

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, R. E., 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 (JTIK)*, Vol.6, No.6: 617-624.
- Bito, N., & Masaong, A. K. 2023. Peran Media Pembelajaran Matematika sebagai Teknologi dan Solusi dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi dan Disruption. *Jambura Journal of Mathematics Education*, Vol.4, No.1: 88-97
- Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasajo, I., & Yuliana, I. 2021. Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, Vol.3, No.2: 184-193.
- Gabajová, G., Krajčovič, M., Matys, M., Furmannová, B., & Burganová, N. 2021. Designing virtual workplace using unity 3D game engine. *Acta Technología*, Vol.7, No.1: 35-39.
- Ghani, M. A., Pohan, A. B., Gunawan, D., & Saputra, Y. 2024. Penerapan Game Edukasi 3D Endless Runner Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, Vol.7, No.1: 288-298.
- Irawan, A. E., Liliana, L., & Juwiantho, H. 2021. Dynamics Difficulty Adjustment Metode Evolutionary MCTS with Flexible Search Horizon pada Multi-Action Adversarial Games untuk Penyesuaian Tingkat Permainan. *Jurnal Infra*, Vol.9, No.1: 162-168.

- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. 2021. Game edukasi dengan menggunakan unity 3D untuk menunjang proses pembelajaran. *Jsi (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, Vol.8, No.2: 263-272.
- Krisdiawan, R. A., Rohmana, M. F., & Permana, A. 2020. Pembuatan Game Runaway From Culik Dengan Algoritma Fuzzy Mamdani. *Buffer Informatika*, Vol.6, No.1: 38-46.
- Kristan, D., Bessa, P., Costa, R., & Vaz de Carvalho, C. 2020. Creating competitive opponents for serious games through dynamic difficulty adjustment. *Information*, Vol.11, No.3: 156.
- Kurniawan, M. A., Putra, A. D., Pasha, D., & Yulianti, T. 2023. Game Edukasi Pengenalan Tapis Lampung Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol.4, No.3: 270-277.
- Mas' Ud, M. F., & Huda, S. N. 2024. Rancang Bangun Gim Math Runner Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, Vol.11, No.2: 756-768.
- Muharram, M. R. W., & Widani, W. 2021. Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Productive Struggle Sebagai Solusi Pembelajaran Selama Pandemi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, Vol.4, No.2: 266-277.
- Nendya, M. B., & Redono, D. 2022. Pocong Rush: Endless Runner Game Based On Finite State Machine. *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, Vol.5, No.1: 14-20.

- Sutmo, F., Dewanto, B. A., Mucoffa, M. A. M., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. 2023. Math Runner: Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, Vol.3, No.4: 165-173.
- Tanjung, M. A. P. 2013. Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu–Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Yazir, M. S., Tosida, E. T., & Karlitasari, L. 2022. Endless Run Based Medicinal Plant Educational Game Development. *International Journal of Global Operations Research*, Vol.3, No.2: 64-73.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. 2020. Pengenalan Dasar Aplikasi *Blender* 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, Vol.1, No.1: 18-21.