## REFERENCES


Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. (2019). Pengembangan game puzzle sebagai edugame berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematika siswa SD. JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, 3(1), 74–79.9.

Alfaris, A. M. S. (2021). Scramsis Game (Syntak Scramble): Innovation of basic programming educational games for students of class X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates. Jurnal Mandiri IT, 9(2), 47–51.

Andrai, B. R. E. S. A. (2023). Analisa evaluasi website penerimaan mahasiswa dengan menggunakan metode UAT pada STMIK Widuri. Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek, 4(1), 1–23.

Anshori, I. F., Kaffah, S. A., Supa, N., & Setiawan, R. (2022). Perancangan game edukasi pengenalan bahasa pemrograman menggunakan Construct 2. Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi, 5(2), 275–286.

Arief, U. M., Shofiani, D., Yarman, I. N., & Wicaksono, P. (2023). Information technology innovation for Android-based letter and number recognition to improve learning outcomes for kindergarten students. In Proceedings of the 4th Vocational Education International Conference (VEIC 2022) (pp. 138–146).

Purnomo, A., & Sudarmillah, E. (2020). Game motorik: Aritmatika Step. Journal of Technology and Informatics (JoTI, 1(2), 65–72.

Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). Game edukasi pembelajaran sejarah berdirinya Indonesia untuk sekolah dasar. Emitor: Jurnal Teknik Elektro, 20(2), 77–81.

Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023). Smartkids matematika dasar berbasis Android menggunakan Construct 2. LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan, 1(4), 891–906.

Djo, B., & Suhendi, H. (2021). Perancangan game tambang batu bara menggunakan Scirra Construct 2 di PT. Aluna Kusumah Lestari. EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF, 2(1), 307–312.

Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian black box testing pada aplikasi inventori barang berbasis web di PT. AINO Indonesia. LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan, 1(1), 1–5.

Gunawan, D., Priyawati, D., Putri, D. A. P., Utomo, I. C., Al Irsyadi, F. Y., Rusnilawati, R., & Yulianto, A. (2022). A local community internet registration with network failure report monitoring system. Jurnal Teknik Informatika (Jutif, 3(6), 1523–1532.

Hamka, H. H. (2022). Game edukasi untuk pembelajaran IPA SMP kelas VIII berbasis Android. JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 9(1), 274–288.

Azizah, H., & Irsyadi, F. Y. (2020). Educational game in learning Arabic language for modern Islamic boarding school. Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi, 4(3), 489–496.

Iqbal, M. Y., & Junianto, E. (2022). Pengenalan suara hewan berbasis Construct 2 untuk peserta didik PAUD Riyadul Falah. E-Proceeding Teknik Informatika, 3(2), 32–41.

Octaviano, A., Zailani, A. U., Noris, S., Zakaria, H., -, S., & Prakoso, C. P. (2021). Designing a mobile-based learning media educational game applications. International Journal of Advanced Trends in Engineering Science and Technology, 6(1), 1–4.

Priyatna, F., & Wiguna, W. (2020). Mobile game pembelajaran matematika dasar menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat. E-Proceeding Teknik Informatika (PROTEKTIF, 1(1), 218–227.

Purliano, H. A., & Sudarmilah, E. (2020). Game motorik: Petualangan si Entong, mengenal makanan bergizi. JUSTINDO (Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia, 5(1), 20–26.

Puspitasari, N., & Wahyudi, M. H. (2022). Mathematics learning application in the form of Android-based educational games at Pancasila 4 Pracimantoro Junior High School. International Journal of Computer and Information System (IJCIS, 3(4), 163–170.

Rachman, A., Prasetyo, B. E., Arief, R., & Ferdiansyah, M. A. (2019). Pengembangan aplikasi game pembelajaran matematika "Momon Math Run" berbasis desktop menggunakan model Waterfall. Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan (pp. 433–438).

Rahmadani, A., Ariyanto, A., Nur, N., Rohmah, S., Maftuhah, Y., Desstya, A., Dasar, P., & Surakarta, U. M. (2023). Model problem-based learning berbasis media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10(1), 127–141.

Rais, N. A. R., Pakarti, M. B., & Iswara, W. B. (2023). Pembuatan dan pelatihan game edukasi untuk usia dini di TK Al-Firdaus berbasis smartphone. Jurnal BUDIMAS, 5(1), 1–7.

Rambe, M. Y., Tanjung, M. R., & Saleh, A. (2020). Perancangan aplikasi game cat volly berbasis Android. Jurnal FTIK, 1(1), 769–780.

Sabilla, I. N., Ahmadi, & Shaefur, R. (2023). Optimization of numeracy learning in elementary schools through innovation in the development of Construct 2-based game "Fish Math." Proceeding International Conference on Education (pp. 315–321).

Saputra, V. H., Pasha, D., & Afriska, Y. (2020). Design of English learning application for children early childhood. Proceedings of the Conference (pp. 661–665).

Sudarmilah, E., & Mulyana, A. M. (2022). The 2D educational game prevention of COVID-19 in Indonesia. Journal of Education Technology, 6(2), 288–298.

Wang, Y. H. (2019). Development of an HTML5 game with Construct 2 for learning applications. ACM International Conference Proceeding Series (pp. 1–4).