

DAFTAR REFERENSI

- Aaron, Bangor, dkk. 2009. *Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale*. *Jurnal of Usability Studies* 4(3):104–123.
- Abdullah, Fibby S., dan Tri N.H.Y. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate pada Materi Trigonometri*. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 1.
- Amami P., Surya, dkk. 2017. *Game Edukasi RPG Matematika*. Eduma : *Mathematics Education Learning and Teaching* 6(1):77.
- Ario Y., Jada, dkk. 2016. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2*. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* 1(1):422–426.
- Batista, Freitas, S.C., dan Baptista, C.B.F. 2014. *Learning Object for Linear Systems: Scratch in Mathematics*. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications* 5(1):71–81.
- Candiasa, I. Made. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Digital*. Singaraja: Undiksha Press.
- Clark, Donald. 2006. *Games and Learning Games and Learning*. hlm:19–24.
- Clark, Douglas B., dkk. 2016. *Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis*. *Review of Educational Research* hlm:79-90.
- Decision. 2018. *Pemain Game Online Menurut Usia*. *Decision Lab*. Tersedia pada:<https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurut-usia-2018-1579509362>).
- Ervera, Risqi, dan Arifah, N.U.R. Program Studi, Pendidikan Teknik, Fakultas Keguruan, D. A. N. Ilmu, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2018. *Pengembangan Game Edukasi Bilomatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD*. hlm:3.
- Gunanto, dan Adhalia, D. 2016. *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Berdasarkan Kurikulum 2013 Yang Disempurnakan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Hari, Bayu Sapta. 2019. *Mengenal Bangun Datar*. 1st ed. Penerbit Duta.

- Haryoko, Sapto. 2009. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. 5(1):1–10.
- Heri, Retnawati. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Paramana Publishing.
- Hilmida, Nurin. 2016. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 3(2):30–40.
- Ismayani, Ani. 2010. *Fun Math With Children*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Joan Ganz Cooney Center. 2014. *Teachers Surveyed on Using Digital Games in Class*. Tersedia pada: <https://www.gamesandlearning.org/2014/06/09/teachers-on-using-games-in-class/>.
- Johansen, Svein-Gunnar, dkk. 2018. *Making Computer Games That Can Teach Children with Type 1 Diabetes in Rural Areas How to Manage Their Condition. Proceedings from The 16th Scandinavian Conference on Health Informatics 2018, Aalborg, Denmark August 28–29, 2018*. hlm:7–10.
- Kharisma, Yuliane, J. dan Sugiman. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Prestasi Belajar Matematika Developing Problem-Based Mathematics Instructional Materials Oriented to Students ' Mathematics Problem Solving Skill And Mathemat*. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 4(2):142–151.
- Malone, Thomas W., dan Lepper, Mark R. 2009. *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. in *Aptitude, Learning, and Instruction: Conative and Affective Process Analyses*. Vol. 3, edited by R. E. Snow. London: Lawrence Erlbaum Associates, hlm.:237-240
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. *Reality Is Broken*, hlm:3–5.
- McLaren, Bruce M., dkk. 2017. *A Computer-Based Game That Promotes Mathematics Learning More than a Conventional Approach*. *International Journal of Game-Based Learning*, hlm:36–37.
- National Education Association. 2014. *Preparing 21st Century Students for a Global Society: An Educator's Guide to the 'Four Cs'*. hlm:3.
- Nurhasanah, Farida, dkk. 2017. *Concept of Triangle : Examples of Mathematical*. *International Journal on Emerging Mathematics Education* 1(1):53–70.

- Nurseto, Tejo. 2012. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan 8(1):19–35.
- Oktaviana, Rizky. 2016. *Peran Kemampuan Spasial Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Yang Berkaitan Dengan Geometri*. Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya (KNPMP I) Universitas Muhammadiyah Surakarta (Knpmp I), hlm:345–352.
- Pratiwi, Asistia. 2020. *Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Android*. Singaraja: Undiksha.
- Purwatiningsih, Endy. 2020. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 'Jenis-Jenis Sudut'*. hlm:3–6.
- Rahman, Zaid A., dkk. 2017. *Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 5(1):1–6.
- Ramansyah, Wanda. 2016. *Pengembangan Education Game (Edugame) Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. *EduTic - Scientific Journal of Informatics Education* 2(1):1–9.
- Ridoi, Muhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Maskha.
- Salsabila, Humaira, N., & Setyaningrum, W. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game: Statistics In Arctic*. *Mandalika Mathematics and Educations Journal* 1(1):13.
- Sari, Dewi Purnama. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa*.
- Sarsinta. 2008. *Sukses Ujian Nasional Matematika SD 2009*. I. Jakarta.
- Schleicher, A. 2018. *PISA 2018 Insights and Interpretations*. hlm:0–1. Tersedia pada:<https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm>.
- Seah, Rebecca. 2015. *Reasoning with Geometric Shapes*. *Australian Mathematics Teacher* 71(2):4–11.
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. *Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika*. *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2(1):58–67.

- Sriwahyuni, Ayu, N., dan Mardono. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang*. Jpe 9(2):133–142.
- Sujalwo, Sukirman. 2017. *Pengembangan Game Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP*. Manajemen Pendidikan 12:240–241.
- Suka M., Candiasa, I.M., dan Waluyo, D. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan Di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha 9(2):19.
- Thiagarajan, S., Semme, D.S., and Semmel, M.I. 1976. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. in *Journal of School Psychology*. Vol. 14, hlm:5–9. Bloomington: Council for Exceptional Children.
- Tobias, S., Fletcher, J.D., dan Wind, A.P. 2014. *Game-Based Learning*. in *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, hlm:485–503.
- Usman, dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Wahyudi, Suyitno, H., dan Waluya, B. 2018. *Dampak Perubahan Paradigma Baru Matematika Terhadap Kurikulum dan Pembelajaran Matematika di Indonesia*. Jurnal Ilmiah Kependidikan 1(1):38.
- Wulandari, R., Susilo, H., dan Kuswandi, D. 2017. *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Pendidikan 2(8):1024–1029.
- Yasmini, Wayan. 2021. *Prota Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Peguyangan*. Denpasar.