

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Ulfa, “Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Edcometech*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2016.
- [2] L. Nisa’, “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini,” *ThufuLA : Jurnal Inovasi Pendidikan Guru*, vol. 8, no. 1, pp. 1–14, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>.
- [3] J. Warmansyah and Amalina, “Pengaruh Permainan Konstruktif Dan Kecerdasan Visual-Spasial Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini,” *MATH EDUCA Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2019.
- [4] E. M. Ratnasari, “Efektifitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kecerdasan Visual Anak Prasekolah,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 2407–4454, 2020.
- [5] A. A. Putri, “Kegiatan Montase dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 997–1006, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1624.
- [6] A. Nurul Anastasia and I. Handriani, “Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner”.
- [7] I. R. D. Nur, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran

- Brain Based Learning,” *JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA*, vol. 4, no. 1, pp. 26–41, 2016.
- [8] S. W. Adi Nugroho, I. L. Sardi, and R. R. Riskiana, “Analysis and Design of Game-Based Learning Applications for Early Childhood Using Children-Centered Design Method,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, no. 4, p. 1826, Oct. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i4.4453.
- [9] R. Delima, N. Kurnia Arianti, and B. Pramudyawardani, “Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design,” *INFORMATIKA*, vol. 12, no. 1, pp. 13–23, 2016.
- [10] F. A. Ramadhan, A. Herdiani, and D. D. Jatmiko, “Analisis Implementasi Metode Child centered design Dalam Perancangan Aplikasi Pembelajaran Gender difference Untuk Anak Usia Dini.”
- [11] I. Budi Maryatun and N. Kusumadewi, “Penerapan Student Centered Approach pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta),” *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 1, no. 1, pp. 79–102, 2012, doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2924>.
- [12] R. Hapsari, “Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna,” *Generasi Emas*, vol. 3, no. 1, pp. 18–24, May 2020, doi: 10.25299/jge.2020.vol3(1).5251.

- [13] N. Veronica, “Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 49, Oct. 2018, doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1939.
- [14] B. Permana, E. Wahyu Hidayat, and A. Rahmatulloh, “Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis Android,” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 03, no. 02, pp. 151–156, 2018.
- [15] D. Adhalia and N. Susianna, “Keterampilan Pemecahan Masalah, Berpikir Kreatif, Dan Penalaran Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Visual [Problem Solving, Creative Thinking, And Reasoning Skills In Learning Mathematics Using Visual Learning Media],” *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, vol. 17, no. 1, p. 101, Jan. 2021, doi: 10.19166/pji.v17i1.2636.
- [16] N. Muhsanah, I. Sujadi, and Riyadi, “Analisis Keterampilan Geometri Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri Berdasarkan Tingkat Berpikir Van Hiele,” *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, vol. 2, no. 1, pp. 54–66, 2014.
- [17] A. Rosmiati, “Media Pembelajaran Visual Seni Rupa Pada Anak Paud/Tk,” *Jurnal Seni Budaya*, vol. 9, no. 2, 2016, doi: <https://doi.org/10.33153/glr.v9i2.1389>.
- [18] M. Fitri Fathonah, S. Wahyuningsih, and M. Munif Syamsuddin, “Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Kumara Cendekia*, vol. 8, no. 2, pp. 142–154, 2020, doi: <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.39789>.

- [19] A. Marjuni and H. Harun, "Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran," *JURNAL IDAARAH*, vol. III, no. 2, pp. 194–204, 2019.
- [20] A. Z. Shoumi, "Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru," in *Seminar Nasional Cendekiawan ke 5*, vol. 5, 2019, pp. 2.23.1-2.23.6.
- [21] L. Y. Sari and D. Susanti, "Effectiveness Test Of Learning Media Interactive Oriented Constructivism In Neurulasi Topic To Animal Development Subject," *BioCONCETTA*, vol. II, no. 1, pp. 158–164, 2016.
- [22] S. Aysiah, A. Komarudin, and R. Yuniarti, "Desain Game Edukasi Bertema Penerapan Akhlakul Karimah Menggunakan Framework Mechanics Dynamics Aesthetics," in *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi (SISFOTEK)*, 2020, pp. 281–286.
- [23] F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, "Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, vol. 7, no. 3, pp. 242–251, 2018.
- [24] R. Alfanza, S. Shalihamidiq, R. Mufidah, and B. N. Sari, "Prediksi Rating Game Menggunakan Algoritma C4.5 Berdasarkan Entertainment Software Rating Board," *Jurnal Ilmiah Komputer*, vol. 19, no. 1, pp. 1–10, 2023.
- [25] R. Prasetya, E. W. Hidayat, and R. N. Shofa, "Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JuTISI)*, vol. 4, no. 3, pp. 478–487, 2018.

- [26] D. M. Pahlifi and M. Fatharani, "Android-based learning media on human respiratory system material for high school students," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, vol. 5, no. 1, pp. 109–116, Aug. 2019, doi: 10.21831/jipi.v5i1.25111.
- [27] I. Bagus and M. Mahendra, "Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK," *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016.
- [28] Rahmatullah, Inanna, and A. T. Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 317–327, 2020, doi: <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.
- [29] M. Sholeh, Rr. Y. Rachmawati, and E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, p. 430, Nov. 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- [30] F. A. Ramadhan, A. Herdiani, and D. D. Jatmiko, "Analisis Implementasi Metode Child centered design Dalam Perancangan Aplikasi Pembelajaran Gender difference Untuk Anak Usia Dini," *e-Proceeding of Engineering*, vol. 8, no. 1, pp. 648–656, 2021.
- [31] R. Delima, N. Kurnia Arianti, and B. Pramudyawardani, "CHILD CENTERED DESIGN," 2016.
- [32] S. Alisyafiq, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran

Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 135–143, 2021, doi: <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>.

