

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Pristiwanti, B. Badariah, S. Hidayat, and R. S. Dewi, “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, pp. 7911–7915, 2022.
- [2] Marni and L. H. Pasaribu, “Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 05, no. 02, pp. 1902–1910, Jul. 2021.
- [3] D. M. Hidayat, I. Yusritawati, R. N. Andini, and S. A. N. Arifin, “Hambatan Belajar Online Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 3 Jalaksana Dalam Pembelajaran Matematika Materi Vektor,” *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 8, no. 2, pp. 88–94, Nov. 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unitaspalembang.com/index.php/nabla>
- [4] D. Fatikhasari, M. M. Haq, O. J. Rosyidi, L. U. Sadieda, and N. Avivah, “Penerapan Media Interaktif Quizizz Untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika,” *ELIPS: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, vol. 5, no. 2, pp. 232–241, Sep. 2024, [Online]. Available: <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS>
- [5] R. H. Soleha¹, I. Fitriyani², M. I. Ramadan, A. R. Rousere, and A. Gunawan, “Penggunaan Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 Agar Hasil Belajar di SD Darut Tauhid Ar-Rafi Tetap Maksimal,” *PANDAWA : Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, vol. 3, no. 3, pp. 454–467, Sep. 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- [6] M. D. Dewi and N. Izzati, “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP,” *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2020, doi: 10.31941/delta.v8i2.1039.

- [7] R. Yussandi, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Simulasi Pengecatan Kendaraan Berbasis Android,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 2, p. 382, Sep. 2021.
- [8] D. W. P. Bintang, A. D. Pertiwi, and Azainil, “Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD,” *Aulad: Journal on Early Childhood*, vol. 7, no. 3, pp. 873–884, Nov. 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i3.810.
- [9] I. Wideasanti, N. A. Ramadhan, M. Alfarizi, A. N. Fairus, A. W. Oktafiani, and D. Thahur, “Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet Sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 3, pp. 1365–1375, Jun. 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i3.4939.
- [10] Naufal Afif Triandi and Khamim Hariyadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Bola Voli,” *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, vol. 2, no. 3, pp. 256–261, 2021, doi: 10.46838/spr.v2i3.136.
- [11] L. D. Kusumawati, nFn Sugito, and A. Mustadi, “Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematik,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 9, no. 1, p. 31, Jul. 2021, doi: 10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51.
- [12] A. N. Hidayat, A. M. S. Islam, Sopandi, and Ulfah, “Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu,” *Jurnal Tahsinia*, vol. 5, no. 1, pp. 115–125, Apr. 2024.
- [13] N. R. M. Anawaru, Y. Rada, and T. S. D. N. B. Mira, “Perancangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas V SD Tentang Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Android,” *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, vol. 2, no. 5, pp. 152–167, Jul. 2024, doi: 10.59841/intellektika.v2i5.1549.

- [14] N. Janiati, "Rancangan Game Edukasi Matematika 'Learn and Play' Untuk Anak Kelas 1-3 Sd Sebagai Media Belajar Berbasis Android Di Sdn 07 Kramat Jati Jakarta Timur," *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, vol. 5, no. 2, pp. 56–62, 2022, doi: 10.55886/infokom.v5i2.283.
- [15] D. Yulianti and Minsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 5086–5096, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3030.
- [16] R. Syaifulloh, S. Andryana, and A. Gunaryati, "Perancangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Dan Flood Fill," *Kumpulan jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, vol. 8, no. 1, pp. 1–14, Feb. 2021, doi: 10.20527/klik.v8i1.353.
- [17] Sakdah Siti Maya, A. Prastowo, and N. Anas, "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 487–497, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- [18] N. Saadah and I. Budiman, "Meta Analisis: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Jenjang SMP," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, vol. 5, no. 1, pp. 221–236, Jan. 2022, doi: 10.22460/jpmi.v5i1.221-236.
- [19] I. I. Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P VS Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Jurnal Ilmiah "Technologia"*, vol. 11, no. 2, pp. 86–90, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [20] A. Murini Wulandari and R. Purba, "Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar," *Jurnal FSD*, vol. 2, no. 1, pp. 163–176, 2021, [Online]. Available: <https://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/view/1197>

