

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Informatika Bandung*, 2016.
- Adams, Ernest. *Fundamentals of Game Design Third Edition. Design*, 2009.
- Aldoobie, Nada. "ADDIE Model." *American International Journal of Contemporary Research* 5, no. 6 (2015): 68–72.
- Ananda, E. D, and S Khabibah. "PENGEMBANGAN ROLE PLAYING GAME (RPG) BERBASIS ANDROID UNTUK MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 45–58.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/25554/23429>.
- Ardana, I Made, I Putu Wisna Ariawan, and Dewa Gede Hendra Divayana. *Budaya Dalam Pembelajaran Matematika*. 1st ed. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Borg, W R, and M D Gall. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman, n.d.
- Dewi, Laksmi. "Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Addie Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan Yang Beretika." *Edulib* 8, no. 1 (2018): 99.
- Dwi Wulandari, Agustina. "Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang." Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- E. Smaldino, Sharon, Deborah L. Lowther, and James D. Russell. *Instructional Technology and Media For Learning Tenth Edition. Journal of Materials Processing Technology*. Vol. 1, 2018.
- Erwin, and Florensa Rosani Purba. "Game RPG 'TRUE DESTINY' MENGGUNAKAN APLIKASI RPG MAKER VX." *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer* Vol. 02 No (2013): 389–401.
- Fathani, Abdul Halim. "Matematika: Hakikat Dan Logika." *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media* (2009).
- Firdaus, Ahmad Qolfathiriyus, and Beni Asyhar. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Borland C++ Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Matriks Di SMK Sore Tulungagung Kelas XII." *Seminar Nasional*

- Pendidikan Matematika (SEMNASDIKTA II)*, no. Oktober (2018): 35–50.
- Gazali, Rahmita Yuliana. “Pembelajaran Matematika Yang Bermakna.” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2016): 181–190.  
<http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/view/47>.
- Ghufron, Anik. “Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran.” Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007.
- Irham, Muhammad, and Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Pendidikan: Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Edited by Ratri Rose Kusumaning. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Janna, N. M. “Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS.” *Artikel : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar*, no. 18210047 (2020): 1–13.
- Kadir. *Statistika Terapan: Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*. 3rd ed. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Krajci, Iggy, and Darren Cummings. *Android on X86: An Introduction to Optimizing for Intel Architecture*. Berkeley, CA: Apress, 2013.
- Liu, Jianye, and Jiankun Yu. “Research on Development of Android Applications.” *Proceedings - 2011 4th International Conference on Intelligent Networks and Intelligent Systems, ICINIS 2011* (2011): 69–72.
- Ma, Li, Lei Gu, and Jin Wang. “Research and Development of Mobile Application for Android Platform.” *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering* 9, no. 4 (2014): 187–198.
- Machali, Imam. “Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045.” *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2014): 71.
- Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95.
- Murdiana, Rahmat Jumri, and Bobby Engga Putra Damara. “Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif.” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 5, no. 2 (2020): 153–160.  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr%0APengembangan>.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128.
- Oktiani, Ifni. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–232.
- Pramuditya, Surya Amami, Muchamad Subali Noto, and Henri Purwono. “Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika.” *JNPM*

- (*Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*) 2, no. 2 (2018): 165.
- Pratama, L. D., and W. Setyaningrum. "Game-Based Learning: The Effects on Student Cognitive and Affective Aspects." *Journal of Physics: Conference Series* 1097, no. 1 (2018).
- Pratama, Loviga Denny, Wahyu Lestari, and Ahmad Bahauddin. "Game Edukasi: Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik?" *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2019): 39–50.
- Royani, Aniq. "Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Bumi Bagian Dari Alam Semesta." *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 2, no. 3 (2017): 294.
- Sari, Nia, and Ratna Wardani. *Pengolahan Dan Analisa Data Statistika Dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2015.
- Seels, B. B., and R. C. Richey. "Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field. Washington: AECT." *Jurnal pendidikan* 11, no. 1 (1994).
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- Syamsuddin, and Vismaia S. Damaianti. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011.
- We Are Social. "Digital 2021: Indonesia." *Global Digital Insights* (2021): 103.
- Wolf, Mark J P. "The Medium of the Video Game. By Mark J. P. Wolf, Ed. Foreword By ." *The Medium of the Video Game* (2002): 264. <http://id.erudit.org/iderudit/006656ar>.
- Zubainur, Cut Morina, and Bambang. *Bahan Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- "5 Game Elements That Create Effective Learning Games - ELearning Industry." Accessed April 22, 2022. <https://elearningindustry.com/5-game-elements-create-effective-learning-games>.
- "5 Perspektif Kamera Yang Sering Kamu Temui Di Video Game - Gimbot." Accessed April 22, 2022. <https://www.gimbot.com/perspektif-kamera-video-game/>.
- "5 Types of Games for Skills Development - Game2Change." Accessed January

11, 2022. <http://www.game2change.co.za/5-types-of-games-for-skills-development/>.

“Android Definition.” Accessed January 14, 2022.  
<https://techterms.com/definition/android>.

“Mobile Operating System Market Share Worldwide | Statcounter Global Stats.”  
Accessed April 26, 2022. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/worldwide/#monthly-202109-202109-bar>.