

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Basi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79.
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anggoro, B. S. 2015. *Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 27–39.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: T Rineka Cipta.
- Aziz Muhtasyam. 2018. “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berupa Game Edukasi Berasis Android dengan Bantuan Software Construct 2 pada Materi Aljabar*” Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Dyah Tri Wahyuningtyas. 2011. “*Penggunaan Media Mobil Mainan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat*”, (*Jurnal Inspirasi Pendidikan; Universitas Kanjuruhan Malang*), h.1
- Hurd, D. and E. Jenuings. 2009. *Standar dized Educational Games Rating: Suggested Criteria*. Tersedia pada <http://www.scribd.com/doc/16445410/Educational-Game-Ratings>
- Iklimah, Mala dan Anggana, Yudha. 2018. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Siduarjo*”. Universitas Negeri Surabaya. Vol 07 No (1).
- Kafit, M. (2009). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus*. Diambil dari <http://core.ac.uk/download/pdf/12350648.pdf>

- Irfan Antorida. (2020). *Keterampilan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Mada Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) terhadap Hasil Belajar Tematik di MIN Salatiga*
- Masuri, Sufri. 2018. *Inovasi dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Pengajaran Materi Geometri di SMP*. Prosiding SEMNAS Matematika & Pendidikan Matematika IAIN Ambon : Ambon.
- Mohamad Adiwijaya and Yuli Christyono. 2015. “*Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2,*” *TRANSIENT* 4, no. 1: 128–133.
- Muhammad Arif Tiro, dkk. 2008. “*Pengenalan Teori Bilangan*”, (Makassar; Andira Publisher, h.95
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya):164.
- Nunu Mahnun. 2012. *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan : UIN Suska Riau. Riau
- Purwono. Joni, dkk. 2014. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pacitan*. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127
- Putra, F. G. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Reflektif dengan Pendekatan Matematika Realistik Bernuansa Keislaman terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 203–210.

- Putra, F. G. 2017. *Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 73–80.
- Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sadam Eksan, dkk. 2013. "Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal Matematika Gorontalo pada Materi Himpunan" Jurnal online Universitas Negeri Gorontalo : h.6
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta).
- Suryani, Nunuk & Agung, Leo. 2012. "Strategi Belajar Mengajar." Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI)
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi: Yogyakarta
- Tafanao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol 2. No 2.
- Tegeh, I Made, Jampel, I N. & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tarmidzi Ramadhan Ade Amirulloh, Medika Risnasari, Puji Rahayu Ningsih (2019) . "Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android untuk Sekolah Dasar"
- Uha, S. 2002. *Pendidikan Kesehatan Dalam Keperawatan*. Penerbit Buku Kedokteran. EGC. Jakarta.