

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>