 16, no. 2, p. 52, 2020, doi: 10.26753/jikk.v16i2.419.
- [8] A. Lidwina, "Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel," *16 April*, p. 2020, 2020, [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel#>.
- [9] D. Wangsa Suryana and S. D. Asri, "Pembuatan Game Puzzle 'Escape : The Answers' Untuk Melatih Problem Solving Anak Berbasis Android," *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 5, no. 1, pp. 34–43, 2020, doi: 10.36341/rabit.v5i1.779.
- [10] D. P. N. Kusumo and S. Nita, "Perancangan Game Android Adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. 2019*, pp. 67–70, 2019.
- [11] J. S. Atmadja, "Pembangunan Game Peduli Lingkungan Menggunakan Metode Agile Game Development," Bandung, 2018.
- [12] I. D. Rahadiano, "Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 21, no. 2, pp. 49–65, 2021, doi: 10.17509/jpp.v21i2.37405.
- [13] R. T. W. P. Simamora, A. Kurniawati, and W. Puspitasari, "Membangun Mobile Game sebagai Assitive Technology Untuk Membantu Mengembangkan Social Interaction Skill Pada Penderita Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Menggunakan Metode Agile

- Development,” *J. Rekayasa Sist. Ind.*, vol. 2, no. 1, pp. 44–51, 2015.
- [14] I. Larasati, A. N. Yusril, and P. Al Zukri, “Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile,” *Sistemasi*, vol. 10, no. 2, p. 369, 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1237.
- [15] A. P. Armin, A. Darwanto, and A. Mar, “Perancangan Permainan Tebak Gambar Isi Rumah Menggunakan Game Engine Unity,” *Fountain Informatics J.*, vol. 6, no. 2, 2021.
- [16] J. H. Bae and S. Korea, “Development of Smart Game Based on Multi-Platform Game Engine,” *Int. J. Multimed. ubiqultos Eng.*, vol. 11, no. 3, pp. 345–350, 2016.
- [17] F. Hidayat and I. Handayani, “Alasan Anak Lebih Senang Bermain Ketimbang Belajar,” p. 1, 2016.
- [18] M. Fadil, “Aplikasi Game Berbasis Android Menggunakan Construct 2 untuk Pengenalan Hewan Langka,” *J. Dunia Ilmu*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [19] Tofid, Eddy Julianto, and Y. Harjoseputro, “Revamp Aplikasi Teman Bumil Lebih Interaktif Dengan Pendekatan Agile,” *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 4, no. 5, pp. 923–929, 2020, doi: 10.29207/resti.v4i5.2325.
- [20] Jihan Aferiansyah, “PENGEMBANGAN GAME VISUAL NOVEL FOLKLOR MENGGUNAKAN METODE AGILE KANBAN BOARD,” Universitas Lampung, 2022.
- [21] Ardi Ragil Saputra, “Pengembangan Aplikasi Jual Beli Sampah Plastik Berbasis Android dan Web Menggunakan Kanban,” Universitas Lampung, 2023.
- [22] T. Adelia and J. E. Manuel, “Implementasi Multimedia Software Engineering Methodology Pada Pembuatan Perangkat Promosi Wisata,” *KELUWIH J. sains dan Teknol.*, vol. 4, no. February, pp. 1–12, 2023.
- [23] R. D. Saputro, P. Kasih, and S. Rochana, “Pengujian BlackBox dan Kuesioner Pada Game Gems Adventure,” *Semin. Nas. Inov. Teknol.*, 2022.
- [24] I. L. Hidayah, “Asyiknya Berhitung dengan Loose Parts,” 2019.
- [25] D. Dr. A. Pangerang Moenta, S.H., M.H., “PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA,” 2009.
- [26] 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.
- [27] W. Bismi, M. Maysaroh, and T. Asra, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Mahfudzot Untuk Pondok Pesantren Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming,” *Semnas Ristek (Seminar Nas. Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 4, no. 1, pp. 15–21, 2020.
- [28] A. Syafii and W. Haryono, “PENERAPAN EXTREME PROGRAMMING PADA PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ASMAUL HUSNA , SIFAT ALLAH DAN NAMA NABI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2,” vol. 3, no. 1, pp. 91–97, 2022.
- [29] P. P. Patil and R. Alvares, “International Journal of Advance Research in Cross-platform Application Development using Unity Game Engine,” *Int.*

- J. Adv. Res. Comput. Sci. Manag. Stud.*, vol. 3, no. 4, pp. 19–27, 2015.
- [30] Unity Technology, *Unity User Manual ( 2018 . 3 beta )*, 2018.3. Unity Technologies, 2018.
- [31] J. Shadiq, A. Safei, R. Wahyudin, and R. Loly, “Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing,” *J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 2, pp. 97–110, 2021.
- [32] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, “Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala,” *Krea-TIF*, vol. 8, no. 1, p. 8, 2020, doi: 10.32832/kreatif.v8i1.3369.
- [33] W. Destaria, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus,” *J. Pendidik. Mat. UNION*, vol. 6, no. 3, pp. 277–286, 2018.
- [34] E. Suprpto, “User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang,” *J. Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, pp. 54–58, 2021, doi: 10.33087/civronlit.v6i2.85.