

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini and Kurniawan, W.J. (2019) ‘Sistem E-Learning Do’a dan Iqro’ dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas’, *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 1(3), pp. 154–159. Available at: <http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/JMApTeKsi/index.php/JOM/article/view/526>.
- Amirulloh, T.R.A., Risnasari, M. and Ningsih, P.R. (2019) ‘Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar’, *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), pp. 115–123. Available at: <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/viewFile/5355/3634>.
- Anggraini, A.A. and Saf, M.R.A. (2020) ‘Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition Dan Augmented Reality’, *Jurnal Fasilkom*, 10(2), pp. 84–89. doi:10.37859/jf.v10i2.2051.
- Anwar, H. (2018) ‘Penerapan Metode Linier Congruential Generator Pada Aplikasi’, *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), pp. 75–83.
- Arifah, R.E.N., Sukirman, S. and 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), p. 617. doi:10.25126/jtiik.2019661310.
- Astari, A. (2017) ‘No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title’, pp. 1–14.
- Barros, B., Marisa, F. and Wijaya, I.D. (2018) ‘Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar’, *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1), pp. 44–52. doi:10.37438/jimp.v3i1.88.
- Driyani, D. (2018) ‘Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa

- Perangkat Lunak Air Terjun (Waterfall)', *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(1), p. 35. doi:10.30998/string.v3i1.2725.
- Febriansyah, M.F. and Sumaryana, Y. (2021) 'Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)', *Informatics and Digital Expert ...*, 2, pp. 61–68. Available at: <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics/article/view/838>.
- Gunawan, R., Prastyawan, T.H. and Wahyudin, Y. (2021) 'Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2', *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 16(1), pp. 46–59. doi:10.35969/interkom.v16i1.96.
- Huda, W.S. *et al.* (2022) 'Rancang Bangun Game Math Adventure 3Aritmatika Dasar Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android', ... (*Nusantara Journal of ...*, pp. 19–27. Available at: <https://journal.csnu.or.id/index.php/njca/article/view/279>.
- Hutabri, E. (2022) 'Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital', *Jurnal Snistek*, pp. 296–301.
- Ivan, C. *et al.* (2017) 'Help the Math Town: Adaptive Multiplayer Math-Science Games using Fuzzy Logic', *Procedia Computer Science*, 116, pp. 309–317. doi:10.1016/j.procs.2017.10.080.
- Kasim, M. (2018) 'GAME EDUKASI “ MATH RACE ” UNTUK MENING KATKAN MINAT SISWA SMA / SMK BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR', 2(1), pp. 537–542.
- Kurniawan, M.D. and Ikbal, I. (2019) 'Educational Multiplayer Game Development" Math Duel" As a Mathematical Learning Media Based on Android', *Elibrary.Unikom.Ac.Id* [Preprint]. Available at:

https://elibrary.unikom.ac.id/876/13/UNIKOM_MUHAMMAD_DONI_KURNIWAN_JURNAL_DALAM_BAHASA_INGGRIS.pdf.

- Laela, N.A. (2022) *Literasi Digital Dalam Lingkungan Sekolah, Literasi Digital Berbasis Pendidikan*.
- Lebih, M. *et al.* (2023) 'MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT', 1(6), pp. 552–555.
- Li, Z. *et al.* (2023) 'Applications of deep learning in understanding gene regulation', *Cell Reports Methods*, 3(1), p. 100384. doi:10.1016/j.crmeth.2022.100384.
- Mata, P., Ilmu, P. and Alam, P. (2019) 'Naskah publikasi', (Lcm).
- Mekel, W.J., Sompie, S.R.A. and Sugiarso, B.A. (2019) 'Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu', *Teknik Informatika*, 14(4), pp. 455–464.
- Muntahanah, M., Imanullah, M. and Pangestu, I.D. (2021) 'Aplikasi Pengenalan Huruf Dan Angka, Warna, Sayuran Dan Buah-Buahan Untuk Anak Paud Berbasis Smartphone Menggunakan Metode Linear Congruent(Lcm)', *Jurnal Media Infotama*, 17(1), pp. 23–29. doi:10.37676/jmi.v17i1.1313.
- Pratama, M., Yanfi, Y. and Nusantara, P.D. (2023) 'WizardOfMath: A top-down puzzle game with RPG elements to hone the player's arithmetic skills', *Procedia Computer Science*, 216(2022), pp. 338–345. doi:10.1016/j.procs.2022.12.144.
- 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. doi:10.33365/jtk.v14i2.723.
- Royani, R. and Darusalam, U. (2022) 'Media Pembelajaran Smart Quiz Berbasis Android menggunakan Metode Congruential Generator', *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), pp. 419–428. doi:10.29100/jupi.v7i2.2767.
- Santoso, E. (2017) 'Mengurangi Kecemasan Matematika dengan Bermain Game Logika', *THEOREMS (The Original Research*

- of Mathematics*), 1(2), pp. 31–41.
- Sonita, A. and Fitri, R.E. (2020) ‘Aplikasi Cerdas Cermat Menggunakan Algoritma Linear Congruential Generator Berbasis Android’, *Jukomika - (Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika)*, 3, pp. 541–548. Available at: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jukomika>.
- Sulistiyowati, S., Gunawan, E. and Rusdiana, L. (2022) ‘Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android’, *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), p. 107. doi:10.33365/jti.v16i1.806.
- Suryani, N. (2016) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It’, *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 10(2), pp. 186–196. doi:10.17977/um020v10i22016p186.
- Syahputri, N. (2018) ‘Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi’, *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 2(1), pp. 89–95.