

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yunianta, 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), 434-443.
- Adinda, N. R., & Permana, T. W. (2022). Analisis Manajemen Risiko pada Proyek Pembangunan Amphitheatre Ciletuh Kota Sukabumi. *Jurnal Online Sekolah Tinggi Teknologi Mandala*, 17(2), 26-33.
- Agusta, A. R., & Fauzi, Z. A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Keterampilan Membaca Pemahaman Dalam Menemukan Informasi Penting Dengan Kombinasi Model Directed Inquiry Activity (DIA), Think Pair Share (TPS) dan Scramble pada Siswa Kelas V SDN Pemurus Dalam 7 Banjarmasin, *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP*, 5(2), 101-116.
- Agustini, D. A. R., Wahyuddin, M. R., & Gunawan, R. P. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor dan Geogebra pada Materi Kalkulus. *NUMBERS: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 11-18.
- Aledya, V. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa. *May*, 0-7.
- Amrulloh, T. R., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan *game* edukasi matematika (operasi bilangan pecahan) berbasis android untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 5(2), 115-123.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Anggraini, Y. P., & Kartini, K. (2020). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal persamaan kuadrat pada siswa kelas IX SMPN 2 Bangkinang Kota. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 9(2), 210-223.
- Apriyantini, N. P. D., Warpala, I. W. S., & Sudatha, I. G. W. (2024). *Game* Edukasi Berbasis Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 40-45.

- Ariansyah, F., Septiati, E., & Octaria, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 36-48.
- Arifah, R. E., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(6), 617-624.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). *Game* Edukasi VR Pengenalan dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 88-93.
- Basith, A. (2022). Aplikasi permainan pengenalan nama-nama Provinsi di Indonesia melalui *game* android dengan menggunakan kodular. *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(2), 66-70.
- Budi, B. S., & Qohar, A. (2021). Pengembangan Media Putaran Peluang pada Materi Peluang Kelas VIII. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 6(3), 505-512.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Dewi, S. Z., & Ibrahim, T. (2019). Pentingnya pemahaman konsep untuk mengatasi miskonsepsi dalam materi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 130-136.
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa: ditinjau dari kategori kecemasan matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24-32.
- Fajjah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123.
- Fathirma'ruf, F., Asmedy, A., Budiman, B., & Imansyah, M. (2021). Pengembangan e\_Modul berbantuan Aplikasi Team Viewer dan WhatsApp Untuk Efektivitas Praktikum Jarak Jauh Dimasa Pandemi Covid-19. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 204-219.
- Fitriana, D. N., & Aprilia, A. (2021). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. *PEDIR: Journal of Elementary Education*, 1(2), 28-40.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). Rancang Bangun *Game* Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5

Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 17(1), 1-15.

Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). Tinjauan Literatur Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *AUTOMATA*, 4(2).

Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.

Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2022). Media Pembelajaran Dalam Menghadapi di era Society 5.0. *Koloni*, 1(2), 444-453.

Handayani, Y., & Aini, I. N. (2020). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi peluang. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1b).

Hariani, M. (2010). Pembelajaran Matematika Dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Penalaran Matematik Siswa Sekolah Dasar. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*.

Hartatik, S., & Nafiah. (2020). Kemampuan Numerasi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Education and Human Development Journal*, 5(1), 32-42. <https://doi.org/10.33086/ehdj.V5i1.1456>

Hasibuan, N. H., Gusmania, Y., & Rahman, S. (2022). Efektivitas pengembangan media pembelajaran komik berbasis kodular untuk kemampuan pemahaman literasi matematika siswa SDS Edustar. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(2), 501-510.

Janah, S. M., & Ariyani, D. (2022). Pemanfaatan *Game* Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 24-32.

Karim, A., & Savitri, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android di kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63-75.

Khatimah, H., Johar, R., & Abidin, T. F. (2019). Upaya Guru Menggunakan Game dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Peluang*, 7(1), 13-21.

Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan android dalam perancangan aplikasi kumpulan doa. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 4(1), 54-65.

