

DAFTAR PUSTAKA

- Abrianto, A. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Multimedia dengan Pendekatan Budaya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Salatiga pada Materi Bangun Datar Segiempat Tahun 2019/2020*. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Akbar. (2021, Februari 20). *Apa itu Construct 2?* Dipetik November 10, 2021, dari Akbar Project: <https://akbarproject.com/apa-itu-construct-2/>
- Albab, I. U., Hartono, Y., & Darmawijoyo, d. (2014, oktober 9). Kemajuan Belajar Siswa pada Geometri Transformasi menggunakan Aktivitas Refleksi Geometri. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Andriani, N. (2013). *Perancangan Branding Sentra Kerajinan Tenun Ikat Bandar Kidul Kota Kediri sebagai Pusat Wisata Belanja*. Surabaya: UPN Veteran Jawa Timur.
- Annisa, A. R. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum*, 72-80.
- Chodijah, N. R. (2016). *Analisis Swot Video Pembelajaran “Menjadi Guru PAUD Inovatif” terhadap Kompetensi Pedagogik Guru DI TK Nabila Yayasan Medina Semarang* . Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Chrisnanda, D. H. (2017). *Efektifitas Pembelajaran dengan Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa* . Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- D'Ambrosio, U. (1985). *Ethnomathematics and its Place in the History and Pedagogy of Mathematics*. Montreal, Quebec Canada: FIM Publishing Association,.
- Dra. Romlah, M. (2015). *Kapita Selektta dalam Al-Quran*. Lampung: LP2M IAIN Raden Intan Lampung.
- Firmansyah, J., & Septiani, E. (2019). Kajian Etnomatematika: Sistem Bilangan dan Konsep Perhitungan Hasil Pertanian Suku Baduy. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* (hal. 327-333). Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.

- Fuadi, A. '. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Fungsi Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Kovariasional Siswa*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Harvens, D. (2022, Januari 21). *Game-Based Learning: Cara Asik Belajar sambil Bermain*. Dipetik Januari 21, 2022, dari I Can Do: <https://icando.co.id/artikel/manfaat-dan-tips-game-based-learning>
- Hermawan, D. P. (2013). *Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid*. Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Hikmatyar, M. (2015). *Analisis pengembangan game edukasi "Indonesiaku" sebagai pengenalan warisan budaya Indonesia untuk anak usia 12-15 tahun*. Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Ihsan, M. S. (2020, oktober 6). *Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran*. Diambil kembali dari redaksi.pens.ac.id.
- Irawan, A., & Hakim, M. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Phytagoras*, 91-100.
- Istiqomah, N. S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika berbasis Pemecahan Masalah pada materi Pythagoras kelas VIII SMP. *Mathedunesa*, 104-111.
- Jemadu, L., & Prasetya, D. (2021, November 6). *Google: Orang Indonesia Makin Banyak Main Game di Ponsel Selama Pandemi*. Diambil kembali dari www.suara.com: <https://www.suara.com/tekno/2021/11/06/001642/google-orang-indonesia-makin-banyak-main-game-di-ponsel-selama-pandemi?page=all>
- Kuncoro, Y. W. (2019). *Pengembangan Game Pembelajaran Matematika untuk siswa kelas IV SD dengan menggunakan Program Visua Scratch*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Kurniasih, M. D., & Handayani, I. (2017). *Tangkas Geometri Transformasi*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof Dr HAMKA.
- Ltd, S. (2019). *Create Game with Construct 2*. Dipetik Desember 10, 2020, dari <http://www.scirra.com>

- Mahtarami, A., & Ifansyah, M. N. (2010). PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN OTOMATA FINIT. *Seminar Nasional Informatika 2010 (semnasIF 2010)*. Yogyakarta: UPN "Veteran" Yogyakarta,.
- Marsigit, Condromukti, R., Setiana, D. S., & Hardiarti, S. (2016). Pengembangan Pembelajaran Matematika berbasis Etnomatematika. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Meirani, F. (2019, April). Model Pembelajaran Transformasi Geometri Berbasis Etnomatematika sebagai Upaya Menyongsong Kecakapan Abad ke-21 bagi Siswa Kelas IX SMP. Yogyakarta.
- Mokhammad Ridoi, S. (2018). *Cara Mudah membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Malang: SAGUSAGAME Satu Guru Satu Game Edukasi.
- Muhtasyam, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 pada Materi Aljabar*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*.
- Paulsen, R., & Morris, T. (2011). Proceedings of the Seventeenth National Congress of the Association for Mathematics Education of South Africa (AMESA): 11-15 July 2011, University of the Witwatersrand, Johannesburg. *17th Annual AMESA National Congress*. Johannesburg: Association for Mathematics Education of South Africa.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*.
- Putri, N. W., Candiasa, I. M., & Suweken, G. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Transformasi berbasis geogebra. *Jurnal Wahana Matematika dan Sains*.
- Rofiqoh, I. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi anroid untuk memfasilitasi pemahaman konsep berpikir siswa pada materi vektor*. Kediri: IAIN Kediri.
- Samijo, & Yohanie, D. D. (2017, November). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis etnomatematika pada pola batik tenun (ATBM) khas kota kediri terhadap kemampuan refleksi dan simetri mahasiswa semester

- 2 prodi pendidikan matematika UNP Kediri. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 3(2).
- Santi, I. K., & Santosa, R. H. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Saintifik pada Materi Pokok Geometri Ruang SMP. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 35-44.
- Sari, D. P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning melalui Game Edukasi Laciku pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Semardhiata, I. K. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Microsoft Excel Yang Berorientasi Teori Van Hiele Pada Bahasan Trigonometri Kelas X Sma Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Subchan, Winarni, Mufid, M. S., Fahmi, K., & Syaifudin, w. h. (2018). *Matematika kelas 9 edisi revisi 2018*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sudjiono, A. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susatyono, J. D. (2017, Desember 1). *Teknik Pengujian Black-Box Testing Dan White-Box Testing*. Diambil kembali dari sistem-komputer-s1.stekom.ac.id: <http://sistem-komputer-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Teknik-Pengujian-Black-box-Testing-dan-White-box-Testing/38db21cd8ce80834dec740c19b7839738bf026d0>
- Veronica, L. (2021, Mei 18). *Game Edukasi dengan Matematika*. Diambil kembali dari Gamelab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/722-game-edukasi-dengan-matematika>
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*.

- Winanda, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Etnomatematika pada materi bangun ruang* . Medan: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA.
- Winarno. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media.
- Wiratama, N. A., Sihabudin, & Sentot, P. S. (2013). *Studi Inventarisasi Dan Identifikasi Kain Tenun Ikat Khas Kediri Sebagai Upaya Perlindungan Hukum Hak Cipta. (Studi Di Sentra Kerajinan Kain Tenun Ikat Bandar Kediri)*. Malang: Fakultas Hukum Universitas Brawijaya.
- Yasmin, N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Metode Penemuan Terbimbing Berbasis Geogebra pada Materi Kubus di SMA Muhammadiyah 01 Medan T/A 2019/2020*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.