

DAFTAR PUSTAKA

- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA (OPERASI BILANGAN PECAHAN) BERBASIS ANDROID UNTUK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2). <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/5355/3634>
- Aprilianti, Y., Lestari, U., & Iswahyudi, C. (2019). Aplikasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.196>
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95–101. www.iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia
- Ayudia, Suryanto, E., & Waluyo, B. (2016). ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA DALAM LAPORAN HASIL OBSERVASI PADA SISWA SMP. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 152(3), 28. https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/9972/7357
- Bagule, D. M., Anita, & Angraeni, L. (2021). Pengembangan Modul Fisika Berbasis Tematik Pada Materi Tekanan Zat di Kelas VIII SMP Negeri 6 Sengah Temila. *JPSA: Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya*, 4(1), 6–11. <http://114.4.104.248/index.php/JPSA/article/view/2424/1525>
- Bojonegoro, P. (2018). *Visi dan Misi Pemerintahan Kabupaten Bojonegoro*. Pemkab Bojonegoro. <https://bojonegoro.go.id/profile/vididanmisi-8>
- Chandra Sari, A., & Kurniawati, N. (2020). Pengembangan Perangkatan Pembelajaran REACT Bersetting Think Talk Write dengan Bantuan Google SketchUp pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 141–149. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.986>
- Daga, A. T. (2021). *Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar*. 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Enjelita, Oktaviana, D., & Ardiawan, Y. (2023). *Pengembangan Game edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 terhadap*

- Kemampuan Pemahaman Matematis*. 3, 1–12.
<http://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jagomipa/article/view/257/187>
- Fatchan, M. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Profesional CS6. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 8(2), 43–51.
<https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/sigma/article/view/160/122>
- Fitri, A., Kurniawati, N., & Mubaroh, Z. (2021). Respon Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcome). ... : *Jurnal Matematika Dan ...*, 4(September), 153–159.
<http://ejournal.unim.ac.id/index.php/majamath/article/view/1099>
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS WEB DAN ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 DAN ACTION SCRIPT 3.0. *Indonesian Journal on Information System*, 1(September 2016), 78–88.
<http://www.ijiswiratama.org/index.php/home/article/view/19/15>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Ismanto, & Fitri, A. (2022). *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Pengalaman Siswa Untuk Memperkuat Pembelajaran Numerasi SMP Dalam Mendukung Merdeka Belajar Pandemi Covid-19 yang akhir-akhir ini menyebar diseluruh belahan dunia termasuk*. 3.
<http://journal.umg.ac.id/index.php/postulat/article/view/4299>
- Itqan, M. S. (2018). *Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 161–170.
<http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/604/464>
- Kamin, V. A., Safitri, D., & Utami, F. S. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Materi Logaritma. *Journal of Instructional Development Research*, 1(2), 88–99.
<https://eduresearch.web.id/index.php/jidr/article/view/23>
- Kurniawati, N. (2018). Peningkatan Daya Retensi Siswa Melalui Lesson Study Dengan Pbl (Problem Based Learning) Pada Materi Lingkaran. *Journal of Mathematics Education and Science*, 1(April), 35–41.
<https://doi.org/10.32665/james.v1i1april.15>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha, Vol: 7, No, 255*.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411/11477>

- Marisa, M. (2021). *CURRICULUM INNOVATION “ INDEPENDENT LEARNING ” IN THE ERA OF SOCIETY 5 . 0* Email: miramarisa97@gmail.com. 5(1), 66–78. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Netriwati, & Lena, M. S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika* (M. S. Lena (ed.)). Permata Net. https://books.google.co.id/books?id=jHGNDwAAQBAJ&pg=PA3&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false
- Nova, A. S., & Sastrawijaya, Y. (2017). Perancangan Implementasi E-Learning Berbasis Moodle Dalam Matakuliah Statistika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer. *Jurnal Pinter*, 1(1). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/1885/2340>
- Nugroho, A. A., Putra, R. wahyu Y., Putra, G. F., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 197–203. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/download/2028/1569>
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187. <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>
- Panjaitan, D. J., & Indriani, I. (2020). Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Logaritma. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(2), 17–25. <http://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/107/96>
- Pramuditya, S. A., Noto, S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(2), 165–179. <http://www.jurnal.ugj.ac.id/index.php/JNPM/article/view/919/1006>
- Premana, A., Pandhu Wijaya, A., Yono, R. R., Hayati, S. N., & Setiabudi, U. M. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. *Tekinfor*, 23(2), 66–75. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/TEKINFO/article/download/2597/1944>
- Pujianingtias, E. N., Saputra, H. J., & Muhajir, M. (2019). Pengembangan Media Majamat pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19261>
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4, 44–49.

<https://jtsiskom.undip.ac.id/article/view/12683/12302>

- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuning, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=1788/1/Buku Manajemen Penelitian Pengembangan Dr. Budiyono Saputro, M.Pd](http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=1788/1/Buku%20Manajemen%20Penelitian%20Pengembangan%20Dr.%20Budiyono%20Saputro,%20M.Pd)
- Sufyani, D. (2012). *Konsep Dasar Matematika* (2nd ed.). Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Sugiyono, D. P. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sulistyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Suryadi S. (2020). Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan. *Edukasi*, 2(1), 1–12. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/edukasi/article/view/971/908>
- Sutja, A., & Yaksa, R. A. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1349–1358. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7027/5301>
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7027/5301>
- Syafa'atun, T. (2021). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GELOMBANG PADA SISWA KELAS XI MA SALAFIYAH KAJEN* [Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. [https://eprints.walisongo.ac.id/15360/1/Skripsi_1708066039_TRIA SYAFA ATUN.pdf](https://eprints.walisongo.ac.id/15360/1/Skripsi_1708066039_TRIA_SYAFAATUN.pdf)
- Zakiy, M. A., Muhammad, S., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *TRIPLE S: Journals of Mathematics Education*, 1(2), 87–96. <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/377/327>