

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, Mohamad, Kodrat Imam S Dan Yuli Christyono. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. Semarang: *Jurnal Transient Universitas Diponegoro Semarang*. Vol.4, No.1:128-133
- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aziz Muhtasyam (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar*.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/38973>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a2.2017>.
- GlobalStats. (2022). Mobile Operating System Market Share Worldwide. Diambil kembali dari statcounter GlobalStat: <https://gs.statcounter.com/osmarket-share/mobile/worldwide>
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational, January*, 2–3.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>

- Irnin, A. D. A., Ria, A. S., & Dandan, L. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 14(01), 129. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design : Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training*. 445. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=b1Giy2zCxIsC&oi=fnd&pg=PR9&dq=MultimediaBased+Instructional+Design+lee+owens&ots=2N9NRg5KUM&sig=Ce8FW SbjTgeojTH6sRFR_v0CRuI
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.
- Mokhammad Ridoi. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2 : tutorial sederhana Construct 2*. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k2VSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cara+Mudah++Membuat+Game+Edukasi+dengan+Construct++&ots=f8ku8F9lpt&sig=9a16jzp753uC2_6IQk-NplBnC94&redir_esc=y#v=onepage&q=Cara%20Mudah%20%20Membuat%20Game%20Edukasi%20dengan%20Construct&f=false
- Perlman, G. (2018). Questionnaire for User Interface Satisfaction. Retrieved from <https://garyperlman.com/quest>
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Resti & Jaslin. (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Pederta

- Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 98.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>
- Saud, Udin, Syaefudin. (2009). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
- Sholikhin, Miftachus dan Kemal Farouq M. (2012). Game Pazz-Puzz Dengan Construt 2. Lamongan: *Jurnal Teknik Universitas Islam Lamongan*. Vol.6, No.1
- Sinta D.S & Imelda. I, (2018). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematik Realistik Dengan Konteks Budaya Batak. *Journal Of Mathematics Education And Science*. Vol, 4, No 1. <https://doi.org/10.30743/mes.v4i1.874>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sund & Trowbridge. (1973). *Teaching Science by Inquiry in the Secondary School*. Columbus: Charles E. Merrill Publishing Company.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Titon A.S, Kriswandani, Novisita R (2018) . Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Vol.4, No. 1*
<https://doi.org/10.29100/jp2m.v4i1.1775>
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. Retrieved April 19, 2022 from https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Matematika/HWI_XEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional software: Principles and perspectives for design and use*. Wadsworth Publishing Company.
- Yokri, Poni (2020). LKPD Matematika Berbasis *Inquiry* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMK-SMAK Padang Kelas X. *Jurnal Equation Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika Vol. 3, Np. 1* <https://doi.org/10.29300/equation.v3i1.32823>