

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K. (2013). *Pengaruh Penggunaan Simulasi Binary Tree Berbasis CAI Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Diskrit Mahasiswa Jurusan PTI Undiksha*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, hal 162-172. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Amelia, T. (2012). *Pendidikan . Pengaruh Game Edukatif Rekestest terhadap Prestasi Belajar Matematika Sistem Operasi Hitung Siswa Sekolah Dasar kelas III*.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. . Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Undiksha.
- Chang, M. (2009). *Game Based Learning system design and development* . Canada : Proceedings.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* . Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological Testing. History, Principles, and Application*. . Boston: Allyn and Bacon.
- Gregory, R. J. (2000). *Pyicological Testing: History, Principles, and Applications Third Edition*. Toronto: Allyn and Bacon.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Madaniyah, J. (2015). *Kualitas instrumen tes hasil belajar, 2, 212–235*. Jakarta.
- Mudjiono, D. &. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mudjiono, D. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- PRENSKY, M. (2003). *Game-Based Learning* . New York : Games2train.
- Putrayasa. (2013). *Landasan Pembelajaran*. Singaraja,bali : Undiksha Press.
- Rivai, S. &. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- S.A.N, D. I. (2015). Pendidikan. *Escape from Ancient Bali Game Adventure Berbasis Edukasi dan Budaya*.
- Sudaryono, M. G. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartono. (2013). *belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya*. Jakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media .
- Syahsiah. (2008). Pendidikan . *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli sebagai media pengajaran Matematika terhadap Minat Belajar siswa Sekolah Dasar*.
- Syahsiah. (2012). *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli sebagai media pengajaran Matematika terhadap Minat Belajar siswa Sekolah Dasar*.
- Teed, R. (2015). *Game-based learning*. *Education* .
- Wahyudi, B. (2017). Pendidikan. *Pengaruh Game Labirin Matematika bersrategikan Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 1, 2, 5 Banyuasri*.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zainal, R. V. (2014). *Mengelola Pendidikan Secara Profesional untuk Meraih Mutu dengan Pendekatan Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.