

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, M., Bachtiar, G., & Daryati, D. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) pada Topik Pembahasan Baja Sebagai Bahan Bangunan. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 6(2), 83-91. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i2.7243>.
- Adams. (2014). Pengertian Genre Game. Jakarta: PT Grasindo.
- Agustina, Lia. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator 3 dengan konteks kemaritiman pada materi operasi himpunan kelas VIII SMP. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang
- Anisafitry, Zhuzetta. (2021). Cover pengembangan aplikasi mobile learning dengan karakteristik realistic mathematics education pada materi program linear SMA kelas XI. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang
- Arsan, Halif. (2011). Jago bikin game online. Jakarta: Media kita.
- Darmawan, D. (2011). Teknologi pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Desmita. (2009). Psikologi perkembangan peserta didik. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Depdikbud. (2014). PERMENDIKNAS NO.22th. 2006 tentang standart isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. <http://staff.unila.ac.id/ngadimunhd/files/2012/03/Permen-58-ttg-Kurikulum-SMP.doc>.
- Dudeja, Ved & V. Madhavi. (2017). Jelajah Matematika SMP Kelas VIII, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan,
- Fadli, Arizal, et al. (2017). Deskripsi analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis role play game education untuk pembelajaran matematika. Seminar Nasional Teknologi Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Japa, N., Suarjana, I. M, & Widiana, W. (2017). Media geogebra dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. International Journal of Natural Science and Engineering*, 1(2), 40. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v1i2.12467>.
- Kaban, roy erwin. (2020). Pengembangan Lembar kerja peserta didik berbasis kemaritiman pada materi program linear untuk kelas XI MA dan sederajat. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang

Karseno (2021), pengembangan media game edukasi berbasis android pada topik bilangan bulat kelas VI sekolah dasar. Tesis. Program Pascasarjana. Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Bali

Kurniati, I., Bakri, H., & Mappeasse, M. Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di smk muhammadiyah marioriwawo menggunakan adobe animate. Diploma thesis. Program Studi Pendidikan Informatika dan Komputer. universitas negeri makassar. Makasar <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/17440>

Masfufah, E., Rohman, M. G., Susilo, P. H. (2017). Aplikasi game petualangan si kancil berbasis android. Journal Of Informatic, 3(2), 57–66. <https://doi.org/10.30736/jti.v2i2.65>

Mekasari, D. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis kemaritiman pada materi transformasi geometri kelas XI SMK. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang

Nadifah, Luluk Ulmu. (2018). Pengembangan game ‘PADUKA.exe’ berbasis RPG maker MV sebagai media belajar mandiri pada materi fungsi komposisi. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.

Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran animasi dengan nuansa kemaritiman berbantuan macromedia flash 8 pada materi relasi kelas VIII SMP. Jurnal Gantang, 5(1), 87–93. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1948>

Rasyid, A. L. A., G, A. L. N., & Irsan, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Geogebra pada Guru Sekolah Dasar. Jurnal Abdidas, 3(1), 53-60. <https://doi.org/10.31004/abidas.v3i1.546>

Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan game edukasi si gelis berbasis android untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris siswa. Scientific Journals Education of Unnes, 14(2), 166–174. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>

Salmia, Mila. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan kelas VII SMP. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang

Sari, A. R., & Aripin, U. (2018). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita bangun datar segiempat ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematik untuk siswa kelas VII. JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 1(6), 1135. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i6.p1135-1142>

Silitonga, F. S. (2018). Desain e-modul berbasis kemaritiman pada matakuliah kimia lingkungan dengan pendekatan project based learning. *Jurnal Zarah*, 6(2), 63–67. <https://doi.org/10.31629/zarah.v6i2.773>

Syadafi, Fuad. (2021). Pengembangan game edukasi matematika menggunakan adobe animate cc pada materi lingkaran untuk kelas VIII SMP. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. TanjungPinang

Tjala, Awaluddin. (2019). Panduan implementasi kurikulum kemaritiman. <https://123dok.com/document/qojren0z-kata-pengantar-panduan-implementasi-kurikulum-kemaritiman.html>

Wana, M. (2021). Perancangan aplikasi game adventure menggunakan app inventor2 sebagai media pembelajaran IPA. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam. Yogyakarta

Wulandari et al. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan: teori, penelitian dan pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611>

Yakin et al.(2018). Pengembangan media pembelajaran game edukasi fisika untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi gerak-gerak lurus. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 8(2), 2599–2554. <https://doi.org/10.23887/jjpf.v8i2.20634>