

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi (Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca Dan Menulis)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alessi, S., & Trollip, S. (1985). *Computer Based Instruction: Methods and Development*. New Jersey: Prentice-Hall. Inc.
- Brewer, R., Anthony, L., Brown, Q., Irwin, G., Nias, J., & Tate, B. (2013). Using gamification to motivate children to complete empirical studies in lab environments. *Proceedings of the 12th International Conference on Interaction Design and Children*, 388-391.
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, & Ramndani, H. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 39-48.
- Dwiqui, G., Sudatha, I., & Sukmana, A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan ganesha*, 33-48.
- Fahmi, S. (2021). *Multimedia Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD PRESS.
- Gading, I., Suja, W., Sudarma, I., Divayana, D., & Widiyana, I. (2018). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja, Bali: UNDIKSHA PRESS.
- Gading, I., Suja, W., Sudarma, I., Divayana, D., & Widiyana, I. (2018). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press.
- Gerlach, V., & Ely, D. (1980). *Teaching and Media, a Systematic Approach*. New Jersey: Prentice Hall inc.
- Hamka, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web dan Android Menggunakan Adobe Flash CS5 dan Action Script 3.0. *Indonesian Journal on Information System*, 78-88.
- Hamzah, A., & Muhlisrarin. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kao, M.-C., Yuan, Y.-H., & Wang, Y.-X. (2023). The study on designed gamified mobile learning model to assess students' learning outcome of accounting education. *Heliyon* 9, 1-15.
- Kevin, A. (2017). Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Artiker Skripsi*, 1-11.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Koyan, I. (2011). *Assesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kustari, D. (2021, Mei 10). *Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Retrieved from Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BBPMP) Provinsi Jawa Tengah: <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/#:~:text=Game%20edukasi%20dapat%20merangsang%20pikiran,diperolehnya%20saat%20menggunakan%20game%20tersebut.>
- Kusumaningrum, T. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis Di SMA Negeri 2 Klaten*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 15-20.
- Malone, T., & Lepper, M. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. Aptitude, Learning, and Instruction. *Volume 3: Cognitive and Affective Process Analyses*.
- Melati, F. (2020). *Rancang Bangun Game Puzzle The Tabperi dengan Algoritma A* Berbasis Android*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Musahrain, Suryani, N., & Suharno. (2017). Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional* (pp. 125-131). Surakarta: Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Nasaruddin. (2013). Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Al-Khawarizmi Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 63-76.
- Nugroho, Arif, A., Putra, R. W., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8 no 2, 197-204.
- Nur, S. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran comprehension ecrite Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Siswa Kelas XI SMA N 1 Tayu*. Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
- Nurhidayati, D. (2018). *Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Les Articles Kelas XI SMA*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Al-Bidayah*, 113-129.

- Rahayu, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Platform Android Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rais, L. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Game Math Race Berbasis Android*. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Rakhmawati, R. (2016). Aktivitas Matematika Berbasis Budaya Pada Masyarakat Lampung. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7 no 2, 223.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI Di SMA/MA*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Richey, R., & Klein, J. (2007). *Design and Development Research*. New York: Routledge.
- Ridwan, D. (2011). *Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Passing Bolavoli Bagi Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY.
- Rifai, W. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ruliah, Bahar, & Pratiwi, A. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Sistem Basis Data. *Jurnal Instruksonal*, 82-92.
- Sadeghi, K., Saglik, E., Mede, E., Samur, Y., & Comert, Z. (2022). The effect of implementing gamified instruction on vocabulary gain and motivation among language learners. *Heliyon* 8, 2-8.
- Sandy, T., & Hidayat, W. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Sari, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Schwabe, G., & Goth, C. (2005). Mobile Learning with a Mobile Game: Design and Motivational Effects. *Journal of Computer Assisted Learning*, 1-31.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domain of The Field, terjemahan Yusufhadi Miarso dan Dewi Salma*. Jakarta: UNJ Press.

- Sholihah, D., & Mahmudi, A. (2015). Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 175-185.
- Siddiq, M., Munawaroh, I., & Sungkono. (2008, Agustus 2). *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Retrieved from SCRIBD: <https://id.scribd.com/doc/61423681/18-Pengembangan-Bahan-Pembelajaran>
- Simatupang, N. (2005). Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 23-31.
- Skemp, R. (1971). *The psychology of learning mathematics*. Baltimore, MD: Richard Clay (The Causer Press) Ltd.
- Sombo, Y. (2020). *Game Edukasi Matematika Berbasis Android*. Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabera, cv.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutama, & Suranata. (2014). Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*.
- Tanjung, M. (2013). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu - Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (Komputa)*, 1-4.
- Tegeh, I., & Jampel, I. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trisnani, R., & Wardani, S. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun: UNIPMA PRESS.
- Viorika, E. (2019). *Pengembangan Game Edukasi "Labirin Matematika" Sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Wibowo, D. (2018). *Pengembangan Game Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Jomblang 2 Dengan Menggunakan Program Visual Scratch*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.