

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, R. E. 2018. *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Construct 2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tersedia pada <https://eprints.ums.ac.id/69386/11/NASKAH%20PUBLIKASI-127.pdf> (diakses tanggal 15 Februari 2021).
- Arikunto, A. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arliza, R., dkk. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional dan Interaksi Global Pendidikan Geografi". *Jurnal PETIK*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 77-84).
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Azis, S. 2012. *All About Android*. Jakarta: Kuncikom.
- Bangor, A., dkk. 2009. "Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale". *Journal of Usability Studies*, Volume 4, Nomor 3 (hlm. 114-123).
- Brooke, J. 2013. "SUS: A Retrospective". *Journal of Usability Studies*, Volume 8, Nomor 2 (hlm. 29-40).
- Clark, R. C., dan R. E. Mayer. 2011. *E-learning and the Science of Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Duke, R. D. 2011. "Origin and Evolution of Policy Simulation: A Personal Journey". *Simulation and Gaming Journal*, Volume 42, Nomor 3 (hlm. 342-358).
- Ekayani, N. L. P. 2017. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 1-11).
- Fuadi, A. A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Fungsi untuk Melatih Kemampuan Penalaran Kovariasional Siswa*. Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya. Tersedia pada: http://digilib.uinsa.ac.id/41938/2/Ahmad%20%27Afwal%20Fuadi_D04215001.pdf (diakses tanggal 11 Februari 2021)
- Griffiths, M. 2002. "The Educational Benefits of Videogames". *Education and Health*, Volume 20, Nomor 3 (hlm. 47-51).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

- Handriyantini, E. 2009. "Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar". Makalah disampaikan dalam "Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia". e-Indonesia Initiative Bandung 24 – 25 Juni 2009. Tersedia pada: https://books.google.co.id/books?id=dxjGDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false (diakses tanggal 2 Agustus 2021).
- Istiqlal, A. 2020. "Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi". *Jurnal Kepemimpinan dan Perguruan Sekolah*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 139-144).
- Jing, L., dkk. 2012. "The Study on the Effect of Educational Games for the Development of Students' Logic-mathematics of Multiple Intelligence". *Physics Procedia*, Volume 33 (hlm. 1749-1752).
- Josi, A. 2019. *Sistem Operasi: Konsep dan Perkembangan Sistem Operasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Kamarullah. 2017. "Pendidikan Matematika di Sekolah Kita". *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 21-32).
- Kemendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2016. *Infografis Indikator TIK 2016 Rumah Tangga dan Individu*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan SDPPP Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Kharisma, J. Y. dan A. Asman. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika". *Indonesian Journal of Mathematics Education*, Volume 1, Nomor 1 (hlm 34-46).
- Kristanto, Y. D. 2016. *Modul Pecahan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Kuncoro, Y. W. 2019. *Pengembangan Game Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Program Visual Scratch*. Skripsi (tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.
- Kurniawan, B., dkk. 2017. "Studi Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif". *Journal of Mechanical Engineering Education*, Volume 4, Nomor 2 (hlm. 156-162).
- Lee, W. M. 2011. *Begining Android Application Development*. New Jersey: Wiley Publishing.
- Malone, T. W. dan M. R. Lepper. 1987. *Aptitude, Learning, and Instruction Volume 3: Conative and Affective Process Analyses*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

