

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Stanley, R. T. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Agustina, C. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMK Muhammadiyah Prambanan*. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.
- Andayani, E. S. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat dengan Media Garis Bilangan di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2(3), 1-9.
- Arifah, R. E. N. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Bilomatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Matematika Kelas I SD* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Solo, Indonesia.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: RajaGrafindo Persada.
- Daulay, Y. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan Android Pada Materi Alat Optik Untuk Siswa SMA* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Juliant, A., & Kurnia, N. (2016). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Pola Bilangan Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan*, 2(2), 111-118.
- Kim, Sangkyun, et.al. (2018). *Gamification in Learning and Education Enjoy Learning Like Gaming*. Cham: Springer International Publishing AG.
- Muyaroah, S., & Mega, F (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Education Technology*, 6(2), 79-83.
- Nadifah, L. U. (2018). *Pengembangan Game "PADUKA.exe" Berbasis RPG Maker MV Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Materi Fungsi Komposisi* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, Indonesia.
- Nukuhaly, N. A., dkk (2018). Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Pola Bilangan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Ambon. *Prosiding SEMNAS Matematika & Pendidikan Matematika IAIN Ambon*, 103-111.
- Nurkumalasari, I (2016). *Peningkatan Minat Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Komputer (PTK Siswa Kelas VII Semester Genap MTs Negeri Ngemplak Boyolali)* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Solo, Indonesia.
- Perez, Darrin. (2016). *Beginning RPG Maker MV*. California: Apress.

- Pradanita, W. R., & Meini S. S. (2017). Pengembangan *Game* Edukasi Bertipe *Role Playing Game* (RPG) Pada Mata Pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal IT-EDU*, 2(2), 263-272.
- Pramuditya, S. A., dkk. (2017). *Game* Edukasi RPG Matematika. *EduMa*, 6(1), 77-84.
- Pramuditya, S. A., dkk. (2018). Desain *Game* Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(2), 165.
- Prayuda, S. (2014). *Game Edukasi Matematika Berbasis Adobe flash CS6 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Di SMP Aisyiah Muhammadiyah 3 Malang* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, Indonesia.
- Rahadi, M. R., dkk. (2016). Perancangan *Game Math Adventure* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(1), 44-49.
- Rahayu, S., dkk (2018). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Pokok Pola Bilangan di SMP Negeri Remban Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Matematika STKIP PGRI Lubuk Linggau*, 1-8.
- Risnawati, dkk (2018). *The Development of Educational Games as Instructional Media to Facilitate Students' Capabilities in Mathematical Problem Solving*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-7.
- Sabrina, dkk (2017). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 108-118.
- Sari, N. I. P., dkk. (2016). Diagnosis Kesulitan Penalaran Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Pola Bilangan dan Pemberian Scaffolding. *Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP I) Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 385-394.
- Seno. (2014). *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe AIR*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sujalwo, & Sukirman. (2017). Pengembangan *Game* Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(2), 239-247.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.
- Wulandari, S., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Game* Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe flash CS3 Pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X SMKN 10 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 165-177.