

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Waskito, “Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia [Media for Interactive Mathematics Learning for Elementary School Grade 6 Based on Multimedia],” *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 9, no. 1, pp. 20–26, 2017.
- [2] U. Soim Daimah, “SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka dalam Mempersiapkan Peserta Didik di Era Society 5.0,” 2023, doi: 10.36655/sepren.v4i1.
- [3] A. R. Hakim and H. Windayana, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD,” *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, vol. 4, no. 2, 2016, doi: 10.17509/eh.v4i2.2827.
- [4] S. Amami Pramuditya, M. S. Noto, and D. Syaefullah, “Game Edukasi Rpg Matematika,” *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, vol. 6, no. 1, p. 77, 2017, doi: 10.24235/eduma.v6i1.1701.
- [5] S. A. Pramuditya, M. S. Noto, and H. Purwono, “Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika,” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, vol. 2, no. 2, p. 165, 2018, doi: 10.33603/jnpm.v2i2.919.

- [6] N. B. Nugraha, “Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D untuk Siswa Kelas 6 SD,” *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, vol. 15, no. 1, pp. 113–120, 2022, doi: 10.51903/pixel.v15i1.741.
- [7] F. Rizqiyah, “Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berbantuan Role Playing Game Berbasis Realistic Mathematic Education Pada Materi Program Linear,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ...*, pp. 62–74, 2022, [Online]. Available: <http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/937%0Ahttp://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/viewFile/937/438>
- [8] R. A. Rahman and D. Tresnawati, “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *Jurnal Algoritma*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016, doi: 10.33364/algoritma/v.13-1.184.
- [9] I. T. Muslimin and N. Marfuah, “Implementasi media game Role Playing Game (RPG) untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Akhlak Sehari- hari”.

- [10] K. Hafidz, M. D. Irawan, and H. D. Nawar, "Sistem Penginputan Data Bahan Pokok pada Pasar Tradisional Sumatera Utara Berbasis Website di Disperindag Sumut," *sudo Jurnal Teknik Informatika*, vol. 1, no. 3, pp. 98–107, Jul. 2022, doi: 10.56211/sudo.v1i3.27.
- [11] R. Aditya, V. Handrianus Pranatawijaya, P. Bagus Adidyana Anugrah Putra, J. Hendrik Timang, K. Palangkaraya, and K. Tengah, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype," 2021.
- [12] Suendri, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)," *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, p. 1, 2018, [Online]. Available: <http://www.omg.org>
- [13] S. Hidayah and Y. R. Sipayung, "EXPERT SYSTEM-BASED GASTROENTERITIS DIAGNOSIS USING THE FUZZY METHOD AND CERTAINTY FACTOR," *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 11, no. 1, pp. 14–20, Mar. 2023, doi: 10.35508/jicon.v11i1.9849.
- [14] S. Hartati, "Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Notaris Dan Ppat Ra Lia Kholila, Sh Menggunakan Visual Studio Code," *Jurnal Siskomti*, vol. 3, no. 2, pp. 37–48, 2020, [Online].

Available:[https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/STM
IK-SISKOMTI/article/view/123](https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/STM-
IK-SISKOMTI/article/view/123)

- [15] J. Enstein, U. Citra, B. Vera, R. Bulu, B. Roswita, and L. Nahak, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially,” *Jurnal Jendela Pendidikan*, vol. 02, 2022.
- [16] B. Ajilaksana, A. Josi, and S. Andriyanto, “Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa Kelas SD Berbasis Android,” *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 109–123, Mar. 2023, doi: 10.53624/jsitik.v1i2.165.