

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fibby Syaeful, and Tri Nova Hasti Yunianta. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2018): 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>.
- Arifin, Samsul, and Indra Bayu Muktyas. "Membangkitkan Suatu Matriks Unimodular Dengan Python." *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2018): 1–9. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v5i2.361>.
- Dony Novaliendry. "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)." *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan* 6, no. 2 (2013): 106–18. <https://www.researchgate.net/publication/321193593%0AAPLIKA-SI>.
- Fikri, Hasnul, and Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018.
- Fitriana, Cut Eka, Maimunah, and Yenita Roza. "Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Transformasi." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2021): 297. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3268>.
- Irsyadi, Fatah Yasin Al, Rifai Annas, and Yogie Indra Kurniawan. "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Dan Informasi* 9, no. 2 (2019): 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>.
- Khairani, Bella Putri, and Kartini Kartini. "Analisis Kesalahan Siswa Kelas XI SMA Pada Materi Matriks." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2021. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.981>.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Nanang Supriadi. "Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. July (2016): 1–23. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/51>.
- Netriwati, and Mai Sri Lena. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar

- Lampung: Permata Net, 2018.
https://www.researchgate.net/publication/332935226_MEDIA_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA.
- Ninuk Riswandari, Nurma Yuwita, and Gatut Setiadi. “Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc).” *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2021): 76–92. <https://doi.org/10.51339/akademika.v3i1.310>.
- Novitasari, Dian. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 2, no. 2 (2016): 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar Dan Pembelajaran.” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Purnama, Sigit. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab).” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016): 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).
- Saidah, Intan Nur, and Mahendra Adhi Nugroho. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akutansi Cari Kata (ACAK) Menggunakan Adobe Flash CS5.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 13, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5190>.
- Salmiati, Zahnur, and Oktavia Rini. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Di Sekolah Menengah.” *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11, no. 1 (2021): 77–84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i1.8023>.
- Samsudin, Samsudin, Muhammad Dedi Irawan, and Ahmad Hariandy Harahap. “Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc.” *Jurnal Teknologi Informasi* 3, no. 2 (2019): 141. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1009>.
- Shoffa, Shoffan, Iis Holisin, Josua F. Palandi, Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto, Abdul Basith, and Yo Ceng Gia. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Edited by M. Ivan Ariful Fathoni. Bojonegoro: CV. Agrapana Media, 2021.
- Sihotang, Hermanto. “Penggunaan Media Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Masa Pandemi Covid-19.” *IMMANUEL: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2020): 63–75. <https://doi.org/10.46305/im.v1i2.16>.
- Sriwahyuni, Nia Ayu, and Mardono. “PENGEMBANGAN MEDIA

- PEMBELAJARAN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IIS SMA LABORATORIUM UNIVERSITAS NEGERI MALANG.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 9, no. 2 (2016): 116–27. <https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p38-43>.
- Sudianto, Manullang, Kristianto Andri, Hutapea Tri Andri, Sinaga Lasker Pangarapan, Sinaga Bornok, Marianus Mangaratua, and Sinambela Pardomuan N.J.M. *Matematika SMA/MA Kelas XI*. Vol. 53. Jakarta: Kemendikbud, 2017. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>.
- Sugiyono, P Dr. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta. Sugiyono,., 2015.
- Suryadi, Andri. “PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL.” *JURNAL PETIK* 3, no. 1 (May 31, 2018): 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>.
- Syafrizal, Agusdi, Rio Andika, and Ade Permadi Panggabean. “Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif.” *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2018, 7–12. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2077>.
- Syazali, Muhamad. “Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Maple II Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2015): 91–98. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/58>.
- Waskitoningtyas, Rahayu Sri. “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kota Balikpapan Pada Materi Satuan Waktu Tahun Ajaran 2015/2016.” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 5, no. 1 (2016): 24. <https://doi.org/10.25273/jipm.v5i1.852>.
- Wibawanto, Wandah. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Penerbit LPPM UNNES Gedung. Semarang, 2020.
- Widiastuti, Nelly Indriani. “MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO.” *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika* 1, no. 2 (October 26, 2012): 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>.
- Yanto, Doni Tri Putra. “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.
- Yulian, Alvano, Sartika Lina Mulani Sitio, Susanna Dwi Yulianti

Kusuma, and Perani Rosyani. *Aljabar Linier Dan Matriks*. Jakarta: UNPAM PRESS, 2019.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>.

Zakiy, Muhammad Abdurrahman, Syazaki Muhammad, and Farida. "Pengembangan Media Android Dalam Pembelajaran Matematika." *TRIPLE S: Journals of Mathematics Education* 1, no. 2 (2018): 87–96. <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/377/327>.

