

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. (2020). Efektivitas pembelajaran matematika secara daring di era pandemi covid-19 terhadap kemampuan berpikir kreatif. *Fibonacci*, 1(3), 1–11.
- Akromusyuhada, A. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Islam pada Sarana dan Prasarana Pendidikan : Tinjauan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sasara dan Prasarana untuk SD / MI , SMP / MTs , DAN SMA / MA. *Tahdzibi*, 4(1), 41–48. <https://doi.org/10.24853/tahdzibi.4.1.41-48>
- Anwar, S. (2022). *Eksplorasi Punokawan Dalam Perancangan Asset Game Bergaya Chibi Untuk Generasi Muda Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara Punokawan ' s Exploration in the Design of Chibi-Style Game Assets for the Young Generation as an Effort to Preserve Indonesian .* 4(1), 1–6.
- Arban, A. (2022). Implementasi Finite State Machine (FSM) pada Agent Permainan Game Lost Animal at Borneo berbasis Android. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 144–151. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3921>
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.* In Jakarta: Rineka Cipta (p. 172). <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/62880>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Choiro Yahya, R., Mukhtar, H., Hayami, R., & Unik, M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pemetaan Digital Pada Universitas Muhammadiyah Riau. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v1i1.1901>

- Christopher T. Cross, Taniesha A. Woods, and H. S. (2019). *in Early Childhood* (Vol. 11, Issue 2).
- Ian Millington dan John Funge. (2019). *Advanced artificial intelligence* (second edition). In *Advanced Artificial Intelligence (Second Edition)*. <https://doi.org/10.1142/11295>
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- Kurniawan, Y. I., Hares Yulianti, U., Yulianita, N. G., & Putra Pratama, A. (2022). English Learning Educational Games for Hearing and Speech Impairment Students At Slb B Yakut Purwokerto. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 3(3), 781–790. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.3.317>
- Martin, R., & Surya, E. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Geometri. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(2018), 104–111. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.177>
- Nofiar, A. (2022). Pembuatan Animasi 3D Pengolahan Kelapa Sawit menjadi Minyak Mentah Kelapa Sawit menggunakan Metode MDLC. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 114–120. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3773>
- Nur Rahmah. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Nurdin, Noviana, Munar, & Taufiq. (2020). CD Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains*, 1(2), 1–13. <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/tts/article/view/3251>
- Pujiono, E. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata

- Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>
- Rahman, M., & Dasuki, M. (2022). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam Dan Kumpulan Do'a Berbasis Android. *JUSTIFY: Jurnal Sistem Informasi Ibrahimi*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.35316/justify.v1i1.1958>
- Rahmani, R., & Suryana, D. (2022). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 156–161. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Riyanto, & S.R, S. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet Utilization of Augmented Reality in Interactive Learning Media of Planet Revolution. *Jurnal Juita*, 3(4), 187–192.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Syahputra, R. (2018). Analisis Tingkat Kesehatan Bank Dengan Metode CAMEL Pada PT. Bank Artos Indonesia Tbk, Periode 2014-2017. *JURNAL AKUNTANSI DAN BISNIS: Jurnal Program Studi Akuntansi*, 4(1). <https://doi.org/10.31289/jab.v4i1.1546>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

Yulsilviana, E., & Ekawati, H. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo. *Sebatik*, 23(1), 116–123. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i1.453>

