

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Zulvira, Neviyarni, and Irdamurni, “Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1846–1851, 2021, [Online]. Available: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>
- [2] A. R. Kurniawan *et al.*, “Problematika Guru Dalam Melaksanakan Program Literasi Di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Edustream J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 31–37, 2019.
- [3] D. S. Widodo, M. Pd, N. Primasatya, and M. Pd, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flash CS5 Pada Materi Energi Bunyi Di Kelas IV Bogokidul Tahun Pelajaran 2016/2017,” p. 11, 2018.
- [4] A. Chusyairi, J. S. L. Wibowo, and A. K. Winata, “Game Gandrung Strories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC,” *J. Apl. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 67–75, 2020.
- [5] P. Aplikasi *et al.*, “Pembuatan Aplikasi Permainan Edukasi Tentang Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Android,” *112.78.142.42*, vol. 8, no. 1, pp. 1204–1213, 2022, [Online]. Available: <http://112.78.142.42/index.php/kalbisiana/article/view/349>
- [6] A. Latifah, E. Satria, and A. Kamaludin, “Pengembangan *Game* Classic Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android,” *J. Algoritma.*, vol. 19, no. 1, pp. 100–109, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1009.
- [7] N. Raden *et al.*, “Permainan 2D Penggolongan Jenis Hewan Berbasis Web di SDN Curugrendeng II,” vol. 2, no. 2, pp. 14–23, 2021.
- [8] R. Yuniarti and A. Komarudin, “Desain Interaksi *Game* Edukasi Rantai Makanan Menggunakan Teknologi Mobile Augmented Reality,” *JUMANJI (Jurnal Masy. Inform. Unjani)*, vol. 2, no. 1, p. 39, 2018, doi: 10.26874/jumanji.v2i1.20.
- [9] D. Driyani, “Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis

- Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun ( Waterfall ),” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 3, no. 1, p. 35, 2018, doi: 10.30998/string.v3i1.2725.
- [10] M. H. Romadhon, Y. Yudhistira, and M. Mukrodin, “Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri,” *J. Sist. Inf. dan Teknol. Perad.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–36, 2021.
- [11] R. Rahmawati, A. B. Santoso, and S. Informasi, “Penerapan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis Dan Berhitung Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Teknologiterkini.org*, vol. 2, no. 9, pp. 2022–2023, 2022.
- [12] M. Z. Aziz, F. Fauziah, and N. Nurhayati, “Rekomendasi User Interface Game Edukasi untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.24014/coreit.v6i1.8623.
- [13] R. Nurcholis, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang,” *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 338–345, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.
- [14] 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.
- [15] R. R. Kurniawan, P. Harliana, and K. -, “Aplikasi Pengenalan Nama Benda dalam Bahasa Jepang dengan Metode GDLC Berbasis Android,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Komput. Terap.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2022, doi: 10.35447/jikstra.v4i1.457.
- [16] B. P. Asmoro and F. D. Mukti, “Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching And Learning Pada Siswa Kelas VA Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02,” *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., vol. 2, no. Mi, pp. 104–128, 2019.
- [17] D. I. Sd and N. Serang, “Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Volume 11 Nomor 2 April 2022 Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Developing E-Book-Based Teaching Materials of Natural Scienc,” vol. 11, no. April, pp. 479–490, 2022.

- [18] S. Anshori, “‘Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya’ Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran,” *J. Ilmu Pendidik. PKN dan Sos. Budaya*, vol. 4, no. 1, pp. 277–286, 2020.
- [19] H. Nurfauziah and I. Jamaliyah, “Perbandingan Metode *Testing* Antara *Blackbox* Dengan *Whitebox* Pada Sebuah Sistem Informasi,” *J. Vis.*, vol. 8, no. 2, pp. 105–113, 2022.
- [20] V. Manik, “Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobileacc. One menggunakan system Usability Scale (Sus) Dan Usability *Testing*,” *Veni Manik*, 2020.
- [21] Wahyuningrum, T. (2023). Buku Referensi : Kuesioner dalam Pengukuran Usability. Yogyakarta: Deepublish.