

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Adiwijaya, Mohamad & Yuli Christyono. 2015. "Perencanaan *Game* Edukasi *Platform* Berbasis *Android* Menggunakan Construct 2". *Trasient* Vol. 1.
- Agate Studio. "Hasil Survey Gamer". diakses dari <http://blog.agatestudio.com/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/>. pada tanggal 20 april 2020.
- Akrom, Ahmad. 2015. "Pengembangan *Game* RPG (*Role Play Game*) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Guided Inquiry* Pada Materi Segiempat dan Segitiga Siswa SMP Kelas VII". Lambung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anggara (Zulfadli Fahrul Rozi). 2010. *Ultimate Game Desain Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script*. Yogyakarta : ANDI.
- Aziz, Fazri dkk. 2011. Cara Asyik Membuat *Game* RPG. Yogyakarta : Gardu Studio.
- Baiq, dkk. 2019. "Pengembangan *Game Puzzle* Sebagai *Edugame* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD". *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM) Universitas Islam Negeri Mataram*. Vol 3, No 1.
- Chen, M.P. & Ren, H.Y. 2013. "Designing a *RPG Game* for Learning of *Mathematic Concepts*". *Proceedings-2nd IIAI International Conference on Advanced Applied Informatics, IIAI-AAI 2013*. Diakses 25 April 2020.
- Damar Jati, Wahyu. 2018. *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika "Senja Bilbul (Senang Belajar Bilangan Bulat)" Berbasis Android Sebagai Penerapan Edupreneurship*". Skripsi (Tidak Diterbitkan). Unversitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Depdikbud. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

- Drigas, A. S., & Pappas, M. A. 2015. *On line and other game-based learning for mathematics. International Journal of Online Engineering, 11(4)*, 62–67.
<https://doi.org/10.3991/ijoe.v11i4.4742>
- Dryden, Gordon dan Jeanette Vos. 2003. *The Learning Revolution*. Bandung : Kaifa.
- Fadilah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Hamruni. 2009. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Handriyantini, Eva. 2009. “Permainan Edukatif (*Educational Games*) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar”. *e-Indonesia Invitative 2009 (eII2009)*.
- Hendriyani, E. H., dkk. (2012). Children's media use in Indonesia. *Asian Journal of Communication, 22(3)*, 304-339. DOI: <https://doi.org/10.1080/01292986.2012.662514>
- Hermawan, Deni Prasetya. 2017. “Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis *Puzzle*, RPG, dan *Puzzle* RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika”. Institut Teknologi 10 November.
- Hollingsworth, Pat dan Lewis. 2008. *Pembelajaran Aktif : Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta : PT Indeks.
- Muhidin, S. A., & Abdurahman, M. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Muhsetyo, Gatot.2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Nabawy, G. El, Moawad, A., Gad, G., & Ebrahim, S. (2016). The Relationship 264 | Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital between use of Technology and Parent-Adolescents Social Relationship. *Journal of Education and Practice, 7(14)*, 168–178.
- Nazry N., M. Nazrina, and D. M. Romano. 2017. “*Mood and learning in navigation-based serious games,*”. *Computers in Human Behavior, vol.73, pp.596–604*.

- Paridjo. 2008. *Sebuah Solusi Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika. Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ)*. Semarang: Universitas Terbuka.
- Phonapicat, Prathana, SuwimonWongwanich dan Siridej Sujiva. 2014. “*An Analysis of Elementary School Students Difficulties in Mathematical Problem Solving*”. ELSEVIER.
- Pratama, Wahyu. 2014. “*Game Adventure Misteri Kotak Pandora*”. Jurnal Telematika.
- Prensky, Marc. 2012. *From Digital Native to Digital Wisdom*. New York.
- Purbasari, Rohmi Julia. “Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X”. Jurnal pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang, Vol 3, No 2.
- Qosim, Nanang. 2017. “Pengembangan Kartun Animasi 3D Berbasis *Edutainment* Pada Materi Balok Kelas 8 SMP”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang.
- Rahadi, Muhammad Rizky, Kodrat Iman Satoto, dan Ike Pertiwi Windasari. “Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android”. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol 4, No 1.
- RISE.2018. “RISE Working Paper 18/026 – Indonesia Got Schooled: 15 Years Of Rising Enrolment And Flat Learning Profiles”. Tersedia pada <https://riseprogramme.org/publications/rise-working-paper-18026-indonesia-got-schooled-15-years-rising-enrolment-and-flat>. (diakses tanggal 19 Desember 2019)
- Safitri, Riska. 2018. *Pengembangan Game Education Menggunakan Aplikasi Macromediaflash 8 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 8 Di SMP*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Santoso. 2018. “Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)”. INOPENDAS : Jurnal Ilmiah Kependidikan.
- Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.

- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi Revisi, Cetakan ke-3. Jakarta:Bumi Aksara
- Sujono . 1988. *Pengajaran Matematika untuk Sekolah Menengah*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PEDAGOGIA.
- Tohir, Mohammad. 2019. “Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015”. Tersedia Online: <https://matematohir.wordpress.com/2019/12/03/hasil-pisa-indonesiatahun-2018-turun-dibanding-tahun-2015/> [03 Desember 2019].
- Vitaningsing, Anik Vega. 2016. “*Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini”. Jurnal INFORM Vol. 1, No 1.
- Wibawanto, Wanda. 2020. “*Game* Edukasi RPG (*Role Playing Game*)”. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Yeni, Mukhlesi. 2015. “Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar”. Universitas Almuslim, Vol.2 , No.2.

