

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 4(1), 128-133. <https://doi.org/10.14710/transient.v4i1>
- Ali Miftahuddin, U., Hobri, & Pratama Murtikusuma, R. (2019). Pengembangan Game Android Berbantuan *Software Construct 2* pada Materi Pola Bilangan. *Vygotsky: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 1(2), 74-86. <https://doi.org/10.30736/vj.v1i2.135>
- Anindayati, A. T., & Wahyudi. (2020). Kajian Pendekatan Pembelajaran STEM dengan Model PjBL dalam Mengasah Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Eksakta : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Mipa*, 5(2), 217-225. <https://doi.org/10.31604/Eksakta>
- Ario Yustin, J., Sujaini, H., & Irwansyah, A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan *Construct 2*. *Justin: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 1(1), 1-5.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Studi Pendidikan Matematika, P. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan *Software construct 2* Berbantuan *Phet Simulation* Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038-3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia>
- Arshyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Hijrah, A., Risnasari, M., Arif, M., Cahyani, L., & Aini, N. (2020). Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Himpunan. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 17-28. [Http://Journal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Dimensi/Index](http://Journal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Dimensi/Index)
- Avita Nurhidayah, D. Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa SMA pada Implementasi Kurikulum 2013. *Repository: Muhammadiyah University of Ponorogo*, 500-510. <http://eprints.umpo.ac.id/id/eprint/2774>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Damayanti, F., & Rufiana, I. S. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Ditinjau dari Motivasi Belajar.

Edupeida, 4(2), 172-180.
[Http://Studentjournal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Edupeida](http://Studentjournal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Edupeida)

Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/Delta.V8i2.1039>

Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S: Journals of Mathematics Education*, 2(1), 1-11. <https://Jurnal.Unsur.Ac.Id/Triple-S/Article/View/651>

Gunawan, E., Sulistyowati, & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo* 16(1), 107-112. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>

Hernadi, J., Ekayanti, A., & Jumadi. (2020). Some Diagnostics Learning Problems on Basic Arithmetic Skills of Junior High School Students. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1613(1), 012060. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1613/1/012060>

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15-20. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>

Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Addie pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12-18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>

Razad, M. M., Suharti, S., & Rahman, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berkema (Bermain Kematematikaan) Berbantuan Construct 2. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(3), 659-668. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.10698>

Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1908-1913. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2357>

- Nurfadilah, U., & Suhendar, U. (2018). Pengaruh Penggunaan GeoGebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Topik Garis dan Sudut. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 99-107. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i2.1294>
- Permatasari, S., Asikin, M., & Adhi, N. R. D. N. (2022). Matrig: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.19184/Jomeal.V2i1.29323>
- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika “Matrig” dengan Software Construct 3 di SMP. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 8(1), 21-30. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>
- 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), 165-179. <http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sari Rufiana, I., Wahyudi, & Avita Nurhidayah, D. (2021). Using a Smartphone Application (Notes) to Improve Math Learning Outcomes in Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 581. <https://www.atlantispress.com/proceedings/incesh-21/125962199>
- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan Sistem Computer Based Test (CBT) Tingkat Sekolah. *Indonesian Journal Of Business Intelligence (Ijubi)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.21927/Ijubi.V2i1.917>
- Wijaya, A. B., & Andriyono, R. O. (2020). Penerapan Hots pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode Dgbl. *Jitu : Journal Informatic Technology And Communication*, 4(2), 25–33. <https://doi.org/10.36596/Jitu.V4i2.258>
- Wulantari, V., & Rufiana, I. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Cuisenaire Rods Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Serta Respon Siswa pada Kelompok Belajar SDN 1 Karangpatihan di Era Pandemi. <http://Journal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Silogisme>

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

