

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Sambas Ali Muhidin dan Maman. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: T Rineka Cipta
- Ashlock, R. B. 1994. *Error Patterns in Computation*. (6th ed). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Damar, Wahyu. 2018. *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika "Senja Bilbul" (Senang Belajar Bilangan Bulat) Berbasis Android Sebagai Penerapan Edupreneurship*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Edward, S.L. 2009. *Learning Process and Violent Video s. Hand Book of Research on Effective Electronic in Education*. Florida University
- Hamdu, G., & Agustina, L. 2011. *Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar*. Jurnal penelitian pendidikan, 12(1), 90-96.
- Handriyantini, Eva. 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia
- Hikmatyar, Mirza, Skripsi: *Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015
- Lazzaro, N. 2004. *Why we play games: Four keys to more emotion without story*. [www.xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf). Diakses pada tanggal 24 November 2020
- Muazzomi, N. 2014. *Peran Bermain dalam Proses Tumbuh Kembang Anak*. Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora. 16 (2): 11-14

- National Council of Teachers of Mathematics. 2000. *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Novita, R. & Putra, M. 2012. *Pemahaman Konsep Nilai Tempat dalam Mendukung Siswa Menyelesaikan Penjumlahan Bilangan Tiga Angka*. Prosiding seminar nasional I, pp 183- 192. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala
- Novita, R. & Putra, M. 2017. *Peran Desain Learning Trajectory Nilai Tempat Bilangan Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Tempat Siswa Kelas II SD*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(1): 43-44.
- Payne, J. N. & Huinker, D. M. 1993. *Early Number and Numeration; dalam Jensen, R.J. (Ed.), Research Ideas for the Classroom: Early Childhood Mathematics*. (hlm. 43-70). New York: National Council of Teachers of Mathematics Research Interpretation Project/Macmillan Publishing Company. Prahmana, R.C.I.
- Pujiadi. 2013. “*Pengembangan Game Edukasi Untuk Media Bantu Pembelajaran Drill and Practice Sebagai Persiapan Siswa Menghadapi Ujian Nasional Matematika SMA*”.  
<https://pujiadilpmpjateng.wordpress.com/2013/02/27/artikel-game-edukasi/>.  
Diakses pada tanggal 1 November 2020
- Ramadhan, T., dkk. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Edutic*. 5 (2): 115.
- Tabulagatta, Raimondus. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Latian Soal Mandiri dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: tidak diterbitkan
- Tegeh, I M. dan I M. Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Riana, dkk. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 11 Semarang Melalui Model Group Investigation Berbantuan Colour Ball*. *PRISMA*. 2(1): 64-65

- Rianingtias, Okta. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Rizal, A., & Kuswari Hernawati. 2017. *Pengembangan Game Edukasi Matematika Dengan Pendekatan Guided Discovery Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6 (3). 1
- Rothschild, Meagan K. 2008. *The Instructional Design of an Educational Game: Form and Function in JUMP*. U.S. Department of Education
- Ruseffendi, E.T. 1984. *Dasar-dasar Matematika Modern dan Komputer untuk Guru*. Bandung: Tarsito.
- Sahriana, R. 2020. *Story of Math: Pengembangan Serious Game Berorientasi Learning by Doing pada Pembelajaran Konversi Satuan Waktu Untuk Siswa Kelas 3 SD*. Skripsi. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Sardiman, A. M. 2001. *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Savitri, R.I., dkk. 2019. *Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan melalui Media Kantung Biji Bilangan pada Siswa Kelas I-A Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. 7 (1): 60
- Seputra, T. MHT & Amin, S. M. 1994. *Matematika 1b: Mari Berhitung untuk Sekolah Dasar Kelas 1 Cawu 2*. Jakarta: Depdikbud-Balai Pustaka.
- Song, M., and Zhang, S., 2008. EFM: A Model for educational game design. *Edutainment* 2008,509-517.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, H., dkk. 2018. Penerapan *Game* Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Setingkat Madrasah Ibtidaiyah. *WARTA LPM*. 21 (1): 31
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Utomo, D. P. 2010. *Pengetahuan Konseptual dan Prosedural dalam Pembelajaran Matematika*. Makalah. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Malang. Malang, 30 Januari.
- Ramansyah, Wanda. 2015. *Pengembangan Education Game (EDUGAME) Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Edutic. 2 (1): 1-9
- Vitianingsih, Anik V. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal INFORM. 1 (1): 1-8.

