

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M. K. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Transient Universitas Diponegoro Semarang*, 128-133.
- Anisah, S., Sampoerno, P., & Hajizah, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Aritmetika Sosial Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbantuan Software Construct 2 Di Kelas VII SMP Negeri 137 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 3(2), 37–46
- Ariadie Chandra Nugraha, M. D. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 92.
- Arif S. Sadiman, D. (1984). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Furi, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 1006.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iklimah, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sidoarjo . *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 7, 57–63.
- Indaryati, & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Prima Edukasia*, Vol. 3, 84-96.
- Nisa, Roisatun & mawardah, Fryda. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi dengan Program Construct 2. *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*. 8. 159-169.
- Ratu, T. A. (s.f.). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. ” t.t., 8. .
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute
- Rina Nuqisari, E. S. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Emitor*, 90.
- Rivai, N. S. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 9 No. 2, 106-119
- Riyana, S. D. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Rooijackers., A. (1991). *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: Grasindo.
- Rosyidi, J. W. (2015). Pembuatan Aplikasi Game The Adventure Of Nhard Pada KOMA AMIKOM Surakarta. *J. IT CIDA*, 32-41.
- Rusman, D. K. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Depok: PT.Rajagrafindo Persada.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. d. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Teddy Satria, A. F. (20 de Oktober de 2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran 'Fruvenimal' Berbasis HTML5. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* 3, no. 4, 421-425.
- Thomas, D. (2014). Creating a Mathematics Game Using Construct 2. *The Journal Of Digital Learning and Teaching Victoria*, 77-79.
- Titon Agung Saputro, K. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII . *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*.
- Ulfatuzzahara, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang. skripsi. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Winkel, W. (2007). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Kanginan, Marthen (2005). *Cerdas Belajar Matematika*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Martono, Koko; Noor, Firmansyah. 2007. *Matematika dan Kecakapan Hidup*. Jakarta: Ganeca Exact.

Zuhriyah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire Untuk Melatih Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *Skripsi Uinsa*, 1-82.