

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q. J., & Apriyanti, A. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51. <https://doi.org/10.33365/jti.v13i1.159>
- Afriyantari, D., & Putri, P. (2019). *Edugame Operasi Hitung Matematika untuk Anak Sekolah Dasar (SD) Berbasis Android*. 06(2), 85–89.
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123.
- Amrizal, Y., & Kurniati, R. (2016). *Game Aritmatika Berbasis Android*.
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. DEEPUBLISH. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=xss9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=karakter+game&ots=8jkUkitO6g&sig=zDjKyFH6twZ2VSLcmOsM7fSMaw&redir_esc=y#v=onepage&q=karakter+game&f=false
- Asmiatun, S., Wakhidah, N., & Putri, A. N. (2020). *Penerapan*

Teknologi Augmented Reality Dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan Rusak. DEEPUBLISH.

Faizatin, N. (2012). *Belajar Mengenal Aritmetika*. PT Balai Pustaka.

Hakim, L. (2018). *Bahasa Pemrograman C# dan EmguCV* (p. 11). DEEPUBLISH.
https://books.google.co.id/books?id=NHBnDwAAQBAJ&p rintsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Isrok'atun, Hanifah, N., Maulana, & Suhaebar, I. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif*. UPI Sumedang Press.

Jumarlis, M. (2016). *Implementasi Algoritma LCM Pada Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android*. April 2013, 107–114.

Karman, J., Mulyono, H., & Taqwa Martadinata, A. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. DEEPUBLISH.

Kiili, K., Moeller, K., & Ninaus, M. (2018a). Evaluating the effectiveness of a game-based rational number training - In-game metrics as learning indicators. *Computers and Education*, 120(January), 13–28.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.012>

Kiili, K., Moeller, K., & Ninaus, M. (2018b). Evaluating the effectiveness of a game-based rational number training - In-game metrics as learning indicators. *Computers and Education*, 120(February), 13–28.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.012>

- Kristina, T. (2021). *PERANCANGAN APLIKASI GAME PEMBELAJARAN OPERASI PERHITUNGAN MATEMATIKA KELAS 3 SD MENGGUNAKAN UNITY*. 8(1), 1–10.
- Kurniawan, M. D., & Ikbal, I. (2019). *Educational Multiplayer Game Development “Math Duel” As A Mathematical Learning Media Based On Android*.
- Pramono, A. W. (2017). *Pembuatan Game Petualangan Si Jupri Unity 3D Dengan Menggunakan Metode A**. 1(1), 506–513.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>
- Rahman, M. S., Kom, S., & Kom, M. (2019). *APLIKASI REKAPITULASI KUESIONER HASIL PROSES BELAJAR MENGAJAR PADA STMIK INDONESIA BANJARMASIN MENGGUNAKAN JAVA*. 10(3).
- Rahyau, G., & Santoso, E. (2017). Mengurangi Kecemasan Matematika dengan Bermain Game Logika. *THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2), 31–41.
- Ridoi, M. (2016). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2, Tutorial sederhana Construct 2*.
- Rinaldi, D. (2019). *Game Gatotkaca Adventure On Java ' s Island*. September, 35–38.

- Rusmawan, U. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. In *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. PT Elex Media Komputindo.
- Setiawan, fajaridatiya, anom, nyoman I. [et al. . (2020). *Kapita selekta citraleka desain : dialektia seni, desain, dan budaya pada era revolusi Industri* (Vol. 4). STMIK STIKOM Indonesia (STIKI Press).
[https://books.google.co.id/books?id=BrDuDwAAQBAJ&pg=PA6&dq=Desain+menurut+JB+Reswick&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwixsty-9rHsAhW0W3wKHd_CBXIQ6AEwAHoECAAQA#v=onepage&q=Desain menurut JB Reswick&f=false](https://books.google.co.id/books?id=BrDuDwAAQBAJ&pg=PA6&dq=Desain+menurut+JB+Reswick&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwixsty-9rHsAhW0W3wKHd_CBXIQ6AEwAHoECAAQA#v=onepage&q=Desain%20menurut%20JB%20Reswick&f=false)
- Winarno, E., & Zaki, A. (2012). *Tip-tip Paling Keren Blackberry dan Android*. PT Elex Media Komputindo.
- Yulia, M. S. (2019). *Perancangan Game Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. 2, 78–85.
- Zaki, A., Winarno, E., & SmitDev, C. (2016). *Animasi Karakter Dengan Blender Dan Unity*. PT Elex Media Komputindo.

