

DAFTAR PUSTAKA

- Al Maududi, M. I., Sularsa, A., & Pratondo, A. (2021). Perancangan Aplikasi Permainan 2d Berhitung Untuk Siswa Sekolah Dasar. *eProceedings of Applied Science*, 7(6).
- Eng, V. (2021, March). Rancang Bangun *Game* Edukasi untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika Kelas 3 SD Dengan Menggunakan Unity. In *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences* (Vol. 1, No. 1, pp. 784-792).
- 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: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 17(1), 1-15.
- Kurniawan, Y. I., & Rivaldi, M. F. (2021). *Game* Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 47-59.
- Nidhom, A. M., Ningrum, G. D. K., & Al Idrus, S. (2022). *Game* Edukasi Telitong (Teliti Berhitung) pada Pembelajaran Anak Usia Dini untuk meningkatkan Motivasi Belajar. *TEKNO: Jurnal Teknologi Elektro dan Kejuruan*, 32(1), 255-264.
- Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran daring melalui *game* edukasi Quizizz terhadap hasil belajar fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108-115.
- Ratnawati, E. (2016). Karakteristik teori-teori belajar dalam proses pendidikan (perkembangan psikologis dan aplikasi). *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2).
- Ridoi, M. (2018). Cara mudah membuat *game* edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2.
- Rosdiani, A., & Warmansyah, J. (2021). Perancangan *Game* Edukasi Berhitung Berbasis Mobile Aplikasi Inventor. *JOSTECH: Journal of Science and Technology*, 1(2), 198-206.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Ahlimedia Book.

- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*.
- Prayoga, D., Rusdiana, L., & Yedithia, F. (2022). Pengembangan *Game 2d Platformer “Virus Must Die”* Berbasis Android Menggunakan Unity. *Jurnal Saintekom*, 12(2), 200-209.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Wadah Wibawanto.