

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S. *et al.* (2019) 'Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak ( Multiple Intelligence ) Berbasis Android Game to Stimulate Children ' s Multiple Intelligence Based on Android', (November), pp. 554–568.
- Ahmad Zaki, D.Y. (2020) 'Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu', *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), pp. 809–820. Available at: <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Andriyat Krisdiawan, R. and Darsanto (2019) 'Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle )Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile', *Teknokom*, 2(1), pp. 31–40. Available at: <https://doi.org/10.31943/teknokom.v2i1.33>.
- Ariana, R. (2016) '濟無No Title No Title No Title', pp. 1–23.
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I. and Nulhakim, L. (2022) 'Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android', *Akademika*, 11(01), pp. 201–213. Available at: <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>.
- Chisara, C., Hakim, D.L. and Kartika, H. (2018) 'Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Pembelajaran Matematika', *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, pp. 65–72. Available at: <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Diningsih, A. and Wardani, N.S. (2021) 'Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), pp. 539–548. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>.
- Eni fariyatul Fahyuni, S.Psi, M.P.. (2017) *Teknologi Informasi*. Available at: <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Fajarwati, S., Riswati, R. and Astuti, T. (2021) 'Game Edukasi Matematika berbasis Android', *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), p. 85. Available at: <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i2.1354>.
- Gabriela, N.D.P. (2021) 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), pp. 104–113. Available at: <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1750/574>.
- Hidayat, R., Ag, S. and Pd, M. (no date) *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Jediut, M. *et al.* (2021) 'Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD selama Pandemi Covid 19', *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), pp. 1–5.

- Krisdiawan, R.A. (2018) 'Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle', *Nuansa Informatika*, 12(2), pp. 1–9. Available at: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1634/1211>.
- Muhammad, R. *et al.* (2021) *Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle*, *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*.
- Mulyawan, M.D. *et al.* (2021) 'Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO / IEC 25010', *Jurnal Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), pp. 15–28.
- Mustakim, M. (2020) 'Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika', *Al asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>.
- Ningrum, F.C. *et al.* (2019) 'Penguujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions', *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), p. 125. Available at: <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3782>.
- Rahmanto, Y., Ulum, F. and Priyopradono, B. (2020) 'Aplikasi Pembelajaran Audit Sistem Informasi Dan Tata Kelola Teknologi Informasi Berbasis Mobile', *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), p. 62. Available at: <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i2.723>.
- Recruitment, C., Forces, A. and Groups, A. (no date) 'Child Recruitment by Armed Forces or Armed Groups. [http://www.unicef.org/protection/57929\\_58007.html](http://www.unicef.org/protection/57929_58007.html) diakses pada tanggal 20 Juni 2016 1', pp. 1–22.
- Ridwan, T., Hidayat, E. and Abidin, Z. (2020) 'Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), p. 89. Available at: <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.508>.
- Saputra, V.H. *et al.* (2019) 'RANCANG BANGUN APLIKASI GAME', 2, pp. 116–126.
- Setya Dewi, I.G.A.B. and Ganing, N.N. (2022) 'Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosakata', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), pp. 81–87. Available at: <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>.
- Setyaningsih, R. (2017) *Matematika*. 2nd edn. Edited by A.C. dan K. Kristyani. Sidoarjo: Januari 2019. Available at: [www.masmediabooks.com](http://www.masmediabooks.com).
- Sonata, F.- (2019) 'Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer', *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 8(1), p. 22. Available at: <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>.
- Sukanto, P.S. and Adnyana, I.K.W. (2018) 'Game Edukasi Rpg Seal Breaker Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android', *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), pp.

68–79. Available at: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.240>.

Verbina Ginting, E., Renata Ginting, R. and Jannah Hasibuan, R. (2022) ‘ANALISIS FAKTOR TIDAK MERATANYA PENDIDIKAN DI SDN0704 SUNGAI KORANG’. Available at: <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i4.778>.

Wahyu, S. (2022) ‘Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti’, *Skanika*, 5(1), pp. 82–91. Available at: <https://doi.org/10.36080/skanika.v5i1.2904>.

Wibawanto, W. (2020) *Game Edukasi RPG, Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Available at: [https://www.google.co.id/books/edition/Game\\_Edukasi\\_RPG\\_Role\\_Playing\\_Game/fofwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sejarah+adobe+animate&pg=PA12&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Game_Edukasi_RPG_Role_Playing_Game/fofwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sejarah+adobe+animate&pg=PA12&printsec=frontcover).

Wibawanto, W. (no date) *GAME EDUKASI RPG (ROLE PLAYING GAME)*.

Wilinny, W. *et al.* (2019) ‘Analisis Komunikasi Di PT. Asuransi Buana Independent Medan’, *Jurnal Ilmiah Simantek*, 3(1), pp. 1–6.

Yati, H. and Fitri, R. (2022) ‘Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbentuk Game Edukasi Permainan UNO untuk Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Lembah Gumanti Analisis of Learning Media Needs in the Form of an Educational Game UNO Game for Class X Student of SMA Negeri 1 Lembah Guma’, *Ruang-Ruang Kelas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), pp. 22–29.