

DAFTAR PUSTAKA

- “2D animation software, Flash animation | Adobe Animate”
<https://www.adobe.com/id_en/products/animate.html> [diakses 1 Desember 2022]
- Abdullah, Fibby Syaeful, dan Tri Nova Hasti Yuniarta, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7.3 (2018), 434 <<https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>>
- Ade, Sanjaya, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011)
- Alfikri, Adam Wildan, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Go-Prolin Untuk Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel” (UIN Walisongo Semarang, 2021)
- “Android Releases”
<<https://developer.android.com/about/versions?hl=id>> [diakses 23 November 2023]
- Anisah, Siti, Pinta Deniyanti, dan Mimi Nur Hajizah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Aritmetika Sosial Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbantuan Software Construct 2 Di Kelas VII SMP Negeri 137 Jakarta,” *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 3.2 (2019), 37–46 <<https://doi.org/10.15900/j.cnki.zylf1995.2018.02.001>>
- APJII, “Profil Internet Indonesia 2022,” 2022 <<https://apjii.or.id>> [diakses 13 November 2022]
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014)
- As’ari, Abdur Rahman, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, dan Ibnu Taufiq, *Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII Semester 2* (Jakarta: Kemendikbud, 2017)
- Bakhri, Syaiful, *Membuat Aplikasi Android Tanpa Coding*, 1 ed. (Semarang: Alinea Media Dipantara, 2021)
- Bayu, Matthew Ezra Joel, Virginia Tulenan, dan Sary D E Paturusi, “Design and build an Indonesian Folk Songs Rhythm Game,” *Jurnal Teknik Informatika*, 7.1 (2022), 67–74
- Benni Pane, Xaverius Najoan, dan Sary Paturusi, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia,” *Jurnal Teknik Informatika*, 12.1 (2017), 1–9
- Borg, W R, dan M D Gall, *Educational Research: An Introduction* (Longman, 1983)
- Branch, Robert Maribe, *Instructional Design: The ADDIE Approach*,

- Lecture Notes in Mathematics; 720 (New York: Springer US, 2009)
- Chakim, Muhammad Maulana Lukmanul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Pada Materi Barisan dan Deret” (Universitas PGRI Semarang, 2022)
- Drigas, Athanasios S., dan Marios A. Pappas, “A review of mobile learning applications for mathematics,” *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 9.3 (2015), 18–23
<<https://doi.org/10.3991/ijim.v9i3.4420>>
- Enterprise, Jubilee, *Step by Step Ponsel Android* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010)
- Erwin, dan Florensa Rosani Purba, “Game RPG ‘True Destiny ’ Menggunakan Aplikasi RPG Maker VX,” *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 2.8 (2013), 389–401
- Fuadi, Ahmad 'Afwal, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Fungsi Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Koversional Siswa” (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020) <<https://digilib.uinsby.ac.id/41938/>>
- Irsyad, Hanif, *Aplikasi Android dalam 5 Menit Edisi Revisi* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016)
- Islam, Muh Suhuddinul, dan Syariful Fahmi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa SMP Kelas VII Semester Genap,” *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 2018, 624–30
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020)
- Labrecque, J, dan A Shukla, *Mastering Adobe Animate 2021: Explore professional techniques and best practices to design vivid animations and interactive content* (Birmingham: Packt Publishing, 2021)
- Martono, Kurniawan Teguh, “Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker,” *Jurnal Sistem Komputer*, 5.1 (2015), 23–30
- Maulana, Yusep, *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android: Solusi Cepat Belajar Membuat Aplikasi Multimedia Android*, Jenius Membuat Mobile Edukasi (Garut: Mobidu, 2018)
<<https://books.google.co.id/books?id=d5dcDwAAQBAJ>>
- Muhajarah, Kurnia, dan Farida Rachmawati, “Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan,” *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi*, 2.2 (2019), 29
<<https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3733>>
- Najuah, Ricu Sidiq, dan Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Adab 21* (Yayasan Kita Menulis, 2022)

- Niam, Mohammad Zulfa Ainun, “Pengembangan Aplikasi Math Mobile Learning ‘Smartline’ Menggunakan Adobe Animate CC Pada Materi Garis Dan Sudut Di Tingkat SMP” (IAIN Kudus, 2022)
- Novianti, dan Dina Fakhriyana, “Perbandingan kemampuan pemecahan masalah pada model pbl dengan strategi index card match dan think pair share dalam materi fungsi,” *MaPan : Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 10.1 (2022), 127–41 <<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/mapan.2022v10n1a9>>
- Ponidi, dan Masayuki Nugroho, *Modul Pembelajaran SMP Terbuka Matematika Kelas VII: Modul 6 Aritmatika Sosial* (Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama Kemendikbud, 2020)
- Pramuditya, Surya Amami, Muchamad Subali Noto, dan Henri Purwono, “Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika,” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2.2 (2018), 165 <<https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>>
- Pratama, Ryan Angga, dan Rahayu Sri Waskitoningtyas, “Game Android ‘MENALAR’ Berbasis Adobe Animation CC,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9.3 (2020), 617 <<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3027>>
- Pratidhina, Elisabeth, Djoko Wirjawan, G. Budijanto Untung, dan Herwinarso, *Cara Mudah Menyusun Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Android dengan Adobe Animate*, 1 ed. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2020)
- Rahayu, Y., H. A. Ahmad, dan I. M. Alamsyah, “The implementation of tpack framework in mathematics mobile edugame design: Basic multiplication and division concept,” *Journal of Physics: Conference Series*, 1722.1 (2021) <<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1722/1/012029>>
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020) <<https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>>
- Restian, Arina, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi*, 2 ed. (Malang: UMM Press, 2020)
- RI, Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Bandung: Syaamil Quran, 2009)
- Riduwan, *Dasar-dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Rivai, Ahmad, dan Nana Sudjana, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013)
- Romadhon, Syahru, “Pengembangan Game Edukasi Matematika dengan Pendekatan Kontekstual Berbantu Adobe Animate untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP” (UPGRIS Semarang, 2022)

- Roza, Muhammad Yusron, “Pengembangan Aplikasi GOTHIC (Go Mathematics) Berbasis M-Learning pada Materi Himpunan Sebagai Mathematics Exercise bagi Siswa” (IAIN kudos, 2022)
- Sadiman, Arif S., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014)
- Sandy, Teguh Arie, dan Wahyu Nur Hidayat, *Game Mobile Learning* (Malang: Ahlimedia Book, 2019)
<<https://books.google.co.id/books?id=ICePDwAAQBAJ>>
- Statcounter, “Mobile Operating System Market Share in Indonesia - October 2022,” 2022 <<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>> [diakses 14 November 2022]
- Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, 22 ed. (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012)
- Sutopo, Ariesto Hadi, *Pengembangan Educational Game* (Banten: TOPOZART, 2020)
- Vitianingsih, Anik Vega, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1.1 (2016), 25–32
<<https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>>
- Wahyuni, Tri, Khusnul Khotimah, dan M Farid Nasrulloh, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CAMTASIA© DAN WONDERSHARE QUIZ CREATOR? MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII,” *Ed-Humanistics*, 6.1 (2021), 766–70
<<http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/ed-humanistics/article/view/1459>>
- Wibawanto, Wandah, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, 1 ed. (Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017)
- , *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*, 1 ed. (Semarang: Penerbit LPPM UNNES, 2020)
- , *Membuat Berbagai Game Android dengan Adobe Animate* (Yogyakarta: Andi, 2018)
- Wibawanto, Wandah, dan Rahina Nugrahani, “Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi,” *Jurnal Imajinasi*, 12.2 (2018), 57–64
- Wibisono, Arif, Wijayanto, dan Ika Menarianti, “Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Ragam Istilah Teknologi Informasi Berbasis Android,” *Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*

Universitas PGRI Semarang, 2017, 388–94
Wijayanto, Erwin, dan Farida Istianah, “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo,” *JPGSD*, 5.3 (2017), 338–47

