

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.G. 2014. Buku Ajar *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Agung, A.A.G. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- A.A.G. 2017. *Evalusasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Agung, A.A.G. 2018. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, Anak Agung Gede, And I. Nyoman Jampel. 2022. *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Ikraith-informatika*, 4(3), 1-5.
- Diwimuri, A., & Soebagyo, J. (2022). Perancangan Game Edukasi “Thinking Math” untuk Melatih Kemampuan Penalaran Matematis. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 7(1), 113-130.
- Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2014). JA-KO Balinese Pizza: Game Edukasi Interaktif Jaringan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 3(2), 80-87.
- Haryanto. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Huliyah, M. Math Games For Early Childhood’s Calculate Learning Permainan Matematika Untuk Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Tahunan II Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (p. 105). Haswan, F., & Al-Hafiz, N. W. (2017). Aplikasi game edukasi ilmu pengetahuan alam. *RJOCS (Riau Journal of Computer Science)*, 3(1), 31-40.
- Hakim, D. L., & Sari, R. M. M. (2019). Aplikasi game matematika dalam meningkatkan kemampuan menghitung matematis. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 12(1), 129-141.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan matematika di sekolah kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21-32.

- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI*, 3(2), 289-298.
- Nurwanti, M., & Listiawati, M. (2015). Penerapan Model Instructional Games Menggunakan Hot Potatoes Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Ekosistem (Penelitian Tindakan Kelas SMP Negeri 2 Tanjungsiang-Subang). *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 5(1), 23-34.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam media pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rachmawati, A., & Renaldi, D. (2015). Pembuatan Program Aplikasi Pembelajaran Matematika Dasar Untuk Kelas 3 & 4 Pada SD Dharma Putra. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 4(2), 21-27.
- Rahmat Hidayat, Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289-293.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsurizal, S. 2020. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.
- Sardiman A.M. 2014. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Vol. 1). UMMPress.