

DAFTAR PUSTAKA

- Advernesia. 2021. *Operasi Hitung Bilangan, Urutan, dan Operasi Campuran*.
<https://www.advernesia.com/blog/matematika/operasi-hitung/#:~:text=Dalam%20pembelajaran%20matematika%20dasar%2C%20terdapat,%2C%20perpangkatan%2C%20dan%20tanda%20kurung>. diakses pada 20 Januari 2022 pukul 10.27.
- Clark C. Abt. 1970. *Definisi game menurut para ahli*.
- Desyka A. Amanda, 2019. *Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android*, Jurnal SCRIPT Vol. 2 No. 1 Juni 2019.
- Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, Erri Wahyu Puspitarini. (2016). *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, 46-58.
- Edward, S. L. (2009). *Learning Process and Violent Video Games. Hand Book of Research on Effective Electronic Game in Education*. Florida: University of Florida.
- Herman Hudoyo, H. 2005. *Teori Belajar untuk Pengajaran Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Indrajani 2011. *Pengertian Flowchart Menurut Para Ahli*.
<https://creatormedia.my.id/pengertian-flowchart-menurut-para-ahli>. diakses pada 20 Januari 2022 pukul 11.38.
- Irsa. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linier Congruent Method (Lcm)*. Jurnal Informatika Global Vol 6.
- Kurniawan, A. 2018. *Rancang Bangun Game Interaktif Petualangan "Kloro" Berbasis Android*
<https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais/article/view/4>, diakses pada tanggal 18 juni 2022.
- Pamoedji. 2015. *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Pujiadi. 2013. " *Pengembangan Edukasi Untuk Media Bantu Pembelajaran Drill and Practice Sebagai Persiapan Siswa menghadapi Ujian Nasional Matematika* ". <http://LPMP.Provinsi.Jawa.Tengah.com./2013/3/>

10/pengembangan game edukasi untuk media bantu pembelajaran drill and practice sebagai persiapan siswa.

Rofiqoh, I. .2020. *Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar*, Lentera Sriwijaya, Volume 2, No. 1, Mei 2020.

Sari Puspita Yuni. 2016. *Smartphone sebagai produk mobile phone*. Jurnal Informatika. Vol. 16, No. 1, Juni.

Setiawan, I. 2006. *Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Setya Nugraha, K. 2018. Rancang Bangun Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IX Berbasis Android” pada tahun 2018,
<https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais/article/view/4>, diakses pada tanggal 18 juni 2022.

Tarmidzi, R, 2019. *Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar*. <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/5355>, diakses pada tanggal 19 juni 2022.

Yayuk Ema. 2019. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*.