

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- A.Amanda, Desyaka, & Putri.R, Asti. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun*.
<https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id>
Diakses pada tanggal 10-10-2021 pada pukul 19.38 WIB.
- Arryawan, Eko. 2012. *Game Edukasi Terbaik untuk Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran Peranan Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Henry, Samuel, 2010. *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kaersano, Sariyasa, & Astawan. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar*.
https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/621/356.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2010 . *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta : BPFE.
- Pamungkas, Eryka Mayang. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantuan Smart Apps Creator Pada Materi Metabolisme Kelas XII*. Skripsi Thesis. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Biologi.
- Rusman, 2012. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan & Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Sudijono, Anas. 2014 . *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono . 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono . 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.