

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Caterine, W., Budiana, N. & Indrowaty, S.A. 2019. “*Etika Profesi Pendidikan Generasi Milenial 4.0*”. Malang: UB Press.
- Depdiknas. 2003. “*Media Pembelajaran*”. Jakarta: Depdiknas.
- Gurganus. 2010. Characteristics of Student’s Mathematics Learning. Diakses dari: www.education.com/reference/article/students-math-learning-problems/.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Handayani, Putri D, Wahyudi & Endang I. 2019. “Pengembangan Media Gmae Side Scrolling dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika”. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Henry, Samuel. 2010. “*Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*”. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Julie, H., Febi, S., & Antonuis, Y. A. 2019. “Programme For International Students Assessments (PISA): Pembahasan Proses Penyelesaian dan Contoh Penyelesaian Guru, Mahasiswa Pendidikan Matematika, dan Siswa”. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Khairunnisa. 2010. “*Perancangan Aplikasi Education Game untuk Pengajaran Bahasa Inggris pada Anak-anak*”. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Koster, Raph. 2013. *Theory of Fun for Game Design*. New York: O’Reilly Media, Inc.
- Maryana, I Made S. 2018. “Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas”. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Nieveen, N. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*, In Alker, Jan Vander, "Design Approaches and Tools in Education and Training". Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. 2016. Inovasi Model pembelajaran Sesuai Kulikulum 2013. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- OECD. 2019. "PISA 2018: Insight and Interpretations". Paris: OECD Publishing.
- Praditya, Putu A.D, I Komang Sudarma, Ketut Pudjawan. 2019. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Evaluasi Instructional Game Matematika Siswa Kelas VII SMPLB-B Negeri 1 Buleleng". Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ramansyah, Wanda. 2016. Pengembangan Game Edukasi "Aksara Jawa" Berbasis Unity Untuk Siswa Kelas 3 SDN Mulyoarjo 3 Lawang. Bangkalan: Universitas Trunojoyo Madura.
- Resi, Bernadus Bin Fransi. 2017. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Kelas IX SMPS Dharma Nusa Flores Timur.
- Roestiyah. 2012. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohman, Abdul dan Yenni Eria Ningsih. 2018. *Pendidikan Multikultural: Penguatan Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0*. Jombang: Universitas KH. Andul Wahab Hasbullah.
- Sadiman, A.S. dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Siregar, N. R. 2017. Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game. Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 224-232. Diakses dari : <https://www.google.co.id/search?q=Persepsi+siswa+pada+pelajaran+matematika%253A+studi+pendahuluan+pada+siswa+yang+menyenangi+game+Nani+Restati+Siregar1+Mahasiswa+Program+Doktor+Psikologi+Universitas+Gadjah+Mada&oq=Persepsi+siswa+pada+pelajaran+matematika>
- Sari, K.W. 2014. Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Siswa Kelas X SMA di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2):96-104.

- Statcounter Globalstats. 2019. *Mobile Operating System Market Share Indonesia*.
Diakses dari : <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-22, Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianto. 2010. "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif". Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Uno, H., Hamzah B. & Nina Lamatenggo. 2011. "Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran". Jakarta: Bumi Aksara
- Yeliana, Elva H. 2019. "Pengembangan Game Edukasi Arotmatika Sosial untuk Siswa Kelas VII SMP Menggunakan Construct 2". Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yeni, Mukhlesi. 2015. "Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar". Universitas Almuslim, Vol.2 , No.2.

