

DAFTAR RUJUKAN

- Afdhal, M. (2015). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching. *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA UNY*.
- Agustin, R. D. (2017). KERANGKA ANALISIS KOMPONEN KONSEP DAN DESAIN GAME. *JITTER : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*.
- Al Hilal, A. Y., & Auliya, N. N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT PADA MATERI PELUANG. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*.
- Apriyani, N. K. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 6 Bandar Lampung*. Lampung: Skripsi : UIN Raden Intan.
- Apriyanto, A., & Saputra, L. I. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*.
- Ariantoro, T. R. (2016). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR. *JUTIM, Vol 1, No 1*.
- Arisandy, D., Jefri Marzal, & Maison. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.

- Arriza, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima. *Skripsi. UIN Sumatera Utara*.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN : Jurnal Edukasi & Penelitian Informatika*.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC ECUCATION JOURNAL*.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC ECUCATION JOURNAL*.
- Dirgantoro, K. P. (2018). Kompetensi Guru Matematika Dalam Mengembangkan Kompetensi Matematis Siswa. *SCHOLARIA : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Ekayani, N. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Fachri, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Android Construct 2. *UIN Raden Intan Lampung*.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. 4, 14.
- Gómez Sotelo. (2018). How to find non-functional requirements in system developments.

- Holisin, I. (2007). PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR). *DIDAKTIS Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*.
- Iklimah, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sidoarjo.
- Karo - Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*.
- MZ, Z. A. (2013). PERSPEKTIF GENDER DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Perempuan Agaa dan Jender*.
- Nisa, A. M., & Hapsari, E. D. (2020). Pengembangan Media Menulis Aksara Jawa Berbasis Mobile Menggunakan Construct 2.
- Niveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Springer: In In Design Approaches and Tools in Education and Training.
- Nuryana, Z. (2018). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASIDALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Tamaddun : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*.

- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant.*
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Telematika*, 7.
- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2020). Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat. *PROTEKTIF : eProsiding Teknik Informatika*.
- Pujiastutik, H. (2019). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEARNING BERBASIS WEB PADA MATA KULIAH BELAJAR. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Rahman, A. (2018). *Universitas Muhammadiyah Jakarta Fakultas Ilmu Pendidikan*, 190.
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM KONSEP SISTEM INDERA PADA SISWA KELAS XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK. *Academic And Research Institute Publisher*.

- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Maskha.
- Rollings, A., & Morris, D. (2003). *Game Architecture and Design: A New Edition*. New Riders Pub.
- Rouse, R. (2005). *Game Design: Theory & Practice Second Edition*. Wordware Publishing, Inc.
- Rudyanto, H. E., Sari HS, K. A., & Pratiwi, D. (2019). ETNOMATEMATIKA BUDAYA JAWA : INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 25–32.
- Sambung, D., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X Sman 1 Garum. 9.
- Saputro, T. A., Kriswandani, & Ratu, N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI ALJABAR KELAS VII. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*.
- Setiyani, L. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN SKRIPSI. *UNINDRA : Universitas Indraprasia PGRI*.
- Shakina, A. (2020). Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X IPA SMA. *Skripsi. Riau: UIN Suska Riau*.

- Siagian, M. D. (2016). KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Umar. (2014). Media Pembelajaran. *Tarbawiyah*, 11.
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2014). TEKNOLOGI DAN KEHIDUPAN MASYARAKAT. *Jurnal Analisa Sosiologi*.
- Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *JUSTIN : Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*.