

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. 2022. *Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 dan 5 Menggunakan Construct 2*. Jurnal Interkom. (Vol. 17, No. 1).
- Hatmanti, N. M., & Septianingrum, Y. (2020). *Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Asuhan Keperawatan Keluarga*. Jurnal Ilmiah Kesehatan (The Journal of Health Sciences), 13(2), 144-149.
- Kurniawan, Y. I., & Rivaldi, M. F. 2021. *Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Jurnal Manajemen Informatika. (Vol. 11, No. 1)
- Nisa, M. A., & Susanto, R. 2022. *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar*. Jurnal Penelitian Guru Indonesia. (Vol. 7, No. 1, pp. 140-147).
- Rahma & Nurhayati. 2021. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal Edukasi Matematika dan Sains. (Vol. 2, No. 1).
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. 2021. *Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika*. Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya. (Vol. 15, No 1).
- Supriyatni, M. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom Terintegrasi Portal Rumah Belajar untuk Siswa SD*. JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2(8), 1322-1330.

Yusnita, A., Rangan, A. Y., & Setiawan, F. (2016). *Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random*. *Sebatik*, 15(1), 1-6.