- [21] S. Aula, H. Ahmadian, and B. Abdul Majid, “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya,” *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, p. 21, 2020, doi: 10.22373/cj.v4i1.7132.
- [22] K. Susanti, “Alternatif Pembelajaran Menggunakan Card Game Pada Anak,” *El Banar : Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 36–41, 2021, doi: 10.54125/elbanar.v4i1.79.
- [23] M. SIMANJUNTAK, “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19,” *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, vol. 2, no. 2, pp. 103–112, 2020, doi: 10.34012/bip.v2i2.1729.
- [24] P. F. A. Mutiara and Delrefi, “Persepsi Guru Tentang Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Bermain Sensorimotor Anak di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu,” *Research in Early Childhood Education and Parenting*, vol. 2, pp. 72–78, Nov. 2021.
- [25] A. Rangga Wijaya, I. Kanedi, and R. Zulfiandry, “Pembuatan Game The Legend Of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker VX ACE,” *Jurnal Media Infotama*, vol. 19, no. 1, p. 341139, Apr. 2023.
- [26] D. Arifudin, Suliswaningsih, D. Pramesti, and L. Heryanti, “Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game-based Learning,” *Cogito Smart Journal*, vol. 8, no. 2, pp. 385–397, Dec. 2022.
- [27] K. Amri and A. B. Kusuma, “Literasi Matematika pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, vol. 4, no. 2, pp. 99–106, Nov. 2021, doi: 10.31539/judika.v4i2.2357.
- [28] S. H. Riswandha and Sumardi, “Komunikasi Matematika, Persepsi Pada Mata Pelajaran Matematika, dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 4, no. 2, pp. 84–93, Apr. 2020.

- [29] N. K. R. Kumala, A. S. Puspaningrum, and Setiawansyah, “E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 1, no. 2, pp. 105–110, Dec. 2020.
- [30] L. Julio *et al.*, “Animasi Interaktif Dua Dimensi Pedoman Gizi Seimbang,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 15, no. 3, pp. 239–246, 2020.
- [31] N. Khesya, “Mengenal Flowchart dan Pseudocode Dalam Algoritma dan Pemrograman,” *Preprints (Basel)*, vol. 1, pp. 1–15, 2021, [Online]. Available: <https://osf.io/dq45ef>
- [32] R. Juliarto, “Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya,” *Dicoding Intern*, 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- [33] S. W. Ramdany, S. A. Kaidar, B. Aguchino, C. A. A. Putri, and R. Anggie, “Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web,” *Journal of Industrial and Engineering System (JIES)*, vol. 5, no. 1, pp. 30–41, 2024, doi: 10.31599/2e9afp31.
- [34] W. Andriati, “Sistem Informasi Pelaporan Realisasi E-Order Berbasis Web pada Pemerintah Kota Jakarta Timur,” *Jurnal PROSISKO*, vol. 10, no. 1, pp. 24–31, Mar. 2023.
- [35] M. Haris, “Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Beasiswa BSM Menggunakan Metode SAW pada Universitas Pembangunan Pancabudi Berbasis Web,” 2021.
- [36] Y. Dwi Wijaya and M. W. Astuti, “Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions,” *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 22–26, 2021.
- [37] N. E. Aisyah, Desmintari, and F. Yetti, “Analisis Ramadhan Effect pada Perusahaan Sub Sektor Food and Beverages yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia,” *KORELASI: Konferensi Riset Nasional Ekonomi, Manajemen,*

- dan Akuntansi*, vol. 2, no. 1, pp. 1446–1456, 2021, [Online]. Available: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/korelasi/article/view/1112>
- [38] S. Tumanggor *et al.*, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Sekolah Luar Biasa (SLB) Dalam Menggunakan Media,” *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 25–32, Jan. 2023.
- [39] F. N. Maulidiyah, “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan,” *Jurnal Pendidikan*, vol. 29, no. 2, pp. 93–100, 2020, doi: 10.32585/jp.v29i2.647.
- [40] R. Nurcholis, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang,” *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 3, no. 3, pp. 338–345, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.