

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Muhammad Ridhuan Tony Lim, 2012. The Impact of Video Games in Children-s Learning of Mathematics, *World Academy of Science, Engineering and Technology* 64 2012
- Abidin Zainal, 2020. Pendidikan Game Sebagai Upaya Belajar yang Menyenangkan di Sekolah Dasar, *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* Volume 4 Nomor 1 Januari 2020 hal 122-132
- Aprilianti Yunis, Uning Lestari, Catur Iswahyudi, 2013. Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android Jurnal SCRIPT Vol. 1 No. 1 Desember 2013
- Anggraini Rita, 2017. Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai, *Journal of Moral and Civic Education*, Vol. 1, No 1 Agustus 2017 Hal 14-23
- Amami Surya Pramuditya, Muchammad Subali Noto, dan Henri Purwono, 2018. Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* Vol. 2(2), Hal.165-179.
- Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arwanda Priankalia, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 4, No. 2, 2020
- Azizah Ismiatul, 2019. Media Komik Matematika Perkalian untuk Tunarungu, *Jurnal Ortopedagogia*, Volume 5 Nomor 2 November 2019: 100 - 106
- Azizah Siti, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Muvizu Di Kelas 2 Sekolah Dasar, *JKPM,(Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* Vol.01, No.02, 01 Jun 2016, hlm. 180–192
- Ayu Desyka Amanda, 2019. tentang Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di SDN 1 Jepun, *JoEICT (Journal of Education And ICT)* vol. 3 No. 2
- Begono Gross, 2014. Digital Games In Education, *Journal of Research on Technology in Education*, Volume 40, 2014

- Cahyadi Ani, 2018. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, Penerbit Laksita Indonesia, Jakarta
- Coleman, 2012. *Belajar Sambil Bermain (Learning by Games)*. tersedia[online]<https://www.kompasiana.com/nabupaloh/550d5ef9813311502cb1e2cc/belajar-sambil-bermain-learning-by-games>. Diunduh 17/02/2020, pukul 09:34 WIB
- Coovadia Husain & Christo Ackermann, 2020. Coovadia Integrating digital pedagogies into a typical student learning lifecycle and its effect on exam performance (pdf) <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09639284.2020.1811993> diakses tanggal 6 Oktober 2020
- Dedy Angga Candra Setyawan, 2020. Pengembangan Media Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Model Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, Vol 4, No 5 tahun 2020
- Dian Wahyu Putra, 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, Vol.1, No.1
- Dwikoranto, 2009. Permainan Halma Dalam Pembelajaran Konsep Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Karya Mulia Surabaya, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Penerapan dan Pendidikan MIPA Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, 16 Mei 2009.
- Dwi Songgo Panggayudi 2017. Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini , : *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, Vol. 2, No. 2, Desember 2017. Hal. 255 – 266.
- Enisah enisah, 2019. Effect of Health Promotion with Halma Simulation on Knowledge Level of Caries Prevention of 1st Grade Students of SDN 115 Turangga Bandung City, *Journal of Midwifery and Nursing*, Volume 1 No.2
- Hobri dkk, 2018. *Senang Belajar Matematika Buku Siswa--*. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018
- Hobri dkk, 2018. *Senang Belajar Matematika Buku Guru --*. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018

