

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Bell, F.H. (1978). *Teaching and Learning Mathematics (in Secondary Schools). Second Printing. Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown. Company Sumarmo, U, Dedy, E dan Rahmat (1994). Suatu Alternatif Pengajaran untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika pada Guru dan Siswa SMA*. Laporan Hasil Penelitian FPMIPA IKIP Bandung.
- Bennett, A. B., Burton. L. J. & Nelson. L. T (2010). *Mathematics for Elementary Teachers A Conceptual Approach*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Clark, D. (2006). *Game and E – Learnig*. Diambil dari [www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspiaan-games\\_1.1.pdf](http://www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspiaan-games_1.1.pdf).
- Ciosek, M. & Samborska, M. (2015). A fals belief about fractions – what is its source?. *The Journal of Mathematics Behavior*. 42, 20 – 32. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jmathb.2016.02.001>.
- Dahar, R.W. (1998). *Teori-teori Belajar*. Jakarta : Depdikbud.
- Erva, Viorika. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan*. Surabaya : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Griffiths, M. (2007). *The educational benefits of video games*. Education and Health.
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely. (1971). *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J.
- Hurd, D., & Jenuings, E. (2009). *Standarized Educational Games. Ratings : Suggested Criteria*.
- Harmono, Erwin. (2011). *Pengaruh Permainan Game Online terhadap Perilaku Menyimpang Moral Anak Studi Diskriptif di Kecamatan Sukasari Kota Bandung*. Skripsi (tidak diterbitkan). FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia.

- Henry, Samuel. 2010. “*Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*”. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kemdikbud. (2005). *Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2005 – 2009. Menuju Pembangunan Pendidikan Nasional Jangka Panjang 2025*. Jakarta : Kemdikbud.
- Kemendikbud. 2020. *Surat Edaran Nomor 4 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses pada 4 April 2020. (<file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Temp/SE%20Menteri%20Nomor%204%20Tahun%202020%20cap.pdf>).
- Kramer, W. (2000). *What is a Game ?*. Retrieved April 31, 2014 from The Games Journal: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>.
- Lee, Wiliam W & Owens, Diana L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. Aptitude, Learning, and Instruction Volume 3: Conative and Affective Process Analyses.
- Muhidin, S. A., & Abdurahman, M. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Musser, G. L., Burger, W. F., & Peterson, B. E. (2011). *Mathematics for Elementary School*. Hoboken: John Wiley & Son, Inc.
- Nesbit, Belfer, & Vargo. (2002). *LORI (Learning Object Review Instrument) versi 1,5 : user manual*. [Online]. Tersedia di : <https://www.transplantedgoose.net>LORI1.5.pdf>. Diakses 20 Januari 2017.
- Nieveen, N. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*, In Alker, Jan Vander, “*Design Approaches and Tools in Education and Training*”. Kluwer Academic Publisher. Dordrecht.
- Novak, D., & Renzo, A. D. (2013). *Twelve Mathematical Concepts: a study guide for the ithaca college math placement exam*. New York: Ithaca College.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*, 2014. Jakarta : Kemendikbud.
- Rusman. (2016). *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Rohita Asni Ariny Haque, (2014). “*Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Kelompok A di TK Al-Fitroh*”, (E-journal Unesa. Nomor 3 tahun 2014), Hlm 4.
- Rahmani, Nani Sy. (2011). *Pengajaran Cerdas dengan Joyful Learning*. Tersedia pada <http://www.bppk.kemenkeu.go.id/berita-medan/12041-pengajar-cerdas-dengan-joyful-learning> (diakses tanggal 26 November 2015).
- Resi, Bernadus Bin Fransi. 2017. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Kelas IX SMPS Dharma Nusa Flores Timur.
- Ramansyah, Wanda. 2016. Pengembangan Game Edukasi “Aksara Jawa” Berbasis Unity Untuk Siswa Kelas 3 SDN Mulyoarjo 3 Lawang. Bangkalan: Universitas Trunojoyo Madura.
- Reddi, U. V. (2003). *Educational Multimedia*. New Delhi: Commonwealth Educational Media Center for Asia.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Sanaky, H. A. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta : Pustekom Depdikbud dan CV Rajawali.
- 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>.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.

- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan Desain dan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sumarmo,U. (1994). *Suatu Alternatif Pengajaran untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika pada Guru dan Siswa SMA*. Laporan Hasil Penelitian FPMIPA IKIP Bandung.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-22, Bandung: Alfabeta.
- Stringler, J. W., Givvin, K. B., & Thompson, B. J. (2010). What community college developmental mathematics student understand about mathematics. *MathMATYC Educator*. 1(3), 4 – 16).
- Tegeh, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Uno, H., Hamzah B. & Nina Lamatenggo. 2011. “Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran”. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudin. (2018). *Pembelajaran dan Model – Model Pembelajaran*. Bandung: UPI.
- Wahono, Romi, Satri. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. [13 mei 2007].
- Yahya Isy. (2019). “Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango”. (eprints: Universitas Negeri Gorontalo). Diakses dari [http://eprints.ung.ac.id/6589/3/2012-1-86207-153408094\\_bab230082012105850.pdf](http://eprints.ung.ac.id/6589/3/2012-1-86207-153408094_bab230082012105850.pdf) tanggal 20 Januari 2019.
- Zulyadaini, Z. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Coop – Coop dengan Konvensional. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 16(1), 152 – 158.