- [33] R. Kalliomeri, K. Ohlsson, and S. Tulensalo, “Child-Centered Design,” Pelastakaa Lapset .
- [34] S. C. I. Aulia, “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Sederhana Pada Kegiatan Posbindu PTM,” *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, vol. 6, no. 1, pp. 38–44, Feb. 2022, doi: 10.47080/saintek.v6i1.1665.
- [35] I. Zufria, “Pemodelan Berbasis UML (Unified Modeling Language) dengan Strategi Teknik Orientasi Objek User Centered Design(UCD) dalam Sistem Administrasi Pendidikan,” 2013.
- [36] A. Feby Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *Jikti Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [37] A. Bryan, F. Finika, S. Andryana, and R. T. Komalasari, “Algoritma Fisher-Yates sebagai Pengacak Soal pada Game Edukasi: Ruang Geometri,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 5, no. 1, p. 2021, 2021, doi: 10.35870/jti.
- [38] M. Ariandi and M. D. Ariyadi, “Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini

- (PAUD),” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, no. 4, p. 2120, Oct. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i4.4683.
- [39] M. A. Hasan, S. Supriadi, and Z. Zamzami, “Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus: Universitas Lancang Kuning Riau),” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 291–298, Sep. 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.291-298.
- [40] J. R. Lewis and J. Sauro, “LNCS 5619 - The Factor Structure of the System Usability Scale,” 2009.
- [41] M. Surahman, N. Widiyasono, and R. Gunawan, “Analisis Usability Dan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan System Usability Scale Dan User Experience Questionnaire,” *Jurnal Siliwangi*, vol. 7, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: <https://doi.org/10.37058/jssainstek.v7i1.3180>.
- [42] A. Sidik, “Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile,” *Technologia: Jurnal Ilmiah*, vol. 9, no. 2, p. 83, Apr. 2018, doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.
- [43] I. Rachmawati and R. Setyadi, “Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 551–561, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2868.
- [44] E. Iryanti, L. O. M. Zulfiqar, S. S. Kusumawardani, and I. Hidayah, “Pengukuran Kepuasan Pengguna E-Learning Menggunakan Metode

- Evaluasi Heuristik Dan System Usability Scale,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 9, no. 3, pp. 469–478, 2022, doi: <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022924631>.
- [45] E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, “Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal,” *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, vol. 5, no. 1, p. 43, Feb. 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i1.817.
- [46] Z. Miftah and I. P. Sari, “Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode SUS,” *Research and Development Journal of Education*, vol. 1, no. 1, pp. 40–48, Oct. 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7076>.
- [47] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, “Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s,” *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, Nov. 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [48] N. A. Lestari and E. Retnoningsih, “Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi,” *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 2, no. 2, pp. 159–168, 2018.
- [49] A. I. Dhewi, S. Patmanthara, D. Heru, and W. Herwanto, “SEBAGAI PENUNJANG MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS SMK.” [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppp>

- [50] Z. H. Elfariani, "Edukasi Kebudayaan Nusantara Berbasis Board Game," 2022.
- [51] K. C. D. Puspa, "Development Of Educational Game Learning Media Based On Websites On Human Digestive System Materials IPA Students In Class V Elementary School 1 Sibangkaja," 2022.
- [52] J. Kuswanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X," *Jurnal Ilmiah Edutic*, vol. 6, no. 2, pp. 78–84, May 2020.
- [53] M. Rizali, Z. Warhat, and E. Zebua, "Pengaruh Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual (DKV) Box Art Game Terhadap Story Line Berdasarkan Persepsi Gamers Pada Video Game Populer Di Indonesia," *Gorga Jurnal Seni Rupa*, vol. 08, no. 02, pp. 296–302, 2019.
- [54] I. Jaya, R. Rahmadi, and M. N. Soleh, "Rancang Bangun APLIKASI Juz'amma Berbasis Android Menggunakan Metode Child Centered Design Pada TPQ Al-Muchtar Bekasi," *Jurnal Informatika: Jurnal pengembangan IT (JPIT)*, vol. 5, no. 3, pp. 106–112, 2020.
- [55] S. D. Utomo, V. Effendy, and D. D. Jatmiko, "Analisis Dan Implementasi User Interface Aplikasi Pengenalan Hewan Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Teknologi Augmented Reality Menggunakan Metode Child Centered Design Jurnal Tugas Akhir Universitas Telkom," *e-Proceeding of Engineering*, vol. 4, no. 3, pp. 4892–4899, 2017.

- [56] E. A. Shopia, R. Aryani, and U. Khaira, “Perancangan User Interface Game Edukasi Cegah Kekerasan Seksual Dengan Metode Child Centered Design (CCD),” *JURNAL JARINGAN SISTEM INFORMASI ROBOTIK (JSR)*, vol. 7, no. 1, pp. 34–43, 2023.
- [57] G. Zakaria, “Perancangan User Interface Pada Educational Games For Kids Dengan Menggunakan Metode Child Centered Design,” 2019.
- [58] E. Wahyu, A. Nur, and M. Fauzan, “Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality,” *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)* , vol. 5, no. 1, pp. 54–62, 2019, doi: <https://dx.doi.org/10.26418/jp.v5i1.29848>.