

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21107/edutic.v5i2.5355.g3634>
- Ballo, N., & Snae, M. (2016). Perhitungan Matematika Dasar Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Jarimatika. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 2(2), 1–7.
- Faust, K. A., Meyer, J. F., & Griffiths, M. D. (2013). Competitive and Professional Gaming: Discussing Potential Benefits of Scientific Study. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3(1), 67–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2013010106>
- Kölling, M., Utting, I., McCall, D., Brown, N., Stevens, P., & Berry, M. (2006). *About Greenfoot*. The Greenfoot Team. <https://www.greenfoot.org/overview>
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Masturoh, S., Wijayanti, D., & Prasetyo, A. (2019). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall Pada SMK ITENAS Karawang. *Jurnal Informatika*, 6(1), 62–68.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31294/ji.v6i1.5375>
- Rahmawati, I., Leksono, P. I., & Harwanto. (2020). Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–23.
- Sholichah, A. S. (2018). Teori-teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 23–46. <https://doi.org/10.30868/EI.V7I01.209>
- Sundaru, A., & Ismiarti, M, B. (2020). The Making of TEBU (Tebak Budaya) Game in Preserving Indonesian Cultural Characteristics. *Indonesian Journal of Information Systems*, 3(1), 1–13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24002/ijis.v3i1.3555>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatkan dan Penilaian)*. CV Wacana Prima.
- TanLi, M., Jiang, Y., Xiang, W., & Rushu, P. (2020). Black-box approach for software testing based on fat-property. *MATEC Web of Conferences*, 309(02008), 1–8.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1051/matecconf/202030902008>