

**GAME EDUKASI PENGHITUNGAN ARITMATIKA PADA
ANAK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom) Pada Program Studi Teknik
Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH:

FAJARU CHAHYA DINYKA
19.1.03.02.0199

FAKULTAS TEKNIK (FT)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2023

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

FAJARU CHAHYA DINYKA

NPM : 19.1.03.02.0199

Judul:

**GAME EDUKASI PENGHITUNGAN ARITMATIKA PADA
ANAK SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang

Skripsi Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknik

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 25 Juli 2023

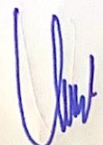
Pembimbing I



Made Ayu Dusea Widyadara., M.Kom

NIDN: 0729088802

Pembimbing II



Umi Mahdiyah, S.Pd, M.Si

NIDN: 0729098903

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

FAJARU CHAHYA DINYKA

NPM : 19.1.03.02.0199

Judul:

**GAME EDUKASI PENGHITUNGAN ARITMATIKA PADA
ANAK SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada Tanggal: 25 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji :

1. Ketua : Made Ayu Dusea Widyadara, M.Kom
2. Penguji I : Rony Heri Irawan, M.Kom
3. Penguji II : Danang Wahyu Widodo, S.P, M.Kom







Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Fajaru Cahya Dinyka
Jenis Kelamin : Laki – laki
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 04 Juli 2000
NIM : 19.1.03.02.0199
Fak/Jur./Prodi. : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa semua yang ditulis dalam naska skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan menjiplak dari hasil karya orang lain, kecuali dasar teori yang saya cuplik dari referensi maupun dari bagian jurnal yang tercantum pada daftar pustaka sebagai referensi saya dalam melengkapi karya tulis ini. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menerima sanksi dari Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan peraturan yang berlaku.

Kediri, 25 Juli 2023

Yang Menyatakan,



FAJARU CHAHYA DINYKA
NPM: 19.1.03.02.0199

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Orang hebat tidak dihasilkan dari kemudahan, kesenangan, dan kenyamanan.

Mereka dibentuk melalui kesulitan, tantangan, dan air mata."

Kupersembahkan karya ini buat :

1. Ibu dan Bapak yang saya cintai tak henti-hentinya mendukung serta memberikan doa dan semangat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Sahabat - sahabat yang ku sayangi dan seluruh rekan – rekan teknik informatika yang membanggakan khususnya angkatan 2019 atas kerjasama dan bantuannya yang telah diberikan dalam segala hal.
3. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Fajaru Cahya Dinyka, Game Edukasi Penghitungan Aritmatika Pada Anak Sekolah Dasar, Skripsi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: aritmatika, game, edukasi, *fisher yates* shuffle, metode waterfall.

Pembelajaran aritmatika pada anak usia 6-7 tahun atau Sekolah Dasar penting namun sering dianggap sulit. Metode konvensional dan kurangnya minat menyebabkan kesulitan dalam pemahaman materi. Untuk mengatasi hal ini, game edukasi penghitungan aritmatika menjadi solusi yang menyenangkan dan efektif. Penelitian sebelumnya menggunakan metode Fisher Yates Shuffle dalam pengembangan game edukasi tersebut. Penelitian ini bertujuan merancang sistem game edukasi penghitungan aritmatika untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap matematika secara interaktif dan menyenangkan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “GAME EDUKASI PENGHITUNGAN ARITMATIKA PADA ANAK SEKOLAH DASAR” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Suryo Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ahmad Bagus Setiawan, S.T, M.M, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika dan Made Ayu Dusea Widya Dara, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan kami selama mengerjakan skripsi.
4. Umi Mahdiah, S.Pd, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan kami selama mengerjakan skripsi.
5. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Kediri, 25 Juli 2023

Penulis

FAJARU CHAHYA DINYKA
19.1.03.02.0199

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Metode Penelitian.....	5
H. Jadwal Penelitian.....	7

