

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Ria Noviana, 2010. *UNS-Pascasarjana Prog. Studi Pendidikan Matematika-S850209116-2010*. Surakarta: UPT Perpustakaan Universitas Sebelas Maret
- Ah-Fur, Lai. Syuan Shih & Chi-Rui Hong. 2018. Developing a Mobile-based Digital Math Game for Learning Number and Calculation in Elementary School. *Association for Computing Machinery*. ISBN 978-1-4503-6525-3/18/07. <https://doi.org/10.1145org/10.1145/3206129.3239420>
- Anwar, Muhammd. 2015. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Amik, Fajjin dkk. 2016. *Menuju Guru dan Siswa Cerdas*. Yogyakarta : Leutika Prio
- Blomm, Benyamin S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives Handbook 1: Cognitive Domain*. Michigan: Addison Wesley Publishing Company
- Chanifah, Nur & Abu Samsudin. 2019. *Pendidikan Karakter Islami: Karakter Ulul Albab di dalam Al-Qur'an*. Purwokerto: Pena Persada
- Clemant, Barody & Sarama. 2000. *Background Research on Early Mathematics*. Washington DC : NGA Center Project on Early Mathematics
- Dewey, Jhon. 1997. *Democracy And Education*. Pennsylvania: Free Press
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Scientific Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fessakis, Georgios. Paschalina Karta & Konstantinos Kozas. 2018. The Math Trail as a Learning Activity Model for M-Learning Enhanced Realistic Mathematics Education: A Case Study in Primary Education. *University of the Aegean, Rhodes, Greece*. Vol.715 Hal 323-332
- Fitriani, Pipit. Rahmat Permana. Mohammad Fahmi Nugraha. 2019. Pengaruh Realistic Mathematic Education (RME) dengan Teknik Pair Cheks pada Materi Pecahan terhadap Prestasi Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol. 3, No. 2 (2019) 73-82 ISSN: 2597-4866
- Frya, Douglas. 2013. *Teaching Math to Young Children*. Whashington DC: Institute of Education Science.
- Gallo, Carmine. 2011. *Rahasia inovasi Steve Jobs*. New York: The Mc Graw Hill & Erlangga.
- Gasong. Dina. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Gora, Winatwan & Sunarto. 2010. *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Gramedia
- Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Grasindo

- Hadijah, Siti. dan Edy Surya. 2016. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Trade a problem terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII MTsN Tanjung Pura pada materi Kubus dan Balok T.A 2013/2015. *PPs Universitas Negeri Medan*. Vol. 6 No.1. 2088-687X
- Hadiyanto. 2016. *Teori dan Pengembangan Iklim Kelas & Iklim Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Hakim, Thursan. 2000. *Belajar secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Masyarakat.
- Harahap, Elvira Riska dan Edy Surya. 2017. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII dalam Menyelesai Persamaan Linier Satu Variabel. *SEMNASTIKA UNIMED*. ISBN: 978-062-17980-9-6
- Husamah dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press
- In'am, Ahsanul. 2015. *Penyelesaian Masalah Matematika*. Malang: AM Publishing
- Izzan, Ahmad. 2012. *Membangun Guru Berkarakter*. Bandung: Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)
- Januszewski, Alan & Michael Molenda. 2008. *Educational Technology A Definition with Commentary*. New York: Taylor & Francis Group, LLC
- Jalinus, Nizwadi & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana
- Klipatrick, Jeremy dkk. 2001. *Adding it Up : Helping Early Mathematics*. Washington DC: National Academy Press.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian. Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Teknik Analisa Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Lufri dkk. 2020. *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan. Model, Metode Pembelajaran*. Malang: IRDH.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Deepublish
- Dewantara, Ki Hadjar. 2011. Majalah “ Keluarga” Hal 20-29: Majelis Luhur Taman Siswa
- Mohammad, Havall Muhssin. 2017. *Developing A Mobile Learning Application to Teach Number Concept for Primary School Children*. Nicosia: In Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Science in Computer Information Systems

- Mulyati, Asrina. 2019. Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Operasi Hitung Campuran di Kