

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *Mubtadi : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.); pertama). PT. Global Eksekutif Teknologi. https://sar.ac.id/stmik_ebook/prog_file_file/QNRee4YQPV.pdf#page=20
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Aziz, R. A., & Sugiarto, L. (2024). Penerapan Metode Luther Sutopo Pada Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Mamalia. *J-Innovation*, 13(2), 63–70. <https://jurnal.politeknikaceh.ac.id/index.php/jinnovation/article/view/311>
- Basyori, S. I., & Herdiana, D. (2024). Analisis Kebutuhan dalam Desain Pembelajaran. *Journal of Education*, 1(2), 6-Halaman.
- Batubara, H. H., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif* (Pertama, Issue January). CV Grada Edu. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=cXsZEQAABAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran+interaktif+adalah&ots=Ezc4PnhQQO&sig=0zR-SMocXOJuLXOKi7zkfsnS9i0>
- Candrawaty, D. A. (2022). *Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya* (pp. 1–33). Universitas Nusantara PGRI Kediri.

<http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/6106>

- Cirkony, C., Tytler, R., & Hubber, P. (2022). Designing and delivering representation-focused science lessons in a digital learning environment. *Educational Technology Research and Development*, 70(3), 881–908. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10094-z>
- Dessler, G. (2020). *Fundamentals of human resource management*.
- Dewi, R. A., & Sulistiowati, D. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Cerita Petualangan untuk Memfasilitasi Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)*, 6(1), 220–233. <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.871>
- Enjelita, E., Oktaviana, D., & Ardiawan, Y. (2023). Pengembangan Game edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v3i1.257>
- Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik psikodrama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIID di SMP Negeri 11 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 220–225. <https://journal.upy.ac.id/index.php/bk/article/view/1567/1100>
- Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). Pemanfaatan aplikasi tik tok sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 1(2), 120–128. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/19>
- Gorman, A. (2025). Learning about decimal fractions with dynamic digital representations. *Research in Mathematics Education*, 1–24. <https://doi.org/10.1080/14794802.2025.2481385>
- Handayani, A., & Sari, E. F. (2024). Development of website-based construct 2 interactive multimedia for elementary school students at natural science learning content. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 592. <https://doi.org/10.29210/020244461>
- Hardianti, S. R., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis kemampuan representasi matematis siswa SMA kelas XI. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(5),

1093–1104.

- Hidayah, A. A. F., Al Adawiyah, R., & Mahanani, P. A. R. (2020). Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *JURNAL SOSIAL Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 21(2), 53–56. <https://doi.org/10.33319/sos.v21i2.61>
- Husein, B. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In Tim Fatawa Publishing (Ed.), *Semarang: Fatawa* (1st ed., Vol. 3). Fatawa Publishing. https://www.academia.edu/download/65071226/Media_Pembelajaran_Efektif.pdf
- Judijanto, L., Muhammadijah, M. ud, Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., & Laksono, R. D. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD* (Sepriano & Efitra (eds.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Komatsu, K., Shinno, Y., Stylianides, A. J., & Stylianides, G. J. (2025). Development of local theories in design-based research in mathematics education. *Educational Studies in Mathematics*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10649-025-10398-w>
- Kurniasih, D., & Rusfiana, Y. (2021). *Teknik analisa* (D. Kurniasih, Y. Rusfiana, A. Subagyo, & R. Nuradhawati (eds.); 1st ed.). Alfabeta. <http://eprints2.ipdn.ac.id/id/eprint/600/1/2>.
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>
- Maknolia, Y., & Hidayat, D. (2020). Respon Masyarakat Terhadap Bantuan Pemerintah Selama Covid-19 Di Kota Bandung. *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 1–10.
- Mardiani, M., Sugiatno, S., Fitriawan, D., & Halini, H. (2024). Kemampuan representasi matematis siswa dalam materi teorema pythagoras. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(5), 875–890. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i5.23524>
- Ningrum, M. P., & Hw, S. (2022). Analisis Kemampuan Representatif Matematis Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Teorema Pythagoras. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2151. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5183>
- Nuralan, S., Bk, M. K. U., & Haslinda, H. (2022). Analisis gaya belajar siswa berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *PENDEKAR JURNAL: Pengembangan Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 13–24.
<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/mes/article/view/4>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva for Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>
- Nuriyanti, R., & Supraptiningsih, L. K. (2019). *Validasi Media Pembelajaran* 06(02), 52–58. <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/454/488>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran* (pertama). Badan Penerbit UNM, Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/25438/>
- Pande, I. W. K. E. P., Hadi, R., & Wulandari, R. (2024). Perancangan Multimedia Pengenalan Hutan Bakau Kepada Masyarakat Berbasis Web. *Seminar Hasil Penelitian Informatika Dan Komputer (SPINTER)| Institut Teknologi Dan Bisnis STIKOM Bali*, 1(3), 410–415.
- Permastasari, S., Asikin, M., & Dewi (Nino Adhi), N. R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika “Matrig” Dengan Software Construct 3 Di Smp. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 21.
<https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>
- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3. *Indonesian Journal of Computer Science*, 11(1), 233–245.
<https://doi.org/10.33022/ijcs.v11i1.3025>
- Prasetyo, H., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. (2020). Game Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan Scirra Construct 2 dan Adobe Phonegap. *Resti*, 4(1), 37–49. <https://doi.org/10.29207/resti.v4i1.1385>
- Puspitasari, Y., Surur, M., & Nadiyah, R. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran microsoft powerpoint terhadap hasil belajar biologi dasar pada materi sistem gerak pada manusia. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 14(2), 154–160. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v14i2.3948>
- Putri, R. D. R., Ratnasari, T., Trimadani, D., Halimatussakdiah, Husna, E. N., & Yulianti, W. (2022). Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 449–459.

<https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.64>

- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). Keefektifan dan kepraktisan modul dasar pemrograman. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 47–53.
- Ramanisa, H., Khairudin, K., & Netti, S. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 2(1), 34–38. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jumadika/article/download/1977/2027>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmlah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Safaatin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Matematika Materi Himpunan untuk Siswa Kelas VII MTs. *IAIN Metro*.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Schoenfeld, A. H. (2019). *Learning to Think Mathematically: Problem Solving, Metacognition, and Sense-Making in Mathematics*.
- Sharma, R., Tan, C., Gomez, D., Xu, C., & Dubé, A. K. (2025). Guiding teachers' game-based learning: How user experience of a digital curriculum guide impacts teachers' self-efficacy and acceptance of educational games. *Teaching and Teacher Education*, 155, 104915. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104915>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Azhari, D. S., Hafidz, Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Buku Media Pembelajaran* (Sriwardona & R. Yani (eds.); Issue January). CV. Afasa Pustaka. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Sopiyuloh, D. M., Alam, B. R., Purwa, H. A., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Pada Materi Teorema Pythagoras Berdasarkan Langkah Polya Pertama. *Jurnal Ilmiah Matematika*

- Realistik*, 5(1), 182–189. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.4808>
- Stanciulescu, A., Castronovo, F., & Oliver, J. (2024). Assessing the impact of visualization media on engagement in an active learning environment. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 55(5), 1150–1170. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2022.2044530>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>
- Suningsih, A., & Istiani, A. (2021). Analisis kemampuan representasi matematis siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 225–234. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/655>
- Supandi, S., Waluya, S. ., Rochmad, R., Suyitno, H., & Dewi, K. (2018). *Think-Talk-Write Model for Improving Students' Abilities in Mathematical Representation*. 11(3), 77–90. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1136a>
- Umam, H. I., & Jiddiyyah, S. H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>
- Untoro, W., Satwika, I. P., Ardyanti, A. A. A. P., & Sujarwo, W. (2019). Perancangan Game Bedugul Forest Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02), 276–290. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2334>
- Weigand, H. G., Trgalova, J., & Tabach, M. (2024). Mathematics teaching, learning, and assessment in the digital age. *ZDM - Mathematics Education*, 56(4), 525–541. <https://doi.org/10.1007/s11858-024-01612-9>
- Welcome To the Construct 3 Manual*. (n.d.). <https://www.construct.net/en/make-games/manuals/construct-3>
- Yuliardi, R., Juandi, D., Maizora, S., & Mahpudin, A. (2021). Analysis of Students' Mathematical Representation Skills through Android Application-based Mathematics Learning. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 12(1), 178–189. <https://doi.org/10.15294/kreano.v12i1.28667>