

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, F. S., & Yunita, T. N. H. (2018). Pengembangan media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 343.
- Anisah, S., Sampoerno, P. D., & Hajjah, M. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Aritmatika Sosial Menggunakan Pendekatan Sainifik Berbantuan Software Construct 2 Di Kelas VII SMP Negeri 137 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 3(2), 37-46.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Damarjati, S. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Androis Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 12.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Darma, Y., Firdaus, M., & Pratama, A. (2017). Analisis Metakognisi Terhadap Pemecahan Masalah Materi kaidah pencacahan Pada Siswa Kelas XII IPS 1 MAN Kubu Raya. *Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak*, 438-445
- Eldiana, N. F. (2019). Pengembangan *Game* “COC” RPG Maker MV sebagai Media Pembelajaran pada Materi KPK. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2), 150-160
- Erwin Sulaiman, dkk. 2016. Upaya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Strategi Problem Based Learning Pada Kelas

VIII C SMP Muhammadiyah 29 Sawangan Depok. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika* 2 (1) 37-38.

Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24

Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

Herawati, E. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *Jump (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66.

Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334.

Huda, A. A. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. ANDI.

Istiawan, N., & Kusdianto, H. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pjkr Pada Mata Kuliah Anatomi. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(1), 13–19

Jihad, A. dan Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.

- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generatif Learning) Di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Murtiwiyati, & Lauren, G. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android. *Jurnal Ilmiah*, 12, 2,3.
- NCTM. (2000). Principles And Standars For School <athematics. United States of Amerika : The national Council of Teachers of Mathematics, Inc
- Ngaeni, EN, & Saefudin, AA (2017). menciptakan pembelajaran matematika yang efektif dalam memecahkan masalah matematika dengan model pembelajaran pengajuan masalah. *Jurnal Aksioma* , 6 (2), 264-274.
- Novia, N., Permanasari, A., Riandi, R., & Kuniawati, I. (2020). Tren Penelitian Educational *Game* Untuk Peningkatan Kreativitas: Subuah Sistematis Review Dari Leteratur. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 6(2).
- Nozomi, I. (2018). Aplikasi Game Edukasi Pada Anak Usia 5 Sampai 10 Tahun Dengan Metode Image Manipulation. *IntecomS: Journal Of Information Technology And Computer Science*, 1(2), 124–131.
- Nuryadi, N. (2019). Pengembangan media matematika mobile learning berbasis android ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 5(1), 1-13.
- Pramudityaa, 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.
- Rahman, R. A, Tresnawati, D., & Sekolah Tinggi Teknologi Garut. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya

Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.
Jurnal Algoritma, 13(1), 184-190.

Riduwan. (2016). *Dasar-dasar Statistik*. Bandung. Alfabeta.

Rochmad. (2012). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sari, A. R., & Aripin, U. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Segiempat Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Untuk Kelas VII. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(6), 1135-1142

Satyaputra, A., & Aritonang, M. E. (n.d.). Let's Build Your Android Apps With Android Studio. PT Elex Media Komputindo.

Shodiqin, A., Sukestiyarno, S., Wardono, W., Isnarto, I., & Utomo, P. U. P (2020). Profil Pemecahan Masalah Menurut Krulick Dan Rudnick Ditinjau Dari Kemampuan Wolfram Mathematica. In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)(Vol.3, No. 1, pp. 809-820)

Sudaryono, M., Gaguk., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. In *Bandung:Alfabeta*. Alfabeta

Supriyati, A. D., Noto, M. S., & Subroto, T. *GAME "TRIP ON MATH" DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA SMP PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS*. ISO 690

Wahana Komputer, 2014. "Membuat *Game* RPG". "Andi Offset."

- Wahyuni, D.A (2017). *Pengembangan Media Booklet bermuatan IDEAL Problem Solving dalam Materi Balok Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah matematis Pada Siswa Kelas VII SMP Bina Utama Pontianak*. Skripsi IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Wati, W., & Istiqomah, H. (2019). Game Edukasi Fisika Berbasis Smartphone Android Sebagai Media Pembeajaran Fisika. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(2), 162–167.
- Wicaksono, S. (2013). Game Adventure Of Paperu Using RPG Maker VX. *Jurnal Transit*, 140-148
- Widiastuti, N, I. (2012) Membangun *Game* Edukasi Sejarah Walisungo *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 1(2).
- Yektyastuti, R. (2012). Pengembangan Mobile Game Brainchemist Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Laju Reaksi dan Keseimbangan Kimia. *Skripsi. FMIPA UNY*.
- Zakyanto, M. D. A., & Wintari, A. (2022) Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 11(1).