

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Nur Hamzah and D. Wahyu Widodo, “Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naïve Bayes,” 2021.
- [2] F. Febriansyah, N. R. A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 336, Dec. 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3676.
- [3] S. R. Fadillah, E. Muhammad, A. Jonemaro, and W. S. Wardhono, “Pengembangan Gim Edukasi Matematika Dasar berbasis Android,” 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] Ulya Za’im Luthfya, “Pengembangan Game Edukasi ‘Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar)’ untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 8, pp. 289–299, 2020.
- [5] N. Rokhman and F. Ahmadi, “Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa,” *Edukasi*, vol. 14, no. 2, pp. 166–175, Nov. 2020, doi: 10.15294/edukasi.v14i2.27477.
- [6] R. Ragam Santika, K. Ramadhan, M. Andri, A. Solehuddin, and dan Safitri Juanita, “Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle dan Pendekatan Taksonomi Bloom,” 2019.
- [7] I. Rofiqoh, D. Puspitasari, and Z. Nursaidah, “Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1, pp. 41–54, 2020.
- [8] M. Rusli Baharuddin, C. Author Pendidikan Matematika, and H. Artikel, “CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar,” pp. 27–33, 2019, [Online]. Available: <https://e-journal.my.id/cjpe>
- [9] Usu Sri Malati, “Bagaimana Pengertian & Contoh Bilangan Cacah Besar? | Matematika Kelas 4.” Accessed: Jan. 27, 2024. [Online]. Available: <https://www.ruangguru.com/blog/bilangan-cacah-besar#:~:text=Bilangan%20cacah%20besar%20adalah%20bilangan,sampai%20kuadriliun!%E2%80%9D%20jawab%20Lulu>.
- [10] Tim Gakko Tosho, “Modul Ajar Matematika Kelas 4 Implementasi Kurikulum Merdeka.” Accessed: Jan. 27, 2024. [Online]. Available: <https://www.datadikdasmn.com/2022/08/ma-matematika-ikm-k4.html>
- [11] F.- Sonata, “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer,” *Jurnal Komunika : Jurnal*

Komunikasi, Media dan Informatika, vol. 8, no. 1, p. 22, Jun. 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.

- [12] M. Syarif and W. Nugraha, “Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [13] Indu Indah Purnomo, “Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P VS Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Jurnal Ilmiah “Technologia,”* pp. 86–90, 2020.
- [14] Fajar Afrianto, “Rancang Bangun Game Edukasi Lingkungan, Bagi Anak Seusia Siswa SD Berbasis Android,” 2019.
- [15] B. G. P. Nuzul Iman Fadlilah, “Aplikasi ‘KASANTARA’ Kerajaan Besar Nusantara Berbasis Android,” *Indonesian Journal on Networking and Security*, vol. 8, 2019.
- [16] Perdana Putra, “Aplikasi Multimedia Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2 Untuk Pengenalan Tempat Wisata Budaya Jawa Barat Pada Anak Usia Dini,” 2020.
- [17] Melati Khoirunnisya, “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar,” 2021.
- [18] B. Kartika Sari, *Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*. 2017.
- [19] C. Nadia Kurniawan, B. Zaman, S. Bhahri, T. Informatika, and S. Kharisma Makassar, “Analisis Usability Pada Website AyoMulai Menggunakan Metode System Usability Scale,” *JTRISTE*, vol. 9, no. 2, pp. 90–102, 2022, [Online]. Available: <https://ayomulai.id/>
- [20] Z. Miftah and I. P. Sari, “Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode SUS,” *Research and Development Journal of Education*, vol. 1, no. 1, p. 40, Oct. 2020, doi: 10.30998/rdje.v1i1.7076.
- [21] EDI SUSILO, “Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability.” Accessed: Feb. 01, 2024. [Online]. Available: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- [22] A. Pradana Putra, F. Andriyanto, T. Dewi Muji Harti, and W. Puspitasari, “Pengujian Aplikasi Point of Sales Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing,” 2020.
- [23] A. R. Rambe and H. Prihantoro, “Pengujian Otomatis Aplikasi Mobile dengan Teknik Black-box Menggunakan Appium (Studi Kasus: Pengembangan Aplikasi Jala Mobile),” 2022. [Online]. Available: www.bugraptors.com
- [24] I. Magdalena, M. Nurul Annisa, G. Ragin, and A. R. Ishaq, “Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04,” 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>