

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Karim, Muchtar, dkk. (1996). Buku Pendidikan Matematika I. Malang : Depdikbud.
- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Jurnal, CBIS, Volume 3, No 2: 79
- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Flores, M. M. (2010). Using the Concrete–Representational– Abstract Sequence to Teach Subtraction With Regrouping to Students at Risk for Failure. Journal: Remedial and Special Education, Volume 31 Number 3 May/June 2010 195-207. [Online]. Diakses dari <http://resource.binder802a.wikispaces.com/file/view/Effective+Math+Strategies+CRA.pdf>
- Gede, A., Prayoga, A., Bayupati, I. P. A., & W, A. A. K. A. C. (2015). *Game Edukasi Mengenal Huruf Katakana dan Hiragana Berbasis Android*, 6(3), 150–161. <https://doi.org/10.24843/LKJITI.2015.v06.i03.p02>
- Hoong, Leong, dkk. (2015). “Concrete-Pictorial-Abstract: Surveying its origins and charting its future”. *The Mathematics Educator*
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009), *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah
- Kurniawan, I., Tambunan, T.D., & Sardi, I. L. *Game Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android Menggunakan Construct 2*, 1 (3), 2088-2094. 2015.
- Muhtasyam Aziz.(2018). .Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berupa *Game Edukasi Berbasis Android dengan Bantuan Software Construct 2 pada Materi Aljabar*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/38973/1/AZIZ%20MUHTASYAM-FITK>
- Purnomo, F. A., Maret, U. S., Pratisto, E. H., Maret, U. S., Sahrul, F., Lestari, I. P., & Maret, U. S. (2016). Pembuatan *Game Edukasi “Petualangan Si Gemul”*, 7(2), 619–626
- Putri, H. E. (2017). Pendekatan ConcretePictorial-Abstract (CPA), Kemampuan kemampun Matematis, dan Rancangan Pembelajaran. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Putri, H. E. Dkk. (2016). Keterkaitan Penerapan Pendekatan CPA dan Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar. [online]. Tersedia : <http://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/download/3785/2699>.
- Retnawati, Heri. 2016. Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Paramana Publishing.
- Rodriguesa, M. 2013. TEACHING PHYSICS WITH ANGRY BIRDS : Exploring the kinematics and dynamics of the *game*. Physics Education.
- Roschelle, J, M. Pea, R, D. Hoadley, C, M. Gordan, D, N. Means, B, M. (2000) Changing How and What Children Learn in School with ComputerBased Technologies. The Future of Children. Children and Computer Technology, vol 10, No (2).

- Sahriana Rika.(2020).berjudul “Story Of Math: Pengembangan *game* mobile Berorientasi Learning By Doing Pada Pembelajaran Konversi Satuan Waktu Untuk Siswa Kelas 3 Sd”. <https://repo.undiksha.ac.id/1207/>
- Sujaya I Putu Eka , D. I. (2016). PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI DENGAN MATERI PENGENALAN PANCA YAMA BRATHA PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU KELAS IV SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016 DI SD NEGERI 1 BANJAR BALI. Retrieved from Jurnal Edutech Undiksha: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/8532>
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan. STT KADESI Yogyakarta. Vol 2 No (2).
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Minneapolis, Minnesota. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota

