

## DAFTAR PUSTAKA

- Alawiah, Enok Tuti. 2017. "Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile untuk meningkatkan Kualitas Layanan Publik Studi Kasus Pemkot Bogor." *Jurnal Teknik Komputer dan AMIK BSI*.
- Alom, B.M.M., Scoular, C., & Awwal, N. 2016. Multiplayer Game Design: Performance Enhancement with Employment of Novel Technology. *International Journal of Computer Applications*.
- Arif, Muchamad. 2016. Penerapan Teknologi Game Berhitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar.
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. *PT RinekaCipta: Jakarta*.
- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. Pengembangan Game Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash.
- Dwianto, Agus. 2015. Construct 2 :Solusi Mudah Membuat Aplikasi Android. Diakses pada 24 Februari 2018, dari <http://www.sangpengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-membuat.html>.
- Ghozali, I. & Castellan, J. 2002. *Statistik Nonparametrik, Teori Dan Aplikasi Dengan Program SPSS.0*
- Handriyantini, E. 2009. Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. *Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia*.
- Kurniawan, I., Tambunan, T. D., & Sardi, I. L. 2014. Game Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android Menggunakan Construct 2.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Najdi ,R. 2010. Importance of Math Educational Games on the Attitudes of Students Towards Learning Math from Teachers and Learning Perspectives, First Educational Conference: School Education in Palestine in response to the present and the future.
- Nurasiah. 2014. “Perencanaan Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Kuliah dengan Metode SDLC *Waterfall*.” *Jurnal Teknologi dan Rekayasa*.
- Putra, N. 2012. Research & Development. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Putra, Adhitya Wibawa. 2015. Construct 2. Diakses pada 24 Februari 2018, dari <https://teknojurnal.com/construct-2/>
- Rozi, Zulfadli Fahrul. 2010. Mahir Membuat Game Dalam 1 Jam, Yogyakarta.
- Sari, Fiska Komala, Farida, dan M. Syazali. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan.” *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Sudjana, N. 2005. Metode statistika. *Bandung: Tarsito*.
- Sujalwo, Sukirman. 2017. Pengembangan Game Bebas Komputer Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VII SMP.
- Sugihartono,dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta:UNY Press.
- Sugiyono, P. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. 2016. Metode Penelitian & Pengembangan (Research and development). *Bandung: Alfabeta*.
- Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-Based Learning. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 485–503). New York, NY: Springer New York. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_38](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_38)

Wina Sanjaya. 2010. Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.