

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Asmawati, “Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini,” *JO*, vol. 6, no. 1, pp. 82–96, Mar. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1170.
- [2] Y. Anggraini, “Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2415–2422, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1241.
- [3] R. P. Fhonna, M. F. Dzil Ikram, and S. Fachrurrazi, “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBANGUN ANDROID APPLICATION FOR BEGINNERS BERBASIS MULTIMEDIA,” *SISFO*, vol. 5, no. 2, Oct. 2021, doi: 10.29103/sisfo.v5i2.6222.
- [4] A. Daniyati, I. B. Saputri, R. Wijaya, S. A. Septiyani, and U. Setiawan, “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” 2023.
- [5] Intan Nurhasana, “PENGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB,” *al-fikru*, vol. 2, no. 2, pp. 217–229, Dec. 2021, doi: 10.55210/al-fikru.v2i2.573.
- [6] Abdul Wahid, “PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR,” *Open Science Framework*, preprint, 2018. doi: 10.31219/osf.io/adw5s.
- [7] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III,” vol. 3, 2021.
- [8] N. Rohima, “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa,” *Open Science Framework*, preprint, May 2023. doi: 10.31219/osf.io/acxe2.
- [9] F. F. Putra, A. Rozak, G. V. Perdana, and I. Maesharoh, “Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University,” *JPI*, vol. 4, no. 2, pp. 98–103, Dec. 2019, doi: 10.35706/jpi.v4i2.3236.
- [10] R. Alfah, “PERANCANGAN GAME UNTUK MURID SEKOLAH DASAR BERGENRE ARCADE DISERTAI MATERI SOAL PELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE,” *Technologia*, vol. 11, no. 1, p. 22, Jan. 2020, doi: 10.31602/tji.v11i1.2692.
- [11] R. T. Singkoh, A. S. M. Lumenta, and V. Tulenan, “Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training,” 2016.

- [12] D. Ariani, "Gamifikasi untuk Pembelajaran," *JPI LIVES*, vol. 3, no. 2, pp. 144–149, Nov. 2020, doi: 10.21009/JPI.032.09.
- [13] I. I. Purnomo, "APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2," *Technologia*, vol. 11, no. 2, p. 86, Apr. 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [14] A. Yulianti, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR," vol. 05, 2020.
- [15] Sannuri, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MA MAMBAUL ULUM DESA BIRA TIMUR KECAMATAN SOKOBANAH KABUPATEN SAMPANG." STKIP PGRI BANGKALAN, 2022. [Online]. Available: http://repo.stkipgribkl.ac.id/1884/1/Artikel%20Sannuri_1822211062_Ekonomi_2022.pdf
- [16] M. S. Novendri, A. Saputra, and C. E. Firman, "APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA MTS NURUL ISLAM DUMAI MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL," vol. 10, 2019.
- [17] B. Huda and B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce," vol. 1, no. 2, 2019.
- [18] A. M. Lukman and D. Aryanto, "APLIKASI EDUKASI EKOSISTEM PENGENALAN DUNIA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID," *Evolusi*, vol. 7, no. 2, Oct. 2019, doi: 10.31294/evolusi.v7i2.6402.
- [19] S. Surahman and E. B. Setiawan, "Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan," *Ultima InfoSys*, vol. 8, no. 1, pp. 35–42, Aug. 2017, doi: 10.31937/si.v8i1.554.
- [20] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, "PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDL (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE," *teknokom*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, Mar. 2019, doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.
- [21] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," vol. 21, no. 1, 2021.

- [22] N. Nasihudin and H. Hariyadin, "Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran," *japendi*, vol. 2, no. 4, pp. 733–743, Apr. 2021, doi: 10.36418/japendi.v2i4.150.
- [23] D. Retno dan W. Rasfaniwaty, *Matematika untuk SD/MI Kelas I*, 1st ed. Pusat Perbukuan, 2022.
- [24] D. Retno dan W. Rasfaniwaty, *Matematika untuk SD/MI Kelas II*, 1st ed., Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- [25] A. Susanto, A. I. Kristiana, A. Fatahillah, et al., *Matematika untuk SD/MI Kelas III*, 1st ed. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- [26] E. Saputra, "Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Berkunjung ke Lokasi Wisata Pulau Penyengat Tanjungpinang," *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 3, no. 1, pp. 4677-4690, 2022, doi: 10.47492/jip.v3i1.1693.