

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Sains & Komputasi*, 64-74.
- Afiani, D. (2020). *Implementasi Game Edukatif Berbasis Media Gambar Di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara*. Jepara: Universitas Islam Nahdlatul Ulama' (UNISNU) Jepara.
- Akbar, M. F., Damayanti, & Sulistiani, H. (2018). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 275-282.
- Amitasari, R. (2021). *c. Rancang Bangun Game "Perang Jawa" Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jember: Politeknik Negeri Jember.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1),1-10., 1-10.
- Fatria, F., & Listari. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7.
- Firdhaus Haris, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo vol 12 no 1*.
- Gunawan, M. B. (2022). *Aplikasi Game Edukasi Belajar Berhitung Untuk Anak Usia 5-7 Tahun Berbasis Android*. Jember: Jurusan Teknologi Informasi.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., et al. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Husain, N. P. (2021). Perancangan Sistem Penjualan Manajemen Penjualan Motor Cash Dan Kredit Berbasis Web (Studi Kasus Pada Toko Raya Motor Kota Parepare). *ILTEK : Jurnal Teknologi Volume 16, Nomor 02,, 57*.
- Isrok,atun, Hanifah, N., Maulana, & Suhaebar, I. (2020). *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Khesya, N. (2021). Mengenal Flowchart dan Pseudocode dalam algoritma dan pemrograman. *PMM FITK UINSU*, 5-6.
- Kuncoro, Y. W. (2019). *Pengembangan Game Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Dengan Menggunakan Program Visual Scratch*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Ni Made Dwi Febriyanti, A. K. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer Vol. 2, No. 3*, 10.
- Perkasa, W. (2019). *Game Edukasi Petualangan Luntung Kasarung Berbasis Android*. Tasikmalaya: Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.
- Prihantony, D. I. (2020). Efektivitas Metode Pembelajaran Permainan Pada Mata Pelatihan Kesiapsiagaan Bela Negara Dalam Latihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. *MONAS: Jurnal Inovasi Aparatur Vol 2No 1(2020): 124-134*, 11.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Ilmiah "Technologia"*, 86.
- Setiyani, L. (2019). Pengujian Sistem Informasi Infentory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 27.

- Suherman Sohor, M. Y. (2020). Rancang Bangun Tempat Sampah Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Dan Sensor Ultrasonik dengan Notifikasi Telegram. *Jurnal Ilmu Komputer vol 9 no 2*.
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 8.
- Tria Nur Aisyah Amini, H. F. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Mobile App MyITS Alumni pada Platform Android dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design. *Gaung Informatika Vol.4 No.1*.
- Umam, F. A. (2020). *b. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Android Pada Bab Geometri Kesebangunan*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Widhianto, A. (2021). *Analisis Penggunaan Media "Google Form" terhadap Efektivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid- 19 Kelas III SDN 3 Gondang*. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 242.