

DAFTAR PUSTAKA

- Dian, (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Edukatif Berbasis Film Kartun Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Pada Materi Statistika Di Kelas Viii Smp Kristen Immanuel Ii*. Skripsi Thesis, Ikip Pgri Pontianak.
- Damarjati, S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Androis Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 12, 166.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2020). Peran Kurikulum Akhlak dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Alam Sol Parung Bogor. *Jurnal Tematik*, 10(2), 74-80.
- Hikmatyar, M. (2015). *Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 25-26.
- Hodiyanto, Darma, dan S.R.S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2),324.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2010). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing (4th ed.)*. California: Libraries Unlimited.
- Muhtasyam, (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar*. Skripsi. Program studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Mohamad Adiwijaya, Kodrat Iman S, and Yuli Christyono, "Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Jurnal Transient* Vol.4, no. 1 (2015): 129.
- Musthofa, Rifqi. (2022) *Rangkuman Materi Informatika Kelas 7 SMP/MTs Kurikulum Merdeka Bab 4 Sistem Komputer*
- Nugroho, I (2011). *Sistem Informasi penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dengan PHP dan SQL*.

- Nozomi, I. (2018). Aplikasi Game Edukasi Pada Anak Usia 5 Sampai 10 Tahun Dengan Metode Image Manipulation. *Intecom: Journal Of Information Technology And Computer Science*, 1(2), 124–131.
- Presiden Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementrian Sekretaris Negara Republik Indonesia.
- Prameswari, D, P., Seetiawan, A, B., & Farida, I, N (2022) *Game Edukasi Pengenalan huruf Menggunakan Metode Fisher-Yetes Shuffle*. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Rahman, R. A, Tresnawati, D., & Sekolah Tinggi Teknologi Garut. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya 4 Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.
- Rianingtias, Okta. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1440 H / 2019.
- Muhtasyam, Aziz. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar*. Skripsi. Program studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Skolastika, Weni Febriani (2023) *Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Berbantuan Rpg Maker Mv Dalam Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Kayan Hilir*. Diploma Thesis, Ikip Pgrl Pontianak.
- Silmi, M. Q, & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V*. JPGSD, 4(4).

- Syahroni, & Nurfitriyanti, M. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif*, 7(2).
- Wulandari, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
- 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.
- Zebua, A. E. P. (2020). *Sistem Pakar Menentukan Kerusakan Sistem Operasi Android Menggunakan Certainly Factor Pada Yang Ponsel*. STIMIK Royal Kisaran (skripsi)
- Zakyanto, M. D. A., & Wintari, A. (2022) Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 11(1).