

## DAFTAR PUSTAKA

Andriyat Krisdiawan, R. and Darsanto (2019) 'PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDL (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE', *TEKNOKOM*, 2(1). doi:10.31943/teknokom.v2i1.33.

Dhoruri, A. (2017) *Matematika 5 untuk SD/MI Kelas V*. Yogyakarta: Quadra.

Dias, L.L., Enstein, J. and Manu, G.A. (2021) 'Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(1). doi:10.37792/jukanti.v4i1.233.

Mustofa, M., Putra, J.L. and Kesuma, C. (2021) 'Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game', *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1). doi:10.31294/coscience.v1i1.158.

Pressman, R.S. (2007) *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.

Razi, A.A., Mutiaz, I.R. and Setiawan, P. (2018) 'Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer', *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), p. 219. doi:10.25124/demandia.v3i02.1549.

Rusman, R. (2018) 'Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Studi Tentang Best Practice yang Dilakukan Guru Sekolah Dasar dalam Perencanaan, Pelaksanaan, dan Penilaian Kurikulum 2013', *Al-Bidayah*, 10(2). doi:10.14421/al-bidayah.v10i2.166.

Sakul, G., Wonggo, D. and ... (2018) 'Perancangan Game Edukasi Matematika Dasar Untuk Anak Sd Kelas 1 Berbasis 3D', ... *Education Journal-E2J*, 6(2).

Santika, R.R. *et al.* (2019) 'IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS DENGAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE DAN PENDEKATAN TAKSONOMI BLOOM', *Sebatik*, 23(2). doi:10.46984/sebatik.v23i2.788.

Susanto, S.H. (2011) *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.

Trilaksono, M.T. (2022) *Perancangan Game Design Document Sebagai Salah Satu Pengembangan Media Untuk Meningkatkan Kepedulian Remaja Indonesia Terhadap Kebersihan Lautan*. Universitas Dinamika.

Wahyu, S. (2022) 'PENERAPAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA PENGEMBANGAN APLIKASI GAME PEMBELAJARAN BUDI PEKERTI', *SKANIKA*, 5(1). doi:10.36080/skanika.v5i1.2904.