- Mardapi, D. 2008. *Tekhnik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekiawan Press.
- Marisa. 2010. “Belajar Matematika yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan”. *Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNK*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 105-110).
- Mullis, I., dkk. 2016. *TIMSS 2015 Internasional Results in Mathematics*. Boston: IEA.
- Mulyani, S. 2020. *Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry Darussalam. Tersedia pada: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/13540/> (diakses tanggal 15 Februari 2021)
- Nizam. 2016. “Ringkasan Hasil-hasil Asesmen Belajar dari hasil UN, PISA, TIMSS, INAP/AKSI”. Makalah disajikan dalam *Seminar Puspendik 2016*, Puspendik, 2016.
- Nursa, S. A. 2019. *Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII pada Materi Perbandingan di SMP Negeri 4 Talang Kelapa*. Skripsi. UIN Raden Fatah Palembang. Tersedia pada: <https://repository.radenfatah.ac.id/12788/2/BAB%20I.pdf> (diakses tanggal 14 Maret 2021).
- Oktaviani dan F. Martha. 2014. “Analisis Uji Komparasi Sistem Operasi pada Android dan Blackberry”. *UG Journal*, Volume 8, Nomor 3 (hlm. 1-3).
- Pertiwi, A. P. 2017. *Analisis Kesalahan Siswa Kelas IV SD dalam Menyelesaikan Soal Bilangan Pecahan Senilai dan Menyederhanakan Bilangan Pecahan*. Skripsi (tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Tersedia pada: <http://eprints.umsida.ac.id/605/1/Aisyah%20Puspa%20Pertiwi.%20138620600229.%20B2.%208.%20ARTIKEL%20UAS.%20%28%20fiks%20%29.pdf> (diakses tanggal 10 Februari 2021)
- Prasetya, D. 2017. *Rendahnya Kualitas Pendidikan pada Jenjang Sekolah Dasar dan Pengaruh terhadap Pendidikan Jenjang Selanjutnya*. Tersedia pada: https://www.researchgate.net/publication/320694521_RENDAHNYA_KUALITAS_PEDIDIKAN_PADA_JENJANG_SEKOLAH_DASAR_DAN_PENGARUH_TERHADAP_PENDIDIKAN_JENJANG_SELANJUTNYA (diakses tanggal 30 Agustus 2021).
- Pratama, L. D., dkk. 2019. “Game Edukasi: Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik?” *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 39-50).
- Retnawati, H. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Prmana.
- Rozi, Z. F. 2010. *Ultimate Game Desain Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script*. Yogyakarta: Andi.

- Sadiman, A., dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S.. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Satyaputra, A., dan E. M. Aritonang. 2016. *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Schleicher, A.. 2018. *PISA 2018: Insights and Interpretations*.
- Setyaningrum, W., dkk. 2018. "Game-based Learning in Problem Solving Method: the Effects on Students' Achievement". *Internasional Journal on Emerging Mathematics Education (IJEME)*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 157-164).
- Siagian, M. D. 2016. "Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika". *Journal of Mathematics Education and Science*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 58-67).
- Sidik, A. 2018. "Penggunaan System Usability Scale (SUS) sebagai Evaluasi Website Berita Mobile". *Jurnal Ilmiah Technologia*, Volume 9, Nomor 2 (hlm. 83-88).
- Stat Counter. 2023. *Dekstop vs Mobile vs Tablet Market Share in Indonesia – December 2023*. Tersedia pada <http://gs.statcounter.com/platform-market-share/desktop-mobile-tablet/Indonesia> (diakses tanggal 30 Desember 2023).
- Stat Counter. 2023. *Mobile Operating System Market Share in Indonesia – December 2023*. Tersedia pada <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia> (diakses tanggal 30 Desember 2023).
- Statista. 2021. "Smartphone Users in Indonesia 2017-2026". Tersedia pada: <https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/>, (diakses 20 Februari 2022).
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Sumiyati, S. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kala Lampau Bahasa Prancis untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY*. Tesis. FBS Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia pada: <http://eprints.uny.ac.id/12472/7/tesis-siti-sumiyati-08707254007.swf> (diakses tanggal 2 Maret 2021)
- Sunariah dan R. M. Rifqi. 2017. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan". *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, Volume 9, Nomor 1 (hlm. 93-110).
- Susilana, R., dan C. Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sutjioni, T. W. A. 2005. "Pendayagunaan Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Penabur*, Volume 4, Nomor 4 (hlm. 76-84).

- Tafonao, T. 2018. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 103-114).
- Thiagarajan, S., dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minnesota: University of Minnesota.
- Ulya, A. I. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar*. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Tersedia pada: http://lib.unnes.ac.id/33339/1/1102414114_Optimized.pdf (diakses 20 Februari 2021).
- Widiastuti, N. I. dan I. Setiawan. 2012. "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 41-48).
- Wulandari, A. A., dkk. 2014. "Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik dengan Whole Brain Teaching pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Tunarungu Kelas VIIIB SMPLB Sinar Harapan Probolinggo Tahun Ajaran 2014/2015". *Jurnal Edukasi Unej*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 40-46).