I. Sistematika Penulisan Laporan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan teori	10
B. Kajian Pustaka.....	14
BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM	17
A. Gambaran Umum	17
B. Analisis Sistem.....	17
C. Perancangan Sistem	19
BAB IV Implementasi dan Hasil	33
A. <i>Implementasi Game Design Document (GDD)</i>	33
B. Pembahasan Game	40
BAB V PENUTUP.....	46
A. KESIMPULAN	46
B. SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. 1 Jadwal penelitian.....	8
Tabel 3. 1 Proses Pengacakan Algoritma Fisher Yates Shuffle.....	18
Tabel 4. 1 Pengujian fungsi aplikasi	34
Tabel 4. 2 Hasil Testing Pada User.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1 Tahapan Waterfall (Rahmatami, 2022).....	5
Gambar 3. 1 Tampilan game.....	19
Gambar 3. 2 Use Case Diagram.....	22
Gambar 3. 3 Activity Diagram.....	23
Gambar 3. 4 Sequance Diagram Belajar.....	24
Gambar 3. 5 Sequence Bermain.....	25
Gambar 3. 6 Class Diagram.....	26
Gambar 3. 7 Rancangan menu awal.....	27
Gambar 3. 8 Rancangan menu kedua.....	27
Gambar 3. 9 Rancangan Menu Belajar.....	28
Gambar 3. 10 Rancangan Menu Belajar Penjumlahan.....	29
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Materi Penjumlahan.....	29
Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Materi Pengurangan.....	30
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Menu Kuis.....	30
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Popup Jawaban.....	31
Gambar 3. 15 Rancangan menu bermain.....	31
Gambar 3. 16 Rancangan menu tentang.....	32
Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Menu Keluar.....	32
Gambar 4. 1 Halaman Awal Game High Concept Document.....	33
Gambar 4. 2 Halaman Menu Utama.....	41

Gambar 4. 3 halaman belajar	41
Gambar 4. 4 halaman pengurangan.....	42
Gambar 4. 5 halaman penjumlahan.....	42
Gambar 4. 6 Halaman kuis.....	43
Gambar 4. 7 Menu Bermain.....	43
Gambar 4. 8 Menu Tentang	44
Gambar 4. 9 sudut pandang game	44

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1 Pengujian Game	49
Gambar 2 Mengisi Kuisisioner	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran aritmatika Pada anak usia 6-7 tahun atau pada anak Sekolah Dasar itu merupakan pembelajaran yang sangat penting. Karena pelajaran aritmatika merupakan dasar untuk penghitungan yaitu penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian.

Saat ini mata pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran yang cukup sulit untuk diserap oleh siswa karena beberapa faktor, seperti proses pengajaran yang terlalu teoritis, proses belajar mengajar yang masih menggunakan metode konvensional. Selain itu, matematika menjadi sangat sulit karena siswa merasa topik yang disampaikan terlalu serius sehingga dapat menghambat murid untuk menyerap pelajaran(Puspa Putri, 2019).

Game edukasi adalah sebuah sarana hiburan berbasis multimedia yang paling banyak diminati masyarakat terutama kalangan anak hingga kalangan muda. Selama pandemi covid-19 ini banyak anak muda yang menghabiskan waktunya dengan bermain *game*. *Game* Edukasi dapat mempermudah cara belajar, terkadang saat belajar seseorang akan dihadapkan dengan kesulitan memahami suatu mata pelajaran, maka dengan adanya *game* edukasi ini bisa membantu penggunaannya memahami pelajaran yang ada di dalam *game* tersebut. Selain itu *game* edukasi

penghitungan aritmatika juga dapat menjadi sarana belajar yang tidak membosankan bagi para pengguna game edukasi. Di dalam *Game* ini pemain dapat menikmati permainan animasi 2D yang berbais android yaitu *game* edukasi penghitungan aritmatika(Gunawan dkk., 2021)

Pada peneliti sebelumnya yang telah dilakukan oleh Hamzah dan Widodo peneliti membuat dengan judul “Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naïve Bayes”, memiliki hasil dengan metode naïve bayes dalam menentukan proses penyeleksian jawaban untuk menentukan rekomendasi belajar yang berdasarkan dari banyaknya skor user dalam menjawab soal dan yang akan digunakan oleh penulis menggunakan metode *fisher yates shuffle* dalam pengacakan soal bertema game edukasi penghitungan aritmatika pada anak Sekolah Dasar.(Hamzah & Widodo, 2021)

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dirancang sebuah sistem untuk menunjang pembelajaran penghitungan aritmatika yaitu berupa game edukasi penghitungan aritmatika. Pada *game* edukasi penghitungan aritmatika ini dapat memberikan kesempatan anak untuk berfikir sekaligus bermain game dan belajar tentang aritmatika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Media pembelajaran matematika yang masih menggunakan buku sehingga kurang menarik untuk Sebagian anak Sekolah Dasar.

