

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agung, Anak Agung Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Amanda, Desyka Ayu. 2019. *Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di SDN 1 Jepun*. JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology) Volume 03, Nomor 02, Agustus 2019: 160 – 168.
- Aprilina, Cheri dan Hanif Al Fatta. 2014. *Perancangan Game Edukasi “Cooking For Child”*. Jurnal. Jurnal Ilmiah DASI Vol 15 No.04.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Borich, Gray D. 1994. *Observation Skill for Effective Teaching*. New Yourk: Macmillan Publishing Company.
- Cahyani, dkk. 2020. *Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal. Jurnal Pendidikan Islam. Volume 3 no.01 2020 p.123-140.
- Cahyo, Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Candiasa, I Made. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Firliani, dkk. 2019. *Teori Throndike dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika*. Semnas Pendidikan, FKIP UNMA 2019.
- Hidajat, Djatmiko, dkk. 2018. *Analisis Kesulitan dalam Penyelesaian Permasalahan Ruang Dimensi Dua*. Jurnal. Jurnal Pendidikan Matematika IA IN Kudus. Vol 1 No 1.
- Karim, Muchtar A, dkk. 1996. *Buku Pendidikan Matematika I*. Malang: Depdikbud
- Khumaedi, Muhammad. 2012. *Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan*. Jurnal. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Vol. 12 No. 1.
- Krisbiantoro, Dwi. 2018. *Game Matematika sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal. Jurnal Telematika Vol 10 No. 2 Agustus 2018.

- Koyan, I Wayan. 2007. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Luthfya, Ulya Za'im. 2020. *Pengembangan Game Edukasi "Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar)" untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep*. UNION: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 8 No 2 Tahun 2020
- Meriyati. 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press
- Muhsetyo, Gatot. 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nazarudin, Safaat. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Infomatika.
- Panjaitan, Ruqiah Ganda Putri, dkk. 2020. *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA*. Jurnal. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) Volume 8, Nomor 1, halaman 141-151, 2020.
- Putri, Devi Afriyantari Puspa. 2019. *Edugame Operasi Hitung Matematika untuk Anak Sekolah Dasar (SD) Berbasis Android*. Jurnal PROtek Volume 06. No 2, September 2019.
- Qomarul, Rohman. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Belajar Siswa*. Jurnal. JPPF, Vol. 8 No. 2 Tahun 2018.
- Ramadhan, Tarmidzi, dkk. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Matematika berbasis Android untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Edutic, Volume 5, Nomor 2.
- Riva, Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.
- Romi Satria Wahono. 2006. *Aspek dan Kriteria Media Pembelajaran*. Online. Romisatriawahono.net.
- Rozi, Fahrur. 2020. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android*. Jurnal. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika). Volume 05, Nomor 01, Juni 2020.
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief, dkk. 2015. *Media pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. 2020. *Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan. Vol. 17 No. 2. Juli-Desember 2020.

- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Sifiria Insania Press.
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardiyono. 2018. *Penggunaan media pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Tegeh, I Made dan I Nyoman Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 2, ayat 1.
- Wahyudi. 2008. *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Surakarta: FKIP UNS Surakarta.
- Wandini, Rora Rizki. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Wibowo, Basuki. 2016. *Media pengajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

