

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. dan M.T. Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal* 3(2): 78-90.
- Anggraini, A.F., dkk. 2016. Aplikasi *Game* Edukasi Petualangan Nusantara. *Prosiding SENTIA 2016. Politeknik Negeri Malang*: 168-172.
- Arifin, Z. 2017. Kriteria Instrumen dalam Suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS* 2(1): 28-36.
- Arisandi, J. 2020. Digital 2020: Pengguna Internet Indonesia dalam Angka. [Online]. <https://m.cyberthreat.id/read/5387/Digital-2020-Pengguna-Internet-Indonesia-dalam-Angka>. Diakses Pada 13 Desember 2020.
- Artawan, G dan D.G. Setiawan. 2017. Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran Teks Biografi. *Journal of Education Research and Evaluation* 1(4): 217-235.
- 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.
- Azwar, S. 1986. Reliabilitas dan Validitas: Interpretasi dan Komputasi. Yogyakarta: Liberty.
- Cicek, S. 2017. Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Pendekatan Visualisasi. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Bachtiar, M.A.T. dan L. Hakim. 2016. Game petualangan untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang sejarah kemerdekaan Bangsa Indonesia. *Jurnal Teknologi* 6(2): 80-89.
- Fadila, A.R. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6* Untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Surabaya.
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1(4): 104 – 117.
- Febriyanto, B, dkk. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* 4(1): 32-44.
- Feriatna, T.F., dkk. 2017. Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMA Kelas X. *Lemma* 4(1): 65-75.

- Fahrudin, A.G., Zuliana, E., dan Bintoro, H.S. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1(1).
- Gunawan dan Sunardi. 2016. Pengaruh Kompensasi Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Gesit Nusa Tangguh. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis* 16(1): 1-12.
- Hendriyani, S. dan Raharjo. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Animasi Interaktif Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Gerak Kelas XI. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 8(2): 185-193.
- Irwan, D. 2017. Pengembangan Media Permainan (*Game*) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam. Banda Aceh.
- Jatmiko, L.D. 2020. *APJII: 196,7 Juta Warga Indonesia Sudah Melek Internet*. [Online]. <https://teknologi.bisnis.com/read/20201110/101/1315765/apjii-1967-juta-warga-indonesia-sudah-melek-internet>. Diakses pada 13 Desember 2020.
- Jatisunda, M.G. 2017. Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme terhadap Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Talaga Tahun Pelajaran 2015/2016). *Jurnal THEOREMS* 2(1): 57-66.
- Juwantara, R.A. 2019. Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9(1): 27-34.
- Juwita, N. 2019. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Model Inkuiri Pada Siswa Smp. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Ar-Raniry Darussalam. Banda Aceh.
- Kairuddin. 2017. Analisis Kesalahan Mahasiswa Baru dalam Mengerjakan Soal-Soal Kalkulus Integral Tak Tentu. *Jurnal Inspiratif* 3(3): 103-111. Diakses dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/download/11324/9975>.
- Karo-Karo dan Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM* 7(1): 91-96.
- Kartika, Y. 2018. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2(4): 777-785.

- Kevin, A.A. 2017. Aplikasi *Game* Edukasi Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Menggunakan Metode *Waterfall*. *Simki-Techsain* 1(7): 1 – 11.
- Kundayatin, D. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Konstruktivisme Pada Tema Peduli Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Kuncoro, Y.W.A. 2019. Pengembangan *Game* Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Program Visual Scratch. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Kurniawati, R, dkk. 2020. Problematika Siswa Pada Penyelesaian Masalah Integral Tak Tentu. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Januari 2020*: 233-240.
- Langkedeng, M.C., dkk. 2019. Aplikasi *Game* Pengenalan Pelabuhan di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika* 14(4): 425 – 434.
- Lestari, L.A., dkk. 2016. Analisis Pengaruh Disposisi Matematis terhadap Hasil Belajar Materi Integral Tak Tentu Siswa Kelas XII IPA 2 SMAN 4 Jember. *Jurnal Edukasi* 3(1): 40-43.
- Mahiroh, A. dan Wintarti. 2020. Pengembangan Aplikasi *Game* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Aritmatika Sosial. *MATHEdunesa Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 9(1): 24-29.
- Mahtarami, A. dan M.N. Ifansyah. 2010. Pengembangan *Game* Pembelajaran Otomata Finit. *Seminar Nasional Informatika 2010 (SemnasIF 2010)*. UPN “Veteran” Yogyakarta.
- Majid, M.F. dan Suyadi. 2020. Penerapan Teori Behavioristik dalam Pembelajaran PAI. *Konseling: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling* 1(3): 95-103.
- Maknuni, J. 2020. Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)* 2(2): 94 – 106.
- Masturah, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan* 9(2): 71 – 80.
- Maulana, I. dan Leonard. 2018. Pendekatan Konstruktivisme dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2 Agustus: 404 – 416.
- Mila, L.A. 2019. Pengembangan Media Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Matematika Realistik. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Surabaya.

- Miftah, M. 2013. Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal KWANGSAN* 1(2): 95 – 105.
- Montolalu dan Langi. 2018. Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji T-Berpasangan (*Paired Sample T-Test*). *Jurnal Matematika dan Aplikasi deCartesian* 7(1): 44 – 46.
- Mudawamah, N.S. 2020. Perilaku Pengguna Internet: Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Perpustakaan Dan Ilmu Informasi Uin Maulana Malik Ibrahim. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan informasi* 4(1): 107 – 113.
- Nasution, S.H., dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mendukung Kemampuan Penalaran Spasial Siswa Pada Topik Dimensi Tiga Kelas X. *Jurnal KIP* IV(2): 903 – 913.
- Noviani, R.R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Mathematic Puzzle* Trigonometri dengan Pendekatan Konstekstual. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Nurdiana, D.E. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Terintegrasi Nilai Islam Disertai dengan Mind Mapping Pada Materi Jaringan Epitel Kelas XI SMA Negeri 16 Semarang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang.
- Nurfadilah. 2015. Pengaruh Penggunaan Strategi *Mastery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa MTS Al-Khairiyah Tegal Parang Jakarta Selatan. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Nurimayani. 2015. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Integral Di Kelas XII SMA Negeri 5 Langsa. *Skripsi*. Program Sarjana IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa. Diakses pada 31 Desember <https://studylibid.com/doc/993751/analisis-kesulitan-belajar-siswa-pada-materi-integral>.
- Nurhidayati, D. 2018. Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Les Articles Kelas XI SMA. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat* 3(1): 171-187.
- OECD. 2019. PISA 2018 Results.
- Pratama, W. 2014. *Game Adventure* Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika* 7(2): 13-31.
- Prasetyawati, R.D.E. 2020. Pengembangan Aplikasi Android *Circle Shoot* Materi Lingkaran Dengan Pendekatan Konstruktivisme Bagi Siswa Kelas XI. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.

- Prastya, A. 2016. Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII*.
- Prilianti, R. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pendalaman Materi Kimia Redoks Berbasis Empat Pilar Pendidikan Melalui *Lesson Study*. *Thesis*. Program S2 Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Putra, D.R. 2016. Pengembangan *Game edukatif* berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Rianingtias, O. 2019. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI Di SMA/MA. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Rifqiana, dkk. 2018. Penerapan CAI Model “Game Petualangan” dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 3(2): 713 - 725.
- Rusli dan Kholik. 2013. Theory of Learning According to Educational Psychology. *Jurnal Sosial Humaniora* 4(2): 62 - 67.
- Santoso, M. 2019. Rancang Bangun *Game* Edukatif Duta Indonesia (Dadu dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme* 11(1): 20 – 31.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Dari Seminar Nasional Pendidikan FKIP di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2(1): 470 - 477.
- Saripudin, A, dkk. 2017. Implementasi Empat Tahap Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Menjelaskan Fenomena Fisis dalam Kehidupan Nyata Siswa Kelas XI SMK pada Pokok Bahasan Listrik Arus Searah. *Prosiding SNIPS*. 26-27 Juli: 431 - 438.
- Sari, D.P. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui *Game* Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- Septiawan, A. 2018. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Materi Integral Tak Tentu Fungsi Aljabar Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Peserta Didik Kelas XI IPK MAN 2 Agam. *Skripsi*. Program Sarjana Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi, Sumatra Barat.
- Setiawan, dkk. 2014. Rancang Bangun *Game* Edukasi Berbasis *Android* Tebak Lagu Nusantara: SENARA. *Jurnal Mulawarman* 9(2): 24 - 30.

- Setiawati, L. dan Q. Abd. 2020. Pengembangan *Game Moti* Berbasis Android Pada Materi Trigonometri untuk Siswa Kelas X. *Jurnal Mathematics Paedagogic* 4(2): 99 - 108.
- Sriyatun, S. 2016. Peningkatan Pemahaman Konsep Integral Tak Tentu Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Beranimasi. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*.
- Sujarwo, A. 2016. Mengatasi Kesulitan Siswa SMK dalam Menyelesaikan Soal Integral dengan Cara Substitusi. *Jurnal Apotema* 2(1): 1 - 7.
- Sukirman, S. 2017. Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis *Game*. 345 – 351.
- Sundawan, M.D. 2016. Perbedaan Model Pembelajaran Konstruktivisme Dan Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal logika* 16(1): 1 – 11.
- Sunyoto, dkk. 2012. Pengembangan *Software* Aplikasi *Game* Edukasi Perencanaan Pembangunan untuk Pembelajaran Siswa Dasar dan Menengah. *Riptek* 6(2): 51 - 57.
- Suparno, P. 1997. *Filasat konstruktivisme dalam pendidikan*, Pustaka Filsafat, Yogyakarta: 30 – 33.
- Suryadi, A. 2017. Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK* 3(1): 8 - 13.
- Sutono, A. 2019. Pengembangan *Pop Up Book Food Chemistry for Kids*. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Suyoso, dkk. 2017. Pengembangan Instrumen Asesmen Pengetahuan Fisika Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Kesiapan Peserta Didik dalam Menghadapi Ujian Nasional Berbasis Komputer. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* V (1): 89 - 97.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103 – 114.
- Vatricia, S, dkk. 2017. Pengembangan Aplikasi Komputer sebagai Media Pembelajaran Matematika menggunakan Metode Penemuan Terbimbing pada Materi Lingkaran Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah* 1(1): 36 – 40.
- Wahyunuhari, F. 2013. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Warsita, B. 2013. Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik* 17(4): 438 - 477.

- Waseso, H.P. 2018. Kurikulum 2013 dalam Prespektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 1(1): 59 – 72.
- West, R.E. 2018. *Foundations of learning and Instructional Design Technology*.
- Wulandari, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Wuryandari, A. dan M. Akmaliah. 2016. Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global untuk Anak. *Jurnal SIMETRIS* 7(1): 311 – 320.
- Yuliana, E.N., dkk. 2018. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2): 91 - 100.
- Yulmasleli, Y. 2020. Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(1): 798 – 809
- Yuniarti, V.F., dkk. 2020. Pengembangan *E-modul* berbasis *smartphone* Pada Materi Integral Tak tentu Berorientasi Ketrampilan Abad Ke-21. *Jurnal Riset Teknologidan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)* 3(2): 222 – 233.
- Yusup, F. 2018. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(1): 17 – 23.