

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Aprianita, “PENERAPAN METODE E-TUTOR SEBAYA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MASA PANDEMI COVID-19  
The Implementation of E-Peer Tutoring Method in Mathematics Teaching and Learning During The Covid-19 Pandemic,” vol. 2019, pp. 12–20, 2020.
- [2] E. Icando, “Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game  
Strengthening Character Education Values through Icando Educational Games in Elementary School,” vol. 6, pp. 23–41, 2021.
- [3] Y. Indah and P. Sari, “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MISSOURI MATHEMATICS PROJECT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
Implementation of the Missouri Mathematics Project Learning Model in Mathematics Learning,” pp. 31–40, 2019.
- [4] I. P. A. Suhardiana, “Peran teknologi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar [The role of technology in supporting English subject in elementary schools],” *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 92–102, 2019.
- [5] F. H. Saputri and D. Pratiwi, “Pembuatan Game RPG ‘Roro Jonggrang’ Dengan RPG Maker MV,” *Semin. Nas. Cendekiawan*, pp. 9.1-9.9, 2016.
- [6] D. M. Richard MH, Petrus Sokibi, “Pembuatan Game Rpg ‘ the Adventure of Sachi ’ Menggunakan Engine Rpg Maker Mv,” *J. Digit*, vol. 8, no. 2, pp. 185–196, 2018.
- [7] F. Heri, A. Yunus, and A. E. Budianto, “Penerapan Metode Algoritma Shuffle Random Pada Game 2D Pertualangan Pemuda Desa,” *Kurawal-Jurnal Teknol. ...*, vol. 4, pp. 167–180, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.machung.ac.id/index.php/kurawal/article/view/464>.
- [8] E.- Yana, A.- Komara, and A.- Anisah, “Pengembangan Game Edukatif

- Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Analysis Ability Mahasiswa,” *Assets J. Akunt. dan Pendidik.*, vol. 8, no. 2, p. 157, 2019, doi: 10.25273/jap.v8i2.4916.
- [9] S. Widya, C. Dharma, and J. M. Y. No, “Applying Shuffle Random Algorithm on Magic Time Edugame Based on,” *SNITT Poltekba 2017*, pp. 203–208, 2017.
- [10] A. C. Putra, “Game Edukasi Dengan Role Playing Game ( Rpg ) Maker Untuk Kelas 2 Sd,” pp. 1–15, 2018.
- [11] S. Wijayanti, A. Nurhuda, and R. Andrea, “Edugame ‘Etam-Tainment’ Pembelajaran Bahasa Kutai dengan Shuffle Random dan Agen Cerdas,” *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 3, pp. 302–307, 2018, doi: 10.22146/jnteti.v7i3.439.
- [12] N. frisda Eldiana and N. eka Muliawati, “Pengembangan Game ‘COC’ • Rpg Maker Mv Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kpk,” *APOTEMA J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 5, pp. 150–161, 2019, doi: 10.31597/ja.v2i5.740.
- [13] M. Kania, “Aplikasi Game Edukasi Puzzle Dengan Kecerdasan Buatan Berbasis Android,” *J. Ilm. Ilmu Komput. Fak. Ilmu Komput. Univ. Al Asyariah Mandar*, vol. 7, no. 2, pp. 62–69, 2021, [Online]. Available: <http://www.ejournal.fikom-unasman.ac.id/index.php/jikom/article/view/205>.
- [14] E. N. T. Kuswantoro, T. Rahman, and A. F. Munadzar, “Game ‘Roro Jonggrang’ Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 33–38, 2021, doi: 10.36040/jati.v5i1.3379.
- [15] W. Wibawanto, *Game edukasi rpg (role playing game)*, no. July. 2020.
- [16] . I. M. O. S., . I. G. M. D. S. K. . M. ., and . I. G. P. S. S. P. . M. P., “Pengembangan Game Edukasi Nihongo Benkyou Berbasis Android,”

- Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 76, 2018, doi: 10.23887/karmapati.v7i2.15275.
- [17] A. Yusnita and T. Rija'i, "Implementasi Algoritma Shuffle Random pada Pembelajaran Panca Indra Berbasis Android," *JUITA J. Inform.*, vol. 7, no. 1, p. 19, 2019, doi: 10.30595/juita.v7i1.3647.
- [18] Hendy, "Pemodelan Sistem Menggunakan UML (Unified Modelling Language)," *Syst. Model.*, no. July, pp. 1–5, 2019, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/334562380>.
- [19] Suendri, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)," *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/download/3148/1871>.
- [20] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.
- [21] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, "Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- [22] I. Wahyudi, S. Bahri, and P. Handayani, "Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia," vol. V, no. 1, pp. 135–138, 2019, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [23] E. Tsuraya and U. Zuhdi, "Pengembangan Media Interaktif Rupatali Berbasis Flash Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas Iv," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 4, pp. 3091–3100, 2019.