

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. P. Wulandari, S. Umayaroh, and P. Mahanani, “Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Daring Ditinjau dari Perilaku Anak Kelas V SD,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, vol. 1, no. 6, pp. 456–464, Jul. 2021, doi: 10.17977/um065v1i62021p456-464.
- [2] N. A. Pratidina, A. Suriansyah, and W. R. Rafianti, “Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar,” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, vol. 2, no. 4, pp. 2138–2145, Dec. 2024, doi: 10.60126/maras.v2i4.575.
- [3] A. S. Jodi, S. Masfuah, and A. Bakhruddin, “Analisis Dampak Penggunaan Smartphhone terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 4 Puyoh,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 59–68, 2023.
- [4] F. Husna, H. Jamin, and R. Juliandi, “The Effects of Mobile Games on Elementary School Students’ Achievement in Aceh,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 1, pp. 308–314, Dec. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v6i1.1879.
- [5] Chandra Sagul Haratua, Abdul Aziz, Rudiawan Prawira, Jejen Tabriji, Henny Ambarwati, and Ahmad Nurhadi, “The Impact Of Online Game Addiction On Elementary School Students’ Learning Motivation: A Qualitative Study Of Grade 5 Students At SDN Karangmakmur III,” *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, vol. 2, no. 3, pp. 98–106, May 2024, doi: 10.59024/bhinneka.v2i3.841.
- [6] M. I. Hidayatullah, D. Wahyudin, and P. Dasar, “Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar Negative Impact of Using Gadgets on Elementary School-Age Children,” 2024.
- [7] H. Haidir, S. Nuria, E. Irnanda, D. Darmansyah, and Y. Fitria, “ANALISIS PEMANFAATAN MATH GAMES BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA DI SEKOLAH DASAR,” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 93–101, Apr. 2024, doi: 10.31932/jpdp.v10i1.3104.
- [8] Najuah, R. Sidiq, and R. S. Simamora, “GAME EDUKASI BUKU,” *Yayasan Kita Menulis*, Oct. 2022.
- [9] H. Haidir, S. Nuria, E. Irnanda, D. Darmansyah, and Y. Fitria, “ANALISIS PEMANFAATAN MATH GAMES BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA DI SEKOLAH DASAR,” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 93–101, Apr. 2024, doi: 10.31932/jpdp.v10i1.3104.

- [10] W. Wibawanto, "GAME EDUKASI RPG (ROLE PLAYING GAME)," Semarang, Mar. 2020. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/340233496>
- [11] S. Bahri and A. Wahdian, "Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar," *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, vol. 6, no. 2, pp. 23–41, Jan. 2021, doi: 10.29407/jpdn.v6i2.15078.
- [12] R. Safitri, "PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN," Jun. 2021.
- [13] N. D. Anggraeny, "PENGARUH PENGGUNAAN METODE JARIMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR," Dec. 2021.
- [14] H. Prawira, E. M. Adams Jonemaro, and A. Hendra Brata, "Pengembangan Game Edukasi Si Kancil Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Sistem MDLC (Multimedia Development Life Cycle)," 2017. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [15] R. Rosaly, A. Prasetyo, and M. Kom, "Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan," Jul. 2019.
- [16] Y. Kalaka, Y. Aril Mustofa, and H. Dalai, "Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar," *Copyright @BALOK*, vol. 2, no. 1, 2023.
- [17] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, and Y. Wahyudin, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2", doi: 10.35969/interkom.v16i1.
- [18] E. Gunawan, L. Rusdiana, T. Informatika, S. Palangkaraya, J. Gobos No, and P. Raya, "APLIKASI GAME EDUKASI MATEMATIKA TINGKAT DASAR BERBASIS ANDROID," 2022.
- [19] D. Sukma Pawestri, S. Rahayu, and N. Rahayu Sesanti, "Januari Tahun 2024 | Hal," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 25–33, 2024, doi: 10.56393/pedagogi.v4i1.2369.
- [20] M. I. Al Maududi, A. Sularsa, and A. Pratondo, "PERANCANGAN APLIKASI PERMAINAN 2D BERHITUNG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR APPLICATION DESIGN CALCULATION 2D GAME FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS."
- [21] R. K. Wiryaningtyas, F. Adamura, and I. P. Astuti, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger," *Jurnal Cendekia: Jurnal*

Pendidikan Matematika, vol. 7, no. 3, pp. 3192–3204, Nov. 2023, doi: 10.31004/cendekia.v7i3.2815.

- [22] J. B. L. Sie, I. A. Musdar, and S. Bahri, “PENGUJIAN WHITE BOX TESTING TERHADAP WEBSITE ROOM MENGGUNAKAN TEKNIK BASIS PATH,” *Pusat Penelitian STMIK KHARISMA Makassar*, Sep. 2022.
- [23] Y. I. Kurniawan and M. F. Rivaldi, “Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar,” *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, Apr. 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i1.