- Husein Hamdan Batubara, 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI *Mualimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3 No. 1.
- Istiqomah, 2017. The Effectiveness Of Teams Games Tournament Model To The 5th Grade Students' Learning Outcomes On Social Science *journal.unnes.ac.id/nju/index.php/est/article/view/16525*
- Karso, dkk., 2013. *Pendidikan Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Krisbiantoro, 2017. Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Telematika* Vol. 10 No. 2 Agustus 2017
- Listyarini Dwi Wahyu, 2018. Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 3 Nomor: 5 Bulan Mei Tahun 2018 Halaman: 538—543
- Maimunah, 2016. Metode Penggunaan Media Pembelajaran, *Jurnal Al-Afkar* Vol. V No. 1 April 2016
- Mei Andini, Tri Nova Hasti Yuniarta, 2017. The Development of Borad game “The Adventure Of Algebra” in The Senior High School Mathematics Learning, *ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/3424* diakses tanggal 6 oktober 2020
- Mehdipur, 2013. Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges, *semantic scholar.org/paper/Mobile-Learning-for-Education%3A-Benefits-and-Mehdipur-Zerehkafi/7eac1eb85b919667c785b9ac4085d8ca68998d20* diakses tanggal 20 januari 2020
- Murtono, 2017. *Merencanakan dan Mengelola Model-model Pembelajaran Inovatif*. Kudus: WADE Group.
- Nilza Humaira Salsabila, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game: Statistics In Arctic. *Mathematics and Educations Journal* Volume 1 Nomor 1, Juni 2019
- Nunuk suryani, A. S., 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Prayitno, 2017. Permainan Matematika Suatu Daya Tarik Bagi Peserta Didik,

*Jurnal Matematika dan Pembelajaran* Volume 5, No. 1, Juni 2017, h. 101-111

- Paselang C Mila dan Rzky Apriani, 2015. Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, *Jurnal Scholaria*, Vol. 5, No. 2, Mei 2015: 131 – 149
- Putri, L. R. (2019). Effect of Compensation on the Performance of Private Higher Education Lecturers with Motivation as an Intervening Variable. *International Journal for Innovation Education and Research*, 7(12), 751-755. <https://doi.org/10.31686/ijer.Vol7.Iss12.2061> Diakses : 17 Januari 2020
- Ramadhan Tarmidzi Ade Amirulloh, Medika Risnasari, Puji Rahayu Ningsih, 2019. Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Edutic* Vol.5, No.2, Mei 2019.
- Rafmana Hesta, Umi Chotimah, Alfiandra, 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Xi Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018 Hal 52-66
- Rosmayanti, Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas 1 Sdn 017 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik, *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)* Volume 03, Nomor 02, Agustus 2019: 160 - 168 160
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 8 No. 2 hal. 177-186.
- Setyadi Danang, 2017. Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika *Jurnal Satya Widya*, Vol. 33, No. 2. Desember 2017: 87-92
- Siska Nurma Yunitasari, 2019. Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV, [jurnal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11974](http://jurnal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11974) diakses tanggal 5 Oktober 2020
- Sugandi Sugandi, Game Edukasi Android Pada Materi Bangun Ruang Kubus Dan

Balok Meningkatkan Kemampuan Pemahaman

<https://www.fkipunswagati.ac.id/ejournal/index.php/dikmat/article/view/474>

- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Jogjakarta: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Jogjakarta: Alfabeta.
- Sudjana Nana, 1997. *Media pengajaran penggunaan dan pembuatannya* : Sinar Baru, Bandung
- Surya Amami Pramuditya, 2016. Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika, *Jurnal Pesona Dasar Universitas Syiah Kuala* Vol. 2 No.4, April 2016, hal 1-7
- Syafrina Alfiati, Efektifitas Media Animasi Dalam Pencapaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal, *Jurnal Pesona Dasar Universitas Syiah Kuala* Vol. 2 No.4, April 2016.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Main dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Trio Muhammad Maulana Putra 2018, Pengembangan Game Educative Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Edutic* Vol.5, No.1, Mei 2018
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*, PT Kencana : Jakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2016). Jakarta: Citra Umbara.
- Wati, Ega.Rima,2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Yulia Liza Sari, 2016. Effectiveness Test of Learning Media Interactive Oriented Konstruktivism In Neurulasi Topic to Animal Development Subject, *Jurnal BioCONCETTA*, Vol.II No.1-2016
- Yumini Siti, Lusiah Rakhmawati, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto, *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9 No. 1