

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta
- Hsu, Chih-Chao, Tzone-I. Wang, (2018), Berjudul "Applying game mechanics and student-generated questions to an online puzzle-based game learning system to promote algorithmic thinking skills". Department of Engineering Science, National Cheng Kung University, No.1, Daxue.
- Mala Iklimah , Yudha Anggana Agung (2018) Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sidoarjo.
- Rico Firstano Finnanta Setiawan. 2012. Berjudul "Pembuatan *Game* Evaluasi Operasi Matematika Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga"
- Muhammad Rizky Rahadi, Kodrat Iman.Satoto, Ike Pertiwi Windasari : “Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android “
- Mohamad Adiwijaya , Kodrat Iman S, and Yuli Christyono. 2015. Berjudul “Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2 “
- Jada Ario Yustin , Herry sujaini , M. Azhar Irwansyah. 2016. Berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2”
- Muhammad Shiddiq Permana,Dhami Johar, Bunyamin. 2014. Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia “
- Iis Ernawati & Totok Sukardiyono. 2017. Berjudul “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server”

Dedi Junaedi. 2016. Berjudul “Desain Pembelajaran Model *ADDIE*. Jurnal Pendidikan”

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta