

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Pristiwati, B. Badariah, S. Hidayat, dan R. S. Dewi, “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 6, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://repo.iain->
- [2] S. Aula, H. Ahmadian, dan B. A. Majid, “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya,” *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, hlm. 21–28, 2020.
- [3] N. Amallia dan E. Unaenah, “ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR,” *Nurul Amallia-Een Unaenah Attadib Journal Of Elementary Education*, vol. 3, no. 2, 2018.
- [4] S. A. Pramuditya, S. Noto, dan H. Purwono, “Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika,” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, vol. 2, no. 2, hlm. 165–179, 2018.
- [5] A. S. Mubharokh, M. W. Afgani, dan R. Paradesa, “Pengembangan game edukasi matematika berbasis komputer pada materi pola bilangan,” *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 16, no. 1, hlm. 33–43, Sep 2021, doi: 10.21831/pg.v16i1.34376.
- [6] M. B. Firmansyah dan D. Zalilludin, “Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Pemrograman Dasar Dengan Nama Code Augmented Reality Puzzle Menggunakan Unity 3D & Vuforia Berbasis Android,” dalam *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 2022, hlm. 130–134.
- [7] S. De Freitas, “International Forum of Educational Technology & Society Are Games Effective Learning Tools? A Review of Educational Games,” *Source: Journal of Educational Technology & Society*, vol. 21, no. 2, hlm. 74–84, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <https://about.jstor.org/terms>
- [8] T. Rahmasari, “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql,” vol. 04, 2019.
- [9] F. L. Sanjaya, F. Fatkrurrozak, S. Syarifudin, dan D. Wakhyudi, “Pelatihan Perancangan Mesin Pada SMK Diponegoro Lebaksiu Kabupaten Tegal Jurusan TKRO Dengan Menggunakan Aplikasi Autodesk Inventor,” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 2, hlm. 484–490, Apr 2022, doi: 10.31849/dinamisia.v6i2.9279.
- [10] E. R. Subhiyakto, Y. P. Astuti, dan L. Umaroh, “Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design,” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, hlm. 145–154, 2021.
- [11] A. Aprilianto dan W. Mariana, “Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter,” *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 1, hlm. 139–158, Sep 2018, doi: 10.31538/nzh.v1i1.47.

- [12] M. Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Maskha, 2018.
- [13] A. P. Fitriani dan P. A. Maharani, “Peningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Jamuran,” *Jurnal Pendidikan Modern*, vol. 4, no. 3, hlm. 37–43, 2019.
- [14] A. A. Aulia, *Edukasi dan produktivitas masyarakat di masa pandemi*. Bandung: LP2M UIN SGD Bandung, 2021.
- [15] D. Nabila dan R. D. Ariyanto, “Sinema Edukasi: Sebuah Gagasan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Melalui Tayangan Film,” dalam *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 2022, hlm. 751–761.
- [16] M. T. Umasugi, “Sosialisasi dan Edukasi Pemberian Vaksin Sebagai Upaya Trust Pada Masyarakat Kota Ambon,” *Journal Of Human And Education (JAHE)*, vol. 1, no. 2, hlm. 5–7, Jun 2021, doi: 10.31004/jh.v1i2.12.
- [17] D. Aribowo, “Game Edukasi pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Android,” 2020.
- [18] A. V. Mokodompit, “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI MULTIMEDIA GAME PDL BERBASIS MOBILE LEARNING BERBANTUAN PJBL DI SMP,” *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, vol. 6, no. 2, 2020.
- [19] F. Ma’ruf, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD,” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, vol. 2, no. 3, hlm. 143–147, Agu 2021, doi: 10.54371/ainj.v2i3.68.
- [20] A. Jalil, “Matematika dalam perspektif sosial budaya,” *Prosiding SNMPMAT*, vol. 1, 2018.
- [21] R. A. Cahdriyana dan R. Richardo, “Berpikir komputasi dalam pembelajaran matematika,” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, vol. 11, no. 1, hlm. 50–56, 2020.
- [22] L. Miranti, “Analisis kesulitan belajar matematika pada topik logika pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Klaten Utara,” *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1, 2018.
- [23] R. Witarsa, *Publikasi Jurnal Nasional Panduan Menyusun Artikel Ilmiah Bagi Guru Dan Mahasiswa S1*. Deepublish, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=cUC3DwAAQBAJ>
- [24] R. Ariani Sukamto dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Revisi. Informatika Bandung, 2018.
- [25] V. Arora, M. Singh, dan R. Bhatia, “Orientation-based Ant colony algorithm for synthesizing the test scenarios in UML activity diagram,” *Inf Softw Technol*, vol. 123, hlm. 106292, Jul 2020, doi: 10.1016/j.infsof.2020.106292.
- [26] A. Voutama, “Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML,” *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, vol. 11, no. 1, hlm. 102–111, 2022.

- [27] Munawar, *Analisis perancangan sistem berorientasi objek dengan UML (unified modeling language)*. Penerbit Informatika Bandung, 2018.
- [28] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, dan M. Wulandari, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, hlm. 19–25, 2022.
- [29] A. F. Prasetya, S. Sintia, dan U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, hlm. 14–18, 2022.
- [30] O. Suria, "Development of Word Game Algorithm for Learning Javanese Script," *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, vol. 12, no. 2, hlm. 73–86, 2018.
- [31] M. Abbas, R. Rioboo, C.-B. Ben-Yelles, dan C. F. Snook, "Formal modeling and verification of UML Activity Diagrams (UAD) with FoCaLiZe," *Journal of Systems Architecture*, vol. 114, hlm. 101911, Mar 2021, doi: 10.1016/j.sysarc.2020.101911.
- [32] N. I. Yusman, "Perancangan sistem informasi berbasis orientasi objek menggunakan star uml di cv niasa bandung," *Jurnal Accounting Information System (AIMS)*, vol. 1, no. 2, hlm. 101–109, 2018.
- [33] R. Aditya, V. H. Pranatawijaya, dan P. B. A. A. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype," *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 1, no. 1, hlm. 47–57, 2021.
- [35] S. N. Wahyuni, S. Mulyatun, H. Hendrik, dan M. Maimunah, "Pengembangan game edukasi untuk anak usia dini berbasis mobile menggunakan construct 2," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, vol. 10, no. 2, hlm. 264–269, 2021.
- [36] R. Nuqisari dan E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android," *Jurnal Teknik Elektro*, vol. 19, no. 02, 2019.
- [37] S. Permastasari, M. Asikin, dan N. R. Dewi, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA 'MaTriG' DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 3 DI SMP," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, vol. 8, no. 1, hlm. 21–30, 2022.
- [38] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, dan Y. Wahyudin, "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*, vol. 17, no. 1, hlm. 1–15, 2022.
- [39] N. B. Nggiku dan A. C. Talakua, "Perancangan Game Edukasi Matematika Tentang Perhitungan Untuk Siswa (Studi Kasus: SD Inpres Kalumbang): Mathematics Educational Game Design About Calculations For Students (Case Study: SD Inpres Kalumbang)," dalam *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2023, hlm. 290–296.

- [40] A. Y. B. Y. Langkay dan D. Ananda, "Math Is Fun: Aplikasi Belajar Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android," *eProceedings of Applied Science*, vol. 9, no. 3, 2023.
- [41] T. A. Saputro, K. Kriswandani, dan N. Ratu, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII," *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, vol. 4, no. 1, hlm. 10–23, 2018.
- [42] Y. Kalaka, Y. A. Mustofa, dan H. Dalai, "Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Banthayo Lo Komputer*, vol. 2, no. 1, hlm. 78–82, 2023.
- [43] M. Rurut, J. Waworuntu, dan T. Komansilan, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile di Sekolah Dasar," *Eduatik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 2, no. 2, hlm. 212–223, 2022.
- [44] F. Priyatna dan W. Wiguna, "Mobile game pembelajaran matematika dasar menggunakan construct 2 di SDN Sasaksaat," *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, vol. 1, no. 1, hlm. 218–227, 2021.
- [45] B. Budiyo, "PENGEMBANGAN MEDIA HEPI (Hebat Perkalian) BERBASIS ANDROID PADA MATERI PERKALIAN KELAS II SEKOLAH DASAR," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 11, no. 3, 2023.
- [46] D. A. Amanda, "Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun," *JoEICT (Journal of Education And ICT)*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [47] T. R. Amrulloh, M. Risnasari, dan P. R. Ningsih, "Pengembangan game edukasi matematika (operasi bilangan pecahan) berbasis android untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Eduatik: Pendidikan dan Informatika*, vol. 5, no. 2, hlm. 115–123, 2019.
- [48] A.-A. Solehudin, N. Fariz, N. Wahyu, R. F. Permana, dan A. Saifudin, "Rancang Bangun Digitalisasi Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall," *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, vol. 1, no. 4, hlm. 1000–1005, 2023.