2. Terdapat pemikiran bahwa ketakutan pada pembelajaran matematika disebabkan karena pola pengajaran yang menekankan pada hafalan dan kecepatan berhitung.
3. Rendahnya minat anak untuk belajar matematika karena kurang menariknya bahan ajar sehingga anak lebih memilih smartphone untuk saat ini.

C. Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut, bagaimana membuat game aritmatika agar bisa membantu pembelajaran anak sekolah dasar?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas dibuat lah Batasan masalah sebagai berikut :

1. Game edukasi ini dibuat untuk anak kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Mojoagung.
2. Game ini dibentuk menggunakan prosedur algoritma *Fisher Yates Shuffle*.
3. Tampilan dalam game ini 2D.
4. Game ini sebagai media pembelajaran aritmatika.
5. Game ini menggunakan *Unity* versi tahun 2020..
6. Minimal untuk penggunaan versi pada *android* yaitu versi *android 5* lolipop.

7. Dalam game ini hanya dapat di dimainkan 1 orang saja.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan perancangan diatas adalah membuat game edukasi penghitungan matematika, untuk membuat game edukasi aritmatika untuk membantu pembelajaran anak sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penulis

- a. Sebagai tugas akhir atau sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Teknik Informatika.
- b. Sebagai acuan Mahasiswa atau menjadi motivasi tugas seberat apapun.
- c. Sebagai pengujian dan membuktikan kualitas mahasiswa semester akhir.

2. Manfaat bagi siswa

Siswa lebih mudah untuk belajar penghitungan matematika dengan menggunakan cara baru yaitu menggunakan *game* edukasi penghitungan aritmatika pada pelajaran matematika dasar.

3. Manfaat Bagi Guru

Bisa menambah wawasan atau pengetahuan pada guru tentang media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Serta game edukasi

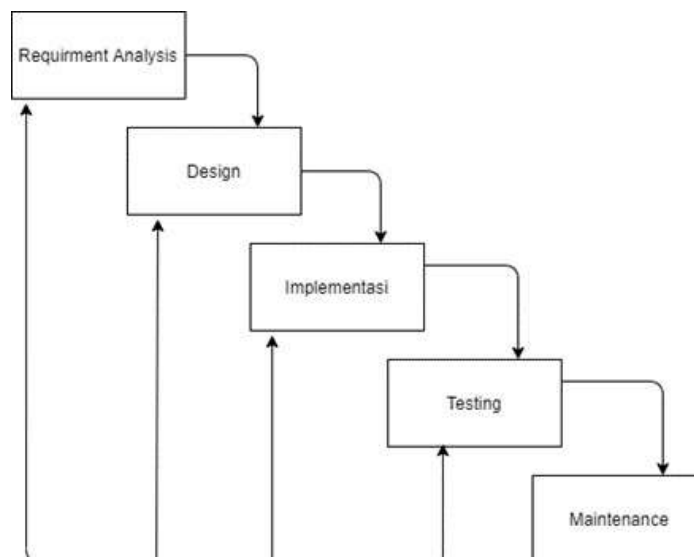
penghitungan aritmatika ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar dilakukan online.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian sebagai berikut :

1. Teknik Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *waterfall* dalam pendekatannya, tahap – tahap model *waterfall* sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Tahapan Waterfall (Rahmatami, 2022)

a. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan Analisa kebutuhan untuk Pengumpulan data dengan melakukan studi literatur, wawancara dan observasi.

b. Desain Sistem atau Perancangan Sistem

Desain sistem berfokus pada desain pembuatan program, arsitektur perangkat lunak, tampilan antar muka dan prosedur pengodean. Perancangan sistem ini berdasarkan hasil studi literatur yang kemudian dibuat alur program serta menentukan algoritma yang cocok untuk penelitian ini.

c. Pembuatan Koding atau Implementasi

Implementasi hasil dari tahapan sebelumnya seperti, desain antar muka program dan proses koding sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

d. Pengujian

Pada tahap ini melakukan pengujian sistem untuk diimplementasikan dari hasil program yang telah dibuat yang apakah nantinya aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Dalam pengujian aplikasi dilakukan dengan pengujian *Blackbox*.

e. Maintenance atau Perbaikan Sistem

Pada tahapan ini melakukan evaluasi terhadap sistem yang baru untuk mengetahui apakah sistem telah memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Dari hasil evaluasi ini dimungkinkan untuk melakukan perubahan-perubahan yang diperlukan terhadap sistem agar senantiasa dapat digunakan dengan baik.

f. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dilakukan setelah kegiatan selesai, laporan berisi data yang diperoleh dari hasil studi Pustaka, wawancara, observasi, Analisa sistem, perancangan sistem, implementasi sistem sampai pengujian sistem dan dilakukan perbaikan sistem jika ditemukan eror pada sistem.

2. Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah Teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan studi penelaahan dari berbagai buku, literatur, hasil-hasil penelitian, dan halaman web dari internet.

b. Wawancara (interview)

Wawancara adalah Teknik analisis data dengan cara mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber.

c. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan penelitian dan peninjauan, agar peneliti dapat mengetahui apa saja yang diperlukan pada *game* edukasi penghitungan aritmatika.

H. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang telah dirancang dapat dilihat pada waktu penelitian seperti berikut :

Tabel 1. 1 Jadwal penelitian

NO	Jadwal Penelitian	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4				Bulan 5				Bulan 6				Bulan 7			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi literatur	■	■	■																									
2	Wawancara				■	■	■	■																					
3	Observasi								■	■	■	■																	
4	Analisis Sistem											■	■	■	■														
5	Perancangan Sistem															■	■	■	■	■	■								
6	Implementasi Sistem																			■	■	■	■	■	■				
7	Pengujian																							■	■	■	■		
8	Perbaikan Sistem																											■	■
9	Penyusunan Laporan																												

I. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan proposal adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang hasil – hasil penelitian dan landasan teori tentang teori yang dijadikan landasan dalam penelitian dan pengertian program yang mendukung.

BAB III ANALISA DAN PERMODELAN SISTEM

Analisa dan permodelan system adalah proses penguraian suatu pokok dan menyelidiki keadaan yang sebenarnya atau mencari indikasi komponen dan unsur penting dalam permodelan suatu system.

BAB IV HASIL DAN EVALUASI

Pada bab ini berisikan hasil dari game edukasi tersebut dan mengevaluasi atau menguji program yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir proposal berisikan kesimpulan sistem yang dibuat dan saran atau harapan yang berdasarkan rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Awaludin, A. A. R., Rawa, N. R., Narpila, S. D., Yuliani, A. M., Wewe, M., Gradini, E., Julyanti, Eva, Haryanti, S., Bhoke, W., & Resi, B. B. F. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI* - Google Books. https://www.google.co.id/books/edition/Teori_dan_Aplikasi_Pembelajaran_Matemati/63RQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+aritmatika+sd&pg=PA1&printsec=frontcover
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Ekojono, Irawati, D. A., Affandi, L., & Rahmanto, A. N. (2017). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika. *Prosiding SENTIA 2017 – Politeknik Negeri Malang*, 9, 101–106.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & 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), 46–59. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1.96>
- Hamzah, A. N., & Widodo, D. W. (2021). Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naive Bayes. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 5(3), 7–14.
- Iwan, hendro, B. (2021). *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android (teori, latihan dan tugas m... - Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Pemrograman_Mobile_Berbasis_An/M3QrEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Pemrograman+Mobile+Berbasis+Android&printsec=frontcover
- Puspa Putri, D. A. (2019). Edugame Operasi Hitung Matematika untuk Anak Sekolah Dasar (SD) Berbasis Android. *PROtek : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 6(2), 85–89. <https://doi.org/10.33387/protk.v6i2.1233>
- Rahmatami. (2022). *Apa Si Metode Waterfall Itu? Metode Pengembangan Perangkat Lunak* - BuddyKu. [buddyku.com. https://buddyku.com/teknologi/a29d6836d9d647ce8983068782e87548/apa-](https://buddyku.com/teknologi/a29d6836d9d647ce8983068782e87548/apa-)

si-metode-waterfall-itu-metode-pengembangan-perangkat-lunak

- Sulistiyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>
- Supardi, R. (2017). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 10.
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Yunifa Miftachul Arif, H. K. (2020). *Membangun Sistem Transaksi Game Multiplayer dengan Unity 3D - Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/Membangun_Sistem_Transaksi_Game_Multipla/FpT6DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=unity+3d&printsec=frontcover
- Yusliana Bakti, R., Wahyuni, T., Hayat, M. A. M., & Ridwang, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Anak Tunarungu. *PROtek : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 8(1), 40–44. <https://doi.org/10.33387/protk.v8i1.2377>