

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, R. R., & Setyowisnu, G. E. (2021, May). Rancang bangun media pembelajaran matematika berbasis android pada materi kalkulus diferensial. In *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika dan Matematika* (Vol. 3).
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168.
- DESIGN, G., & CLASS, M. E. RANCANG BANGUN GAME EDUKASI MATEMATIKA KELAS 4-6 SD BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2.
- Gunawan, M. A., & Hamzah, S. (2021). Keaktifan Mata Pelajaran Komputer Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6288-6299.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 17(1), 1-15.
- Khan, F., & Rismayadi, A. A. (2020). Perancangan Permainan Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2 Di Sdn 2 Cibunigeulis Kota Tasikmalaya. *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 1(1).
- Kurniawan, Y. I., & Rivaldi, M. F. (2021). Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 47-59.
- MANULLANG, Y. W. B. (2020). *ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MENGERJAKAN SOAL MATEMATIKA BILANGAN BERPANGKAT DI KELAS IV SDN 044841 KUTAMBARU TA 2019/2020* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru. *Jurnal Swabumi*, 8(1), 100-105.

- Negara, M. R. C. (2022). Perancangan Aplikasi Edukasi Sistem Perhitungan Berbasis Game Construct 2 Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pintar*, 2(5).
- Pane, S. F., Zamzam, M., & Fadillah, M. D. (2020). *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online* (Vol. 1). Kreatif.
- Permatasari, W. B., Nurtamam, M. E., & Wulandari, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Jam Sudut Elektrik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Pangeranan 3 Bangkalan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 73-79.
- Prasetyo, Y. (2021). Rancang Bangun Sistem Pengenalan Organ Tubuh Manusia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Dunia Ilmu*, 1(1).
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25-35.
- Rembulan, R. R. (2020). Aplikasi Virtual Tour Islamic Center Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 203-214.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166-175.
- Syahputri, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, 2(1).
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533.