

DAFTAR PUSTAKA

- Anurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Ariesto, H. S. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksa.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Citra Adii Karya.
- Dwi Krisbiantoro, dkk 2017. *Game matematika sebagai upaya peningkatan pemahaman matematika siswa sekolah dasar*. Jurnal Telematika Vol. 10 No. 2 Agustus 2017.
- Hamalik, Oemar. 2000. *Media pendidikan*. Bandung: Citra Adi Karya.
- Ibid. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Iskandar. 2010. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas dan Sosial Kualitatif dan Kualitatif*. Jakarta: GP Press.
- Krisma Ayu, dkk (2020) *Pengembangan model media pembelajaran berbasis PC game untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi bangun datar*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 4 No. 2 2020 pp 602-614.
- Mursid Yunus, dkk (2015). *Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar*. Journal Informatika Mulawarman. Volume 10 no 2 September 2015 59.
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Depdiknas.

- Pelagia Angwarmasse, dkk (2021) *Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV sekolah dasar*. Journal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia) Vol 7 No. 1 2021 pp 46-52.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachmawati, A. R. (2018). *Game Indonesia Diprediksi Capai 34 Juta Orang*. (Online).<https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/pr-01299954/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>.
- Suhendri, Huri. (2011). *Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Formatif, 1(1),29-39.
- Sujarwo, Baku. 2004. *Korelasi antara Pemecahan Masalah Matematika dengan Bahasa Indonesia*. Semarang : IKIP PGRI.
- Uha, S. 2002. *Pendidikan Kesehatan Dalam Keperawatan*. Penerbit Buku Kedokteran. EGC. Jakarta.
- Usman. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Aprilianti, Yunis, dkk. 2013. “Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android”. *Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta. Vol. 1 No.1*
- Setiawan, Rico Frstanto Finnanta. 2012. “Pembuatan Game Evaluasi Operasi Matematika Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga”. *Universitas Surabaya. Vol. 1 No.1*
- Sereliciouz, 2021. Problem Based Learning – Pengertian, Tujuan, Plus Minus. [https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/problem-based learning/#Pengertian_Problem_Based_Learning](https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/problem-based-learning/#Pengertian_Problem_Based_Learning)
- Supardi. 2014. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian: Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*; Jakarta:Change Publication.