

DAFTAR PUSTAKA

- Almeida, Fernando L. F. 2017. "Learning Entrepreneurship with Serious Games". *International Educational Applied Scientific Research Journal*, Volume 2, Nomor 1 (hlm.1-4).
- Anggraeni, Silvia T., dkk. 2020. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar di Sekolah Dasar". *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Volume 1, Nomor 1 (25-37).
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bangor, Aaron, dkk. 2009. "Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale". *Jurnal of Usability Studies*, Volume 4, Nomor 3 (hlm. 144-123).
- Campos, H., & Moreira, R. 2016. "Games as an educational resource in the teaching and learning of mathematics: an educational experiment in Portuguese middle schools". *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, Volume 47, Nomor 3 (hlm. 463-474).
- Candiasa, I Made. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Digital*, Singaraja: Undiksha Press.
- Clark, D. (2006). *Games and E-Learning*. Diambil dari www.caspianlearning.co.uk/Whtpcspiaan-games_1.1.pdf
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Ferrarello, D., dkk. 2019. *Serious Games in Teaching/Learning Mathematics: The Experience of FunGo*. In Proceedings of the 15th International Conference of the Mathematics Education for the Future Project Theory and Practice.
- Harasusilo, Yoganis. 2019. "Skor PISA Terbaru Indonesia, Ini 5 PR Besar Pendidikan pada Era Nadiem Makarim" KOMPAS.com. Diambil 18 Desember 2020 (<https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/04/13002801/skor-pisa-terbaru-indonesia-ini-5-pr-besar-pendidikan-pada-era-nadiem-makarim?page=all>).
- Herman, Tatang. 2007. "Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Menengah Pertama", *Educationist*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 47-56).
- Hikmatyar, Mirza. 2015. "Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun". Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hobri, dkk. 2018. *Buku Siswa: Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Husamah, Y. P., dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.

- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kharisma, J.Y., dan Aslim Asman. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika". *Indonesian Journal of Mathematics Education*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 34-47).
- Mark R. Lepper dan Ruth W. Chabay. 1985. "Intrinsic Motivation and instruction: conflicting Views on the Role of Motivational Processes in Computer-Based Education". *Educational Psychologist*, Volume 20, Nomor 4 (hlm. 217-230).
- Mudlofir, Ali, dan Evi Fatimur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT RajaGrafinfo Persada.
- Muhtasyam, Aziz. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Androis dengan Bantuan Software Construct 2 pada Materi Aljabar*. Tugas Akhir. Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mukarrohmah, Lailatul, dan Fury Styo Siskawati. 2020. "Pengembangan Game Edukasi 'HOTSNAKER' Berbantuan VLOG Sebagai Alternatif media pembelajaran Matematika Di Era New Normal". Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
- Nurdyansyah, dan Eni Farlyarul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamida Learning Center.
- Parwati, Ni Nyoman, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Perwira, Widya. 2017. *Studi Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dan Upaya Menanganinya Pada Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 6 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. Tugas Akhir. Program Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pininta Kasih, Ayunda. 2020. "Survei UNICEF: 66 Persen Siswa Mengaku Tak Nyaman Belajar di Rumah." KOMPAS.com. Diambil 12 November 2020 (<https://edukasi.kompas.com/read/2020/06/24/090832371/survei-unicef-66-persen-siswa-mengaku-tak-nyaman-belajar-di-rumah>).
- Pradnyadewi, Dewa Ayu Putu. 2020. *Sistem Pengambilan Keputusan Menggunakan Metode Fuzzy SAW Terhadap Penentuan Prioritas Pembaharuan Buku di Perpustakaan SMA N 1 Abiansemal*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Prastyo, Hendri. 2020. "Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Berdasarkan TIMSS". *Jurnal Pedagogik*, Volume 3, Nomor 2 (111-117).
- Rampnoux, Olivier, dkk. 2011. "Origins of Serious Games". Research Gate.
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Paramana Publishing.
- Rothschild, Meagan K. 2008. "The Instructional Design of an Educational Game: Form and Function in JUMP". U.S. Department of Education.

- Sahriana, Putu Rika. 2020. *Story Of Math: Pengembangan Serious Game Berorientasi Learning By Doing Pada Pembelajaran Konversi Satuan Waktu Untuk Siswa Kelas 3 Sd*. Tugas Akhir. Jurusan Matematika, Universitas Pendidikan Ganesha Singarja.
- Susanto, dkk. 2018. *Buku Guru: Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tegeh, I. Made, dan I. Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Council for Exceptional Children.
- Trinova, Zulvia. 2012. "Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Siswa". *Jurnal Al-Ta'lim*, Volume 1, Nomor 3 (hlm. 209-215).
- Virginiawan, dan Sunarsan Sitohang. 2020. "Game Edukasi Pembelajaran Matematika Persamaan Linier Berbasis Android". *Jurnal Comasie*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 19–29).
- Wibowo, S. W, dan Ririn Farnisa. 2018. "Hubungan Peran Guru dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Volume 3, Nomor 2 (181-202).
- Yunus, Mursid, dkk. 2015. "Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Informatika Mulawarman*, Volume 10, Nomor 2 (hlm. 59–64).

