

Daftar Pustaka

- Ari kunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta
- Alghifaari, Muhammad Agung, Nani Kurniati, and Wahidaturrahmi. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Mandiri Berbasis Macromedia Flash Materi Koordinat Cartesius." *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1):19–29. doi: 10.47650/elips.v1i1.101.
- Basofi, Arif. 2013. "Sistem Koordinat Tujuan." 1–21.
- Indroyono, Jati Muliawan. 2017. "Pengembangan Game Edukasi ' Students Explore ' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan Dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di Mi Al-Khaeriyah Kota Semarang." *Skripsi* 30.
- Jusra, Jasmawati. 2014. "Faktor-Faktor Yang Melatar Belakangi Kesulitan Belajar Siswa Dan Cara Mengatasinya Di MI As'Adiyah No.170 Layang Makassar." *Skripsi* (170):1–88.
- Maulana, Ady Sulton. 2013. "Penerapan Strategi React Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP Universitas Pendidikan Indonesia." *Repository.Upi.Edu* 1.
- Miftah, M. 2013. "FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA." 95–105.
- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8(2). doi: 10.21831/jpai.v8i2.949.
- Pramuditya, Surya Amami, Muchamad Subali Noto, and Henri Purwono. 2018.

“Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika.”
JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika) 2(2):165. doi:
10.33603/jnpm.v2i2.919.

Prasetyo, Rudy. 2016. “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA BERBASIS ROLE PLAYING GAME PADA MATERI KESEBANGUNAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK SISWA SMP KELAS IX.” 1–10.

Pratama, Wahyu. 2016. “Game Adventure Misteri Kotak Pandora.” *Jurnal Telematika* 7(2):13–31.

Retno. 2015. “Pengertian Permainan Game.” *Prosiding SNATIF* 2(1):5–17.

Rianingtias, Okta. 2019. “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERNUANSA MOTIVASI SISWA KELAS XI DI SMA/MA.” *Time* 6(3):198.

Sari, Novita. 2021. “ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL MATEMATIKA POKOK BAHASAN SISTEM KOORDINAT KARTESIUS DITINJAU DARI GAYA BELAJAR PADA KELAS VIII SMP NEGERI 33 MAKASSAR.” *Universitas Muhammadiyah Makkasar*. doi: 10.1088/1751-8113/44/8/085201.

Septiyani, Eka, and M. Tohimin Apriyanto. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Tingkat SMP.” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 5(1):153. doi: 10.30998/jkpm.v5i1.5230.

sri haryati. 2012. “(R & D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM.”

Tanian, Jimmy Christian, Alexander Setiawan, and Lily Puspa Dewi. 2021. “Game

Real-Time Strategy Conquest War Berbasis Web Menggunakan Finite-State Machine.” *Jurnal INFRA*.

Wahyuni, Indah. 2018. “Pemilihan Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan* 1(1):8.

Warsita, Bambang. 2010. “Gambar Macam Media Pembelajaran.” *Media Pembelajaran* 4–42.

Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*.

Wulandari, Agustina Dwi. 2016. “GAME EDUKATIF SEJARAH KOMPUTER MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER XP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 2 KALIBAWANG.”
<https://medium.com/>.

Yeliana, Elva Herlina. 2019. “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ARITMATIKA SOSIAL UNTUK SISWA KELAS VII SMP MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2.” *Journal of Chemical Information and Modelin* 53(9):1689–99.

