

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah dan Yunita. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Anime Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 7(3): 434- 443.
- Agustriana, E. 2014. Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Aryantari, W. R. 2014. Pengembangan Mobile edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Astria, A. T. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Jeopardy Game Berbasis Macromedia Flash Di SMA Negeri 8 Model Bulukumba. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* : 586 – 595
- Dewi, G. P. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Micromedia Flash. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Dwiyono. 2017. Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika* 7(4) : 343-351.
- Eko, P. W. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pela. Yogyakarta.
- Fatimah. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 Pada Materi Gula dan Hasil Olahnya Untuk Siswa kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sawon. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

- Febrianto, A. 2018. Pemanfaatan Adobe Flash CS 6 Untuk Mempelajari Ilmu Tajwid. *Prosiding Seminar Dinamika Informatika* : 83-90.
- Gazali, R. Y. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Jurnal Pythagoras* 11(1) : 182-192.
- Harefa, A. O. 2013. *Penerapan Teori Pembelajaran Ausebel dalam Pembelajaran*. Warta Dharmawangsa. Medan.
- Hendryadi. 2014. Content Validity (Validitas Isi). *Jurnal Teorionline Personal Paper* 1(6): 1 –5.
- Hidayat, H. A. 2015. Penerapan Aplikasi “LST Berbasis Flash XML” Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Sejarah Perkembangan Teknologi Komputer di Kelas X SMK HKTI 2 Purwareja Klampok. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Hurdika, E. 2017. Fungsi Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Prestai belajar Siswa Jurusan Perikanan SMKN 1 Kuala Aceh Singkil. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam Banda Aceh.
- Ihsan, H. 2017. Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(3): 266 – 273.
- Ikas, S. 2012. Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional. [onlien] <https://ikashofiani.files.wordpress.com/2012/05/modul-pelatihan-adobe-flash-cs3-professional.pdf> 29 Maret 2021 (05.34)
- Ikhtiyarini, D. 2012. Media Permainan Castle Of Element Berbasis Komputer sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Unsur, Senyawa dan Campuran. *UNESA Journal Of Chemical Education* 1(2) : 84-91.
- Istiawan dan Kusdianto. 2018. Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PKJR Pada Mat Kuliah Anatomi. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan* 2(1): 13-19.
- Japa, N. G dan Agustin, D. K. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilimiah Pendidikan Profesi Guru* 1(1) : 1-10.

- Juliadi. 2018. Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Riau Kepulauan Batam. Riau.
- Kadir, A. 2013. Konsep Pembelajaran Kontekstual di Sekolah. *Jurnal Dinamika Ilmu* 13(1) : 17-38.
- Karo-karo dan Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom* 7(1) : 91-96.
- Khotimah, K., I.Yuswono., dan S.Rahardjo. 2016. Penerapan Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian dan Pengembangan* 1(11) : 2158-2162.
- Kuncoro, Y. W. A. 2019. Pengembangan Game Pembelajaran Matematika Untuk Siswa kelas IV SD Dengan Menggunakan Program Visual Search. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Yogyakarta.
- Kurniawan, A. E. 2020. Pengembangan Media Kartu Kuis Harta Karun melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Pada Interaksi Mahluk Hidup Kelas VII SMP. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Dharma. Yogyakarta.
- Kurniawan, S. 2017. *Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Kuswanto, J. dan F. Radiansah. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama* 14(1): 15 – 20.
- Mariana, I. 2018. Model Pembelajaran “Berburu Harta Karun”. [onlien]. <http://disdik.bandung.go.id/literasi/model-pembelajaran-berburu-harta-karun/> 1 Januari 2021 (06.27)
- Marpaung, J. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta* 5(2) : 55-64.

- Martono, K. T. 2015. Pengembangan Game Dengan Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer* 5(1): 23-30
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan* 1(2): 95-105.
- Mudawammah, N. S. 2020. Perilaku Pengguna Internet Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Perpustakaan dan Ilmu Informasi UIN Maulana Malik Ibrahim. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informas* 4(1) :107-113
- Mulianti, E. S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pembelajaran Kelas II MI Ma'arif Bego Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. *Tesis*. Program S2 UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Mulyatiningsih, E. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran. [onlien]. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian.com>. 12 Desember 2020 (15.32).
- Muttaqin, Z. 2014. Analisis dan Pembuatan Aplikasi Mobile Learning “Kalkulator Perhitungan Energi” Pada Smartphone Berbasis Android. *Skripsi*. Program Sarjana Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Yogyakarta.
- Nahar, N. I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Nusantara* 1(1) : 64-74.
- Noviani, D. N N. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Menggunakan Adobe Flash. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Nurhasanah dan Destyany. 2011. Implentasi Model Cmifed Pada Multimedia Untuk Pembelajaran Anak Usia TK dan Playgroup. *Jurnal Informatika* 2(2) : 1-3.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat* 3(1) : 171-187.
- Pamungkas, A. 2018. Apa yang Dimaksud dengan Game Based Learning. [onlien]. <http://ardypamungkas4.blogspot.com/2018/03/game-based-learning.html> 20 Maret 2021 (05. 57).

- Putra, D. R. 2016. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas IX IPS SMA Negeri 1 Imogiri Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Qodr, T. S. 2020. Media Pembelajaran Game Geogropiea Untuk Anak Sekolah Dasar era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia* 2(1): 45-53.
- Rahardi, R., Kodrat, dan P, Windasari. 2016. Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* 4(1) : 44-49.
- Riyani, R., S. Maizora, dan Hanifah. 2017. Uji Validitas Pengembangan Tes untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah* 1(1): 60 – 65.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo. Jakarta.
- Sa'adah. 2015. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon. *Skripsi*. Program Sarjana Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati. Cirebon.
- Sadiman, A. S. R. Rahardjo, dan A. Haryono. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers. Depok.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Sardiman, A. M. 2016. *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Setawati dan Qohar. 2020. Pengembangan Game Moti Berbasis Android Pada Materi Trigonometri Untuk Siswa SMA kelas X. *Jurnal Mathematic Pedagogik* 4(2): 99-120.
- Setyaningrum, O. D. 2017. Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Sains dikelas IV B. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Jambi. Jambi.
- Siswanto, J. E. Susanti, dan Jatmiko. 2016. Kepraktisan Model Pembelajaran Investigation Based Multiple representation (IBMR) dalam



- Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7(8): 127 – 131.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Rema Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sulastri, M. 2015. Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Dan Prosa Siswa SMP. *Prrosiding Bulan Bahasa* : 251-262.
- Sultoni, A. 2018. Pembelajaran Trigonometri Materi menentukan Tinggi suatu Benda berbantuan Klinometer Fleksibel. *Prosiding Seminar Nasional Matematika* : 860-869.
- Suprananto, K. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Supriyadi. 2015. Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal* 3(2) : 128-139.
- Sutono, A. 2019. Pengembangan Pop Up Book Pop-Up Book Food Chemistry For Kids. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Syaefullah, Noto, dan Pramudiya, A. 2017. Game Edukasi. *Jurnal Eduma* 6(1) : 77-84.
- Syaefritra. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Islami Dalam Materi Trigonometri Untuk Siswa SMA Kelas X. *Skripsi*. Program Sarjananiversitas Islam Negeri Sumatera Utara. Medan.
- Wahyudi, H. S. dan M. P. Sukmasari. 2014. Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi* 3(1) : 13-24.
- Yohana. 2011. Studi Tentang Media Pembelajaran Yang Digunakan Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Di SMP Negeri 1 Probolinggo. *Skripsi*. Program Sarjana UNM. Malang.
- Yusup, M., Q. Aini., dan K. D. Pertiwi. 2016. Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal* 1(1): 126 – 138

- Yusup, M., Q. Aini., dan K. D. Pertiwi. 2016. Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal* 1(1): 126 – 138.
- Zulham dan Sulisworo. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7(2) : 132-141.

