

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Zulkarnaen, D. Fitriani, B. Sadarman, and N. Yuningsih, "Evaluasi Kinerja Distribusi Logistik KPU Jawa Barat Sebagai Parameter Sukses Pilkada Serentak 2018," *JIMEA / J. Ilm. MEA (Manajemen, Ekon. dan Akuntansi)*, vol. 4, no. 2, p. 264, 2020.
- [2] S. J. Hasibuan, A. Kadir, and M. H. T. Nasution, "Strategi Komisi Pemilihan Umum Provinsi Sumatera Utara Dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Pada Pemilihan Gubernur Sumatera Utara 2018," *Perspektif*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.31289/perspektif.v7i1.2519.
- [3] P. A. Harahap and G. T. P. Siregar, "Peran Kepolisian Daerah Sumatera Utara (Polda-Su) Dalam Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pemilihan Umum," *Retentum*, vol. 2, no. 1, pp. 90–98, 2021, [Online]. Available:  
<http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/retentum/article/view/906>
- [4] S. Al-Fatih, "Akibat Hukum Regulasi Tentang Threshold Dalam Pemilihan Umum Legislatif Dan Pemilihan Presiden," *J. Yudisial*, vol. 12, no. 1, p. 17, 2019, doi: 10.29123/jy.v12i1.258.
- [5] S. Simin, "Smartphone, Generasi Alpha, dan Pembelajaran Matematika: Suatu Kajian Literatur," *Pros. Semin. Nas. Penerapan Ilmu Pengetah. Dan Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 17–30, 2021, doi: 10.26418/pipt.2021.46.
- [6] I. Paridawati, M. I. Daulay, and R. Amalia, "Persepsi orang tua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia dini di desa indrasakti kecamatan tapung kabupaten kampar," *J. Teach. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 28–34, 2021.
- [7] Y. Sawitri, I. A. Yannaty, S. I. Widyastika, T. D. Harumsih, and H. F. Musyarofah, "Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini," *"Pengembangan Sumberd. menuju Masy. Madani Berkearifan Lokal.*, pp. 691–697, 2019, [Online]. Available:  
<https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/108>

- [8] P. S. N. Wardhani, "Partisipasi Politik Pemilih Pemula dalam Pemilihan Umum," *JUPIIS J. Pendidik. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 10, no. 1, pp. 57–62, 2018.
- [9] P. Akbar, U. Pribadi, and E. P. Purnomo, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kinerja Pegawai dalam Penerapan Sidalih di Komisi Pemilihan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta," *Analitika*, vol. 12, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.31289/analitika.v12i1.3350.
- [10] M. S. N. Nur Azis, Gali Pribadi, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *IKRA-ITH Inform.*, vol. 28, no. 1, pp. 1–5, 2020.
- [11] R. T. Kusuma, A. Mulyani, and H. Rianto, "Rancang Bangun Game 'Legends of Spaceship' Menggunakan Game Maker Studio," *JISICOM*, vol. 3, no. 2, pp. 103–109, 2019.
- [12] A. F. Armanda and M. Rizqi, "Game 3d Perjuangan Rakyat Surabaya Dalam Pertempuran 10 November 1945 Dengan Belanda Menggunakan Unreal Engine," *J. Animat. Games Stud.*, vol. 6, no. 2, pp. 87–96, 2020, doi: 10.24821/jags.v6i2.4072.
- [13] R. I. Putra, *Rancang bangun aplikasi pembelajaran bangun ruang untuk kelas v SD menggunakan unity engine dengan metode game development life cycle studi kasus: sd Al-Zahra tangerang selatan*. 2020. [Online]. Available: [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/58171%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/58171/1/ROMMI INDIRA PUTRA-FST.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/58171%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/58171/1/ROMMI%20INDIRA%20PUTRA-FST.pdf)
- [14] N. Syofiah, M. D. Rosyadi, and G. Mahalisa, "Game Edukasi Pengenalan Pemilihan Umum Menggunakan Role Playing Game Maker Mv," *Repos. Univ. Islam Kalimantan*, vol. 1, no. 1, pp. 2–7, 2021.
- [15] R. R. Santika, K. Ramadhan, M. Andri, A. Solehuddin, and S. Juanita, "Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom," *Sebatik*, vol.

- 23, no. 2, pp. 392–402, 2019, doi: 10.46984/sebatik.v23i2.788.
- [16] R. A. Krisdiawan, “Implementasi Model Pengembangan Sistem GDLC Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle Rio Andriyat Krisdiawan,” *Nuansa Inform. Teknol. Inf. Fak. Ilmu Komput.*, vol. 12, no. 2, pp. 1–9, 2018.
- [17] H. M. Arkaan, “Pembuatan Game Produksi Knalpot Sebagai Media Promosi Desa Pesayangan,” Purwokerto, 2021. [Online]. Available: <http://repository.ittelkom-pwt.ac.id/6683/>
- [18] J. Enstein, U. Citra, B. Vera, R. Bulu, B. Roswita, and L. Nahak, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially,” *J. Jendela Pendidik.*, vol. 02, no. 01, pp. 101–109, 2022.
- [19] I. I. Purnomo, “Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, p. 86, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [20] D. Damayanti, M. F. Akbar, and H. Sulistiani, “Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, p. 275, 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020721671.
- [21] T. Merpati, A. L. Lonto, and J. Biringan, “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro,” *J. Civ. Educ. Media Kaji. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 2, no. 2, p. 55, 2018, doi: 10.36412/ce.v2i2.772.
- [22] I. Lestari, A. Habibah, A. Khoiriyah, and F. Indriyani, “Pengembangan Pendidikan Melalui Sekolah Bertaraf Internasional,” *J. Penelit. Guru Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 102–112, 2022.
- [23] S. A. Haris and F. N. Khasanah, “Pengujian Aplikasi Pengenalan Dasar Islam dan Surat Pendek pada Anak Berbasis Game Edukasi,” 2018.

- [24] CNN Indonesia, “Survei Pemilu: Milenial Golput Diprediksi di Atas 40 Persen,” *CNN Indonesia*, 2019.  
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20190404174723-32-383507/survei-pemilu-milenial-golput-diprediksi-di-atas-40-persen>