

## DAFTAR PUSTAKA

- Android Developer. 2020. Dashboard Distribusi. Diakses dari <https://developer.android.com/about/dashboards> pada tanggal 04-11-2022
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2022. Profil Internet Indonesia 2022. Jakarta: APJII. Diakses dari <http://apjii.or.id/survei> pada tanggal 08-11-2022
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol. 4, No. 1, Hal. 21-28
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275-282.
- Dixit, P. K. (2014). *Android*. Bengaluru: Vikas.
- Fuqoha, A. A. N. (2015). *Pengembangan Game RPG (Role Play Game) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Untuk Siswa Smp Kelas VII*. Disertasi, Program Pascasarjana: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gustian, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Materi Bilangan Bulat Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 11 Pontianak. SKRIPSI IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Ismail, M. E., Masran, S. H., Rahim, M. B., Faizal, A. N., & Marian, M. F. (2017). Development of Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(4), 339-345.
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2010). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing (4th ed.)*. California: Libraries Unlimited.
- Juraman, S. R. (2014). Pemanfaatan smartphone android oleh mahasiswa ilmu komunikasi dalam mengakses informasi edukatif. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(1), 1-16.

- Khoerniawan, R. W., Putrama, I. M., & Agustini, K. (2018). Game Edukasi Penjelajah Berbasis Virtual Reality. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 7(1), 20-29.
- Kusuma, Y. (2011). *Membedah Kehebatan Android*. Jakarta: Grasindo.
- Muhtasyam, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berupa Game Edukasi Berbasis Android dengan Bantuan Software Construct 2 pada Materi Aljabar*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Diakses dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/38973> pada tanggal 27 Maret 2018.
- Munib, A., 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Mushthofa, Wahyono, Asfarian, A., Ramadhan, D. A., Putro, H. P., Wisnubhadra, I., Saputra, B., Pratiwi, H. (2021). *Informatika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Oksalinin. (2020). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG) UNTUK SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 SANGGAU LEDO*. Skripsi. Program Studi P.TIK: IKIP PGRI Pontianak).
- Presiden Republik Indonesia. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Sekretaris Negara Republik Indonesia
- Presiden Republik Indonesia. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Kementerian Sekretaris Negara Republik Indonesia.
- Putra, A.S. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Peluang Kelas XII SMA Negeri 3 Singkawang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika: IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Putra, R. A. (2019). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATERI BILANGAN BULAT KELAS VII MTS NURUL UMMAH SUNGAI DURI*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika: IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.

- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*. Disertasi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: UIN Raden Intan Lampung.
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*. Malang: Maskha.
- Rizki, A. (2022). *Pengembangan Game Edukasi berbasis Android berbantu Software Construct 2 sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Rogers, R., Lombardo, J., Mednieks, Z., & Meike, B. (2009). *Android Application Development*. California: O'Reilly Media, Inc.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Fisika untuk Siswa Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35-44.
- Santo, A. (2021). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERMUATAN KARAKTER PADA MATA KULIAH KOMUNIKASI DATA DALAM MATERI MEDIA TRANSMISI DI IKIP PGRI PONTIANAK*. SKRIPSI IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Sari, S.A.M. (2018) *Pengembangan Buku Saku Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kayan Hilir*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika; IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyarini, D., Ramadhani, D., & Sabirin, F. (2021). Developing Serious Video Games for Data Communication Courses. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 11–22. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21009/JTP2001.6>
- Sumanjayanti, R. (2021). *INFORMATIKA JADI MATA PELAJARAN WAJIB? APA UNTUNGNYA?* [Online] Tersedia : <https://informatics.uii.ac.id/2021/04/18/informatika-jadi-mata-pelajaran-wajib-apa-untungnya/> [18 April 2021]
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Wahyono, Mushthofa, Asfarian, A., Ramadhan, D. A., Putro, H. P., Wisnubhadra, I., Saputra, B., & Pratiwi, H. (2021). *Buku Panduan Guru Informatika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Penilaian hasil pembelajaran di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.