

DAFTAR PUSTAKA

- D Alvendri, Y. H. R. D. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android. *Journal on Education*, 5(4), 11062–11076.
- Dani Yusuf, F. N. A. (2020). Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Validasi Koordinat Lokasi Dan Nomor Handphone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19. *Jurnal Management Sistem Informasi dan Teknologi*, 10(1), 16–22.
- Farhan, M. N., & Jumardi, J. (2023). Faktor Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 874–879.
- Fatoni, M. (2022). Analisis Pelaksanaan Program Merdeka Belajar di SDN Tanjungsari Terkait Pembelajaran Matematika. Dalam *Seminar Nasional Sosial Sains* (Vol. 1). Pendidikan. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Geograf. (2023, 10 23). Pengertian Android: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli. Retrieved from Geograf.id: <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-android/>
- Goodwin, J. (2020, Januari 24). Belajar melalui bermain: bagaimana sekolah dapat mendidik siswa melalui teknologi. *World Economic Forum*. <https://www.weforum.org/stories/2020/01/technology-education-edtech-play-learning/>
- Haidir, Nuria, S., Irnanda, E., Darmansyah, D., & Fitria, Y. (2024). Analisis Pemanfaatan Math Games Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 93–101. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3104>

- Ma'ruf, J., & Firmansyah, R. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Kuis Matematika Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Times*, 12(1).
- Mei Sinta Dewi Fatimah. (2023). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Untuk Siswa SD [Politeknik Negeri Jember.]. <https://sipora.polije.ac.id/id/eprint/24322>
- MG Wellson, W. A. (2024). Implementasi Metode Gdlc Pada Game Taxi Rush Menggunakan Unity Engine. *Jurnal Teknoinfo*, 18(1), 201–214.
- Nafisah PGSD, R. A. (2023). Game Edukasi Matematika Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar: Uji Coba dan Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 7(1), 251–258.
- Nur Ulumudin, F., & Sujatmiko, B. (t.t.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Running Maze untuk Meningkatkan Kompetensi Memprogram Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar.
- Putra, K. A. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96.
- Romadansyah Siagian. (2024, November 23). Apa itu Flowchart Diagram? Pusat Komputer Universitas Medan Area.
- Supardi, R. (2020). Rancang Bangun Game Suitcake Berbasis Android Dengan Metode Algoritma Linear Congruent. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1).
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, 4(1).