

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R., Safrida, L. N., Jember, U., Ii, J. K., Bumi, K., Boto, T., & Timur, J. (2021). *Pengembangan dan Sosialisasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android “ GESIT ” sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19 Pemerintah Indonesia guna Menekan Penyebaran Virus melalui Social Distancing . Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan*. 2(2), 83–92.
- Akbar, Sa’dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Anisa, Siti. (2019). *Mau Jadi Guru Milenial? Yuk Buat Media Pembelajaran Berbasis Android!*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Chotimah, S., Bernard, M., & Wulandari, S. M. (2018). Contextual Approach Using VBA Learning Media to Improve students’ Mathematical Displacement and Disposition Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 948(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/948/1/012025>
- Damayanti, D., M. F., & Sulistiani, H. (2020). *Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Martono, K. T. (2011). *Perancangan Game Edukasi “ Fish Identity ” Dengan Menggunakan Java TM*. 1(1), 49–54.
- Miftahuddin, U. A., Hobri, F., & Murtikusuma, R. P. (2019). Pengembangan Game Android Berbantuan Software construct 2 Pada Materi Pola Bilangan. *Vygotsky*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.30736/vj.v1i2.135>
- Ninla Elmawati Falabiba. (2019). *English Learning Application For Elementary School Students Based On Android*. 3(3), 1558–1575.
- Fonna, Nurdianita. 2019. *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*. Medan: Guepedia Publisher
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).

- Perginan, A., Gufroni, A. I., & Rachman, A. N. (2020). *Rancang Bangun Game Edukasi The Adventure of Kang Ujang Menggunakan Algoritma Quadtree*. 3(1), 24–34.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., Syaefullah, D., & Pustaka, T. (2017). *Game edukasi rpg matematika*. 6(1).
- As'ari, Abdur rahman., Mohammad Tohir., Erik V., Zainul I., & Ibnu Taufik. (2017). *Buku Guru Matematika Edisi Revisi 2017 Kelas VIII SMP/MTS*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Resti Pangestu, Farida, & Siska Andriani. (2020). *Construct 2 Berbasis Android Sebagai Bahan Ajar Relasi dan Fungsi*. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 3(1), 17–28. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v3i1.164>
- Ridoi, Mokhammad. (2018). Cara Mudah Membuat *Game* Edukasi Dengan *Construct 2*, 1-3.
- Riduwan & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis..* Bandung: Alfabeta.
- Suci, N. W., Hobri, H., & Murtikusuma, R. P. (2019). Pengembangan *Game* Android Berbantuan *Software Games*alad Untuk Peserta didik Smp Materi Perbandingan. *Vygotsky*, 1(2), 65. <https://doi.org/10.30736/vj.v1i2.131>
- Sulfiani. (2020). *Desain Media Pembelajaran Menggunakan Game Edukasi Berbasis Android Berbantuan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Kelas XI SMA*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jambi. Jambi.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81–107. <https://doi.org/10.24239/ijcied.vol2.iss1.14>
- Yulia, Y., Purba, N. M. B., & Nasir, J. (2019). Aplikasi *Game* Edukasi Matematika Berbasis Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.196>