

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D. W. (2010). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri Kalibawang. *Jurnal Lumbung Pustaka UNY*.
- Agustini, K., & Dessy, S. W. (2013). Pengaruh Penggunaan Simulasi Binary Tree Berbasis CAI Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Diskrit Mahasiswa Jurusan PTI Undiksha. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Amelia, T., Joeniawati, E., & Kumalawati, D. (2012). Pengaruh Game Edukatif “REKENTEST” Terhadap Hasil Belajar Matematika Sistem Operasi Hitung Anak Sekolah Dasar Kelas III. *SNASTI*.
- Arikunto, S. (2003). *Evaluasi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2005). *Managemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Managemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, & M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Mursid, Y. (2015). Pengembangan Game Edukasi Taimer Island Berbasis Desktop Untuk Sekolah Dasar Ditinjau dari Minat Belajar Anak. *Jurnal FMIPA Vol.10 No.2 September*.
- Prayudi. (2015). Pengembangan Game Labrin Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *KARMAPATI*.
- Putrayasa. (2013). *Buku Ajar Landasan Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press.
- Rusman. (2011). *Model - model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA, 2012. Bandung: ALFABETA.
- Sudaryono, G. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugihartono. (2013). *Teori Belajar*. Jakarta. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif kuantitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Syasiah. (2008). *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar (FITK)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2009. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

