

DAFTAR PUSTAKA

- Adita, A., dkk. 2017. Analisis Kebutuhan Game Edukasi MIPA. *Jurnal Bioedukatika* 5(2): 86–91.
- Anas, A. dan A. Fitriani. 2018. Penerapan Model Pembelajaran REACT dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6(2): 157–166.
- Angela, W. dan A. Gani. 2016. Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS-Indonesian Journal On Information System* 1(2): 78–86.
- Anggraini A. F, dkk. 2016. Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara. *SENTIA* 8(1): 168–172.
- Ariati, L., dkk. 2016. Eksperimentasi Model Pembelajaran PBL, Jigsaw dan STAD Terhadap Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Adversity Quotient (AQ) Siswa. *Journal of Mathematics and Mathematics Education* 6(2): 106–119.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, I. A. D., dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Applied Di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 24(2): 695–701.
- Bada, S. O. dan S. Olusegun. 2015. Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *Journal of Research & Method in Education* 5(6): 66-70.
- Bahauddin, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Edutainment Berbasis Guided Inquiry Berorientasi Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* 5(3): 1–8.
- Batubara, H. H. dan D. N. Ariani. 2019. Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5(1): 33–43.

- Cahyo, A. N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- _____. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler*. Jogjakarta: Divapres.
- Cahyono, B. 2013. Penggunaan Software Matrix Laboratory (Matlab) – Dalam Pembelajaran Aljabar Linier. *Jurnal Phenomenon* 1(1): 45-62.
- Dewi, N. L. dan D. A. Sudana. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Pemahaman Konsep IPA Dengan Mengontrol Minat Belajar pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 49(1): 40–47.
- Dewi, R. M., dkk. 2020. Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Abimanyu: Journal of Community Engagement* 1(1): 59-67.
- Dwiputra, R. dan A. Pujiyanta. 2014. Media Pembelajaran Matrik Transformasi Berbasis Multimedia. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* 2(1): 266-274.
- Dwiyono. 2017. Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Peralatan Tangan (Hand Tools) dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Jurnal Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika* 7(1): 343-351.
- Erfan, M. dan M. A. Maulyda. 2020. Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Menggunakan Game Android. *PALAPA* 8(2): 418-427.
- Fahmi, F. K. 2016. Pengembangan Media Games Education Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika (JKPM)* 1(2): 215–226.
- Fatimah, C, T. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Edu Stacko Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linier Satu Variabel. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Semarang.
- 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(2): 266424.

- Filsecker, M. dan M. Kerres, 2014. Engagement as a volitional construct: A framework for evidence-based research on educational games. *Simulation & Gaming* 45(1): 450–470.
- Fithri, D. L. dan D. A. Setiawan, 2017. Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 8(1): 225-230.
- Hanson, D. M. 2015. *Designing Process-Oriented Guided-Inquiry Activities*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hashim, S. dan N. A. Alias. 2012. Design and Development Research in Instructional Technology. In *Instructional Technology Research, Design and Development: Lessons from the Field* 1(1): 1-23.
- Hidayanti, D. dan T. H. Utami. 2016. Pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) matematika dengan pendekatan saintifik pada pokok bahasan garis singgung lingkaran untuk SMP kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 3(1): 42-56.
- Holisin, I. 2016. Pembelajaran Matematika Realistik (PMR). *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 7(3): 45-49.
- Indra, M. R. dan I. Ishnaningrum. 2015. Efektifitas Penggunaan Media Ict dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika. *Mifa Learning Journals* 2(3): 198–199.
- Istiqlal, M. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat* 2(1): 43–54.
- Kristianto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kurniawati, V. dan I. Rizkianto. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Guided Inquiry Dan Learning Trajectory Berorientasi Pada Kemampuan Pemecahan Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 7(3): 369–380.

- Lestari dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lestari, A. I., dkk. 2019. Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan appy pie untuk melatih pemahaman konsep turunan fungsi aljabar. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 4(2): 1-9.
- Lingga, M. S. 2020. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan contextual teaching and learning pada materi matriks di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan. *SENATIK* 5(1): 282–287.
- Mahfi, F. K., dkk. 2020. Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika* 11(1): 39–50.
- Masykhur, M. A. dan L. Y. Risnani. 2020. Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa SMA Kelas X Pada Materi Animalia. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi* 11(2): 90–104.
- Maulana, M. R. W. 2017. Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)* 1(1): 32-39.
- Mawaddah, S. dan R. Maryanti. 2016. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika* 4(1): 76–85.
- Mewengkang, A. dan I. R. Tangkawarow. 2018. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Jurnal Sains dan Teknologi* 1(1): 27–36.
- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nahar, N. I. 2016. Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 1(1): 64–73.

- Nirwana, N, dkk. 2018. The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 7(2): 85–90.
- Nurbaiti, K. 2019. Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *Skripsi*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nurdin, S. dan Adriantoni. 2016. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Parmadani, T. S. dan L. Latifah. 2016. Pengaruh Minat Baca, Sumber Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal* 5(2): 505-517.
- Prambayun A. dan M. Farozi. 2015. Pola Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun Engagement Siswa Dalam Belajar. *Semnasteknomedia Online* 3(1): 5–7.
- Pramita, A. 2016. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education* 5(2): 336–344.
- Pramudya, S. A., dkk. 2017. Game Edukasi RPG Matematika. *Jurnal EduMa* 6(1): 77–84.
- Pratama, L. D. dan W. Setyaningrum. 2018. GBL in math problem solving: Is it effective?. *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 12(6): 101–111.
- Pratama, U. N. dan H. Haryanto. 2017. Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4(2): 167-184.
- Pritandhari, M. 2018. Analisis Intensitas Penggunaan Gadget dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Promosi* 6(1): 20–27.
- Purnama, M. D, dkk. 2017. Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan Dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 Di SDN Gadang 1 Kota Malang. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika* 1(1): 46–51.

- Purwantoro, S, dkk. 2013. Mobile Searching Objek Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. *Jurnal Politeknik Caltex Riau* 1(14): 176–184.
- Putra, D. W., dkk. 2016. Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1(1): 32-38.
- Putra, P. 2018. Penerapan pendekatan inkuiri pada mata pelajaran IPA untuk mengembangkan karakter siswa di SDN 01 Kota Bangun. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3(1): 28-47.
- Putra, S. R. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: Diva Press.
- Putri, A. R. S. dan G. S. Airlanda. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Game PEKA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Pecahan. *Efektor* 7(2): 109-116.
- Putri, K. P. dan A. Pujiyanta. 2014. Multimedia Pembelajaran Diagonalisasi Matriks. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* 2(1): 50–59.
- Rachman, A, dkk. 2019. Development of Educational Games for The Introduction of Fruits and Vitamins. *Journal of Educational Science and Technology* 5(1): 76–81.
- Rangkuti, A. N. 2014. Konstruktivisme dan Pembelajaran Matematika. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 2(2): 61–74.
- Razak, F. 2016. The effect of cooperative learning on mathematics learning outcomes viewed from students' learning motivation. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)* 1(1): 49-55.
- Ridoi, M. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*. Malang: Maskha.
- Ribawati, E. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah* 1(1): 134-145.
- Rismawati, M. dan A. S. R. Hutagaol. 2018. Analisis kemampuan pemahaman konsep matematika mahasiswa PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

- Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 4(1): 91-105.
- Rohmatulloh, A. L. dan U. Zuhdi. 2020. Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventure Berbasis Android Pada Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD* 8(2): 230–239.
- Rosiyanti, H. dan R. N. Muthmainnah. 2018. Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4(1): 25-36.
- Rusadi, A.P., dkk. 2017. Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Materi Segi Empat untuk Siswa SMP Kelas VII. *SNPM Uninus* 1(2): 1–11.
- Saefuloh, N. A. dan L. Halimah. 2021. Etnomatematika Jembatan Efektifitas Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Pada Kurikulum 2013. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)* 6(2): 26-32.
- Salsabila, N. H., dkk. 2020. Pandangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Apakah Siswa Akan Mudah Belajar Dengan Permainan Edukasi?. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 7(2): 1-5.
- Sani, R. A. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sefalianti, B. 2014. Penerapan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan* 1(2): 1–10.
- Setiawan, A. 2020. Pengembangan Mathematics Millionaire Quiz Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Daring. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Setyaningrum, W., dkk. 2018. Game-based learning in problem solving method: The effect on students' achievement. *International Journal on Emerging Mathematics Education* 2(2): 157–164.
- Setyawan, W. C., dkk. 2019. Pengembangan Multimedia Game Edukasi IPA Lapisan Bumi Untuk MTS. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(1): 30-36.

- Simbolon, E. R. dan F. S. Tapilouw. 2015. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Berpikir Kritis Siswa SMP. *Edusains* 7(1): 97–104.
- Sirait, I. I. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Sriwahyuni, N. A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Economic Education Journal)* 9(2): 133–141.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugrah, N. 2019. Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 19(2): 121-138.
- Sukirman, S., dkk. 2017. Development of Educational Mobile Game for Interactive Learning Media. *The 3rd International Conference on Science, Technology, and Humanity* 3(1): 140–147.
- Sumantri, M. S. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori Praktik Di Tingkat Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunarti, S., dkk. 2016. Pengembangan Game Petualangan Si Bolang Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan* 1(1): 58 – 68.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.
- Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103–114.
- Tambunan, H. 2013. Interactive Learning media based Visual Basic and Smoothboard. *The International Journal's Research Journal Science & IT Management* 2(6): 18–23.

- Verawati, V. dan E. Comalasari. 2019. Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah PGRI Palembang*: 617–625.
- Wijayanti, S. dan J. Sungkono. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(2): 101–110.
- Wuryandari A. dan M. Akmaliyah. 2016. Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 7(1): 311–320.
- Yaumi, M. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenademia Group.
- Yuliyanti, N. 2016. Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Karakter. *Jurnal Cakrawala Pendas* 2(2): 1–9.
- Za'im, L. U. 2020. Pengembangan Game Edukasi Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar) untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(2): 283–300.