- Mardapi, D. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes. *Yogyakarta: Mitra Cendika Press.*
- Marzuki, A., & Rini, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor pada Materi Peluang untuk Siswa SMA Kelas XII. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, Volume 1, 612-635.
- Mulyanto, A., Nurhuda, Y. A., & Khoirusid, I. (2017). Sistem kendali lampu rumah menggunakan smartphone Android. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 48–53.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Ningsih, R. A. P., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan aplikasi keliling nusantara sebagai media pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2278-2283.
- Novianto, A. (2021). *Game* Edukasi Construk 2 Pembelajaran Huruf, Angka, Warna dan Gambar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Data*, 1(1).
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.
- Palevi, M. R., Saputri, P. A., & Vebrianto, R. (2020). Ruang kelas virtual: pembelajaran dengan pemanfaatan permainan online Hago. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 7-13.
- Pamungkas, R. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Kodular pada Materi Percabangan dan Perulangan guna Meningkatkan Pemahaman Siswa, *Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta*
- Pangestu, D. M., & Rahmi, A. (2022). Metaverse: Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(2), 52-61.
- Prastyo, H. (2020). Pengembangan soal matematika model PISA menggunakan konteks Kalimantan Timur. *Jurnal Padagogik*, 3(1), 1-44.
- Pratiwi, N. P. K. A., Astawa, I. W. P., & Mahayukti, G. A. (2019). Missouri Mathematics Project (MMP), Pemahaman Konsep Matematika, dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Elemen*, 5(2), 178-189.

- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90.
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika pada Materi Peluang. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sudi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Rahma, A. (2021). Android Dan Masa Depan: Analisis Dampak Terhadap Pengguna. Center of Knowledge: *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 12-21.
- Rahma, I., Silaban, F. A., Fadhillah, F. S., & Nugraheny, D. C. (2023). Penguatan Kemampuan Numerasi Peserta Didik melalui Program Kampus Mengajar Angkatan IV di SMP Tritura. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1(1), 49-58.
- Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 2(1), 38-41.
- Ronaldo, R., & Ardoni, A. (2020). Pembuatan Aplikasi Mobile "Wonderful of Minangkabau" sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 2(1), 88-94.
- Santoso, H. B., dkk. (2016). "Measuring User Experience of The Student-Centered E-Learning Environment." *Journal of Educators Online*, 13(1), 1-79.
- Sarbini, R. N., Yuliana, D. E., & Wk, D. A. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Android. *Jurnal Dedikasi*, 15.
- Sari, A. (2021). Efektivitas Aplikasi *Etno-Edugames* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Doctoral dissertation*, FKIP UNPAS.
- Sari, D. L., Fitriani, D. A., Khaeriyah, D. Z., & Nursyahidah, F. (2022). Hypothetical learning trajectory pada materi peluang: konteks mainan tradisional ular naga. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 203-214.
- Schrepp, M., dkk. (2019). Developing a UX KPI Based on the User Experience Questionnaire. *Computer Standards and Interfaces*, 65(7), 38-44.

- Setyawati, R. D., & Ratu, N. (2019). Lapisan Pemahaman Konsep Matematika Dalam Soal Pisa Pada Siswa Sma Kelas X. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 193-204.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Sulistyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi *game* edukasi matematika tingkat dasar berbasis android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107-112.
- Sunaryo, A., & Bernard, M. (2022). Pengembangan media Pembelajaran Matematika Menggunakan MIT App Inventor Pokok Bahasan Pythagoras. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 531-538.
- Syifani, D., & Dores, A. (2018). Aplikasi Sistem Rekam Medis di Puskesmas Kelurahan Gunung. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(1), 22-31.
- Tahir, and Marniati. 2021. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matemati Dan Kesalahan Menyelesaikan Soal Cerita Menggunakan Prosedur Newman. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4): 2765.
- Wadi, H. (2020). Pemrograman ANDROID untuk Pelajar & Mahasiswa (Cetakan II). *TR Publisher*.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan *game* edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91-100.
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2021). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 545–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>.
- Yakin, R. Q., I Nyoman Putu Suwindra., & I Bagus Putu Mardana. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, Dan Jatuh Bebas. *JPPF*. 8 (1): 21-30.
- Yusuf, I. (2022). Internet of Things Dalam Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Di Era Masyarakat 5.0. *Jurnal Portal Data*, 2(9).
- Za'im Luthfya, U. (2020). Pengembangan *game* edukasi “beruang pintar (belajar bangun ruang pintar)” untuk memfasilitasi pemahaman konsep. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 289-300.