

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Sopiandi and D. Susanti, "Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar," *J. PETISI (Pendidikan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–4, 2022, doi: 10.36232/jurnalpetisi.v3i1.2021.
- [2] M. Mustofa, J. L. Putra, and C. Kesuma, "Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game," *Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 27–34, 2021, doi: 10.31294/coscience.v1i1.158.
- [3] K. Ismawan, A. Sularsa, and ..., "Penerapan Teknologi Augmented Reality (ar) Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Sekolah Menengah Pertama," *eProceedings ...*, vol. 6, no. 2, pp. 4283–4290, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/download/13715/13457>
- [4] S. K. Ummah, "Media Pembelajaran Matematika.pdf." p. 159, 2021.
- [5] R. Setiyanto, N. Nurmaesah, N. Sri, and A. Rahayu, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 1, pp. 137–142, 2019.
- [6] R. Cahyaningtyas and S. Iriyani, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 4, no. 2, pp. 15–20, 2015.
- [7] M. R. Rahadi, K. I. Satoto, and I. P. Windasari, "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, p. 44, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49.
- [8] M. Darwis, K. Amri, and H. Reymond, "Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia," *Ristekdik (Jurnal Bimbing. dan Konseling)*, vol. 5, no. 2, pp. 228–233, 2020, [Online]. Available: jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/download/2088/pdf
- [9] S. W. Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, vol. 4, no. 1, pp. 28–40, 2017, doi: 10.33373/kop.v4i1.1121.
- [10] Y. Firdaus, Y. Pebrianti, and T. Andriyani, "Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online," *J. Ris. Terap. Akunt.*, vol. 2, no. 2, pp. 169–181, 2018.
- [11] K. Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *J. Curere*, vol. 1, no. 1, p. 29, 2017.

- [12] Y. Ramdani, "Kajian pemahaman matematika melalui etika pemodelan matematika," *J. Sos. dan Pembang.*, vol. 22, no. 1, p. 2, 2006, [Online]. Available: <https://doi.org/10.29313/mimbar.v22i1.198>
- [13] Lily Parnabhhakti, "Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika," *Sepren*, vol. 2, no. 2, pp. 17–22, 2021, doi: 10.36655/sepren.v2i2.508.
- [14] J. Harmony, "= 8,295 Dan T," vol. 02, no. April, pp. 11–19, 2012.
- [15] S. Wendi Harisa *et al.*, "Perancangan Game Edukasi Matematika Menggunakan Construct 2 Untuk Kelas VII di SMPN 1 Lareh Sago Halaban," *J. Tek. Mesin, Ind. Elektro Dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 77–92, 2023.
- [16] Pusat Ilmu Pengetahuan, "Persamaan Linear," <Http://P2K.Unkris.Ac.Id/>, pp. 122–147, 2020, [Online]. Available: http://p2k.unkris.ac.id/id1/3065-2962/Sistem-Persamaan-Linear_243617_p2k-unkris.html
- [17] A. S. Rahma, "BAHAN AJAR Bangun Ruang Sisi Datar SMP / MTs Kelas VIII Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *ResearchGate*, pp. 1–15, 2019.
- [18] Ajeng Puspitasari, "Modul_dan_Latihan_Soal_Materi_Relasi_and," *Relasi dan Fungsi*, pp. 10–10, 2016, [Online]. Available: https://www.academia.edu/43927597/Modul_dan_Latihan_Soal_Materi_Relasi_and_Fungsi_Kelas_VIII_KD_3_3_dan_4_3
- [19] D. W. Putra, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *J. Informasi, Sains dan Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 62–71, 2023, doi: 10.55606/isaintek.v6i1.92.
- [20] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa," *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [21] Anharudin and A. Nurdin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pendaftaran Kursus," *J. PROSISKO*, vol. 5, no. 2, pp. 116–126, 2018.
- [22] W. Apriliah, N. Subekti, and T. Haryati, "Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pt. Chiyoda Integre Indonesia Karawang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 2, pp. 34–42, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i2.69.
- [23] N. Hidayati, "Pengembangan Sistem Informasi Pembelian Obat Secara Kredit Pada Apotik Dengan Menggunakan Model View Controller (MVC)," *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 4, no. 2, pp. 457–471, 2020.
- [24] Yahya and A. M. Nur, "() mencapai nilai nol (0). 3. Solusi akan didapatkan

apabila nilai x ,” *J. Inform. dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 79–87, 2018.

- [25] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, “Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android,” *J. Go Infotech*, vol. 23, no. 2, pp. 14–17, 2018, doi: 10.36309/goi.v23i2.79.
- [26] H. Jurnal, D. Arya Maulana, U. Anisatur Rosyidah, and I. ARTIKEL ABSTRAK Sejarah Artikel, “Jurnal Explore IT|52 Analisis dan Pengembangan Game Edukasi ‘Earth Defender’ dengan Metode Agile Berbasis Android,” *J. Keilmuan dan Apl. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 36, pp. 52–63, 2023.
- [27] D. Damayanti, M. F. Akbar, and H. Sulistiani, “Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 275–282, 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020721671.
- [28] A. B. Pohan, I. Alfarobi, and S. W. Hadi, “Pengembangan Idle Game ‘Havok Runner’ Berbasis Android Menggunakan Metode Agile Game Development,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 3, p. 1573, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i3.3994.
- [29] N. Ashari, D. Darwis, and K. Kisworo, “Game Edukasi Pengenalan Dampak Buruk Merokok Bagi Kesehatan Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, pp. 22–28, 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i1.2455.