

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Lia. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator 3* Dengan Konteks Kemaritiman Pada Materi Operasi Himpunan Kelas VII SMP. *Skripsi*. Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Materitim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Anisafitry, Zhuzetta. (2021). Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Dengan Karakteristik *Realistic Mathematics Education* Pada Materi Program Linear SMA Kelas XI. *Skripsi*. Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Aini, B. O., Ayu, K. C., dan Siswati, S. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3, (1), 74.
- Anisah, S., Deniyanti, P., dan Mimi Nur Hajizah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Aritmetika Sosial Menggunakan Pendekatan Sainifik Berbantuan *Software Construct 2* Di Kelas VII SMP Negeri 137 Jakarta, 6(2), 12.
- Ayu Rantika. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Model Pembelajaran Example Non Example Berbantu Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas III Min 7 Bandar Lampung, 5, (8).
- Bayani, A. (2019). "Pengembangan e-Book Matematika Berbasis Masalah Pada Materi Kubus Dan Balok SMP/MTs Kelas VIII". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (1), 7.
- Cahyo, N. D. (2018). Pengembangan Media Digital Games Based Learning (DGBL) Pada Materi Operasi Himpunan Matematika Kelas VII Di SMP Negeri 9 Semarang. *Skripsi*. Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Destiana. (2019). Pengaruh Teknologi informasi berbasis android (smartphone) dalam penelitian industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1900-197 .
- Fatimah, D. S. F., Tresnawati, D., dan Ma'rup, C. S. (2017). Perancangan *Game Puzzle* Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 14(2), 1 – 9.

- Fiani, Hellen. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk SMP Kelas VII. *Skripsi*. Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Matritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Hakim, D. L., dan Sari, R. M. M. (2019). Aplikasi Game Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Matematis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 129–141.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., dan Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Berjenis *Puzzle*, *RPG* dan *Puzzle RPG* Sebagai Sarana Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15 (2), 195.
- Husna, N., Sari, S. A., dan A Halim. (2017). Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66–71.
- Johnson. (2018). Pembuatan Game *Puzzle* Bertema Genetika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 7 (1), 11.
- Mulyani, S. (2020). Belajar Matematika Menggunakan Game *Puzzle* Berbasis PowerPoint. *Journal of Mathematical Sciences*, May, 7.
- Nugroho, A. H., dan Komarudin, R. (2018). Pengembangan Game *Puzzle* Berbasis Android sebagai Media Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional”. *Informatics For Educators and Professionals*, 2(2), 149–158.
- Nurhasanah, D. (2020). Pengembangan Media Game *Puzzle* Dengan Pendekatan Guided Discovery Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. In *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 1, (21).
- Panggayudi, D. S., Suweleh, W., dan Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2, (2), 255.
- Putri, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri Banda Aceh. Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Ranry Banda Aceh. Banda Aceh.
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9, (53).

- Sari, D. P. (2018). Pengembangan Media pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai *Learning Exercise* Bagi Siswa. *Skripsi*. Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- Wati, Mutia Junia. (2021). Pengembangan Game Edukasi Matematika Menggunakan *Construct 2* Pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VII SMP. *Skripsi*. Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Wicaksana, Aditya, Resika Arthana, A. W. (2017). Pengembangan Game Banten Berbasis Android”. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatik*. 6 (1), 142.
- Wijastuti, R. (2013). Keefektifan Strategi *Crossword* Puzzle Pada Hasil Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal. *Skripsi*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Wuryani, S. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran *Game* Dan *Puzzle* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Menentukan Jaring-Jaring Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN 1 Rawoh 2012/2013. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Yusnita, A., Rangan, A. Y., dan Setiawan, F. (2016). Membangun *Game Fun Animal Puzzle* Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Sebatik*, 15(1), 1–6.