

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M. (2015). *Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. 6.
- Anisah, S., Sampoerno, P. D., & Hajizah, M. N. (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. <https://doi.org/10.21009/jrpms.032.05>
- Apriyanto, A., & Ishak Saputra, L. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 2.
- Fachri Ridho. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Android Construct 2*. UIN Raden Intan Lampung.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 14.
- Fauziah, U. (2017). *Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*.
- Iklimah, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sidoarjo*. 07, 7.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>

- Maharani, P. (2018). *Skripsi Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah*. 118.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Muhtasyam, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Nana, & Syaodih, S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Nisa, A. M., & Hapsari, E. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Berbasis Mobile Menggunakan Construct 2*. 9.
- OECD PISA Result*. (2018).
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Telematika*, 7.
- Program Studi Teknik Informatika. (t.t.). *Modul Praktikum Game Development*. STMIK STIKOM Indonesia.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purnama Sari, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi*

- Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa*. UIN Raden Intan Lampung.
- Rahman, A. (2018). *Universitas Muhammadiyah Jakarta Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika*. 190.
- Sambung, D., & Ulfa, S. (2017). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X Sman 1 Garum*. 9.
- Saputro, T. A., & Ratu, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII*. 8.
- Satria, T., Rochim, A. F., & Windasari, I. P. (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran “Fruvenimal” Berbasis HTML5. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 421–425. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.421-425>
- Siagian, M. D. (2016). *Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika*. 2(1), 10.
- Siregar, N. R. (2017). *Persepsi siswa pada pelajaran matematika: Studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game*. 9.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15, 277–286.
- Sugiono. (2016). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2.

Umar. (2014). Media Pembelajaran. *Tarbawiyah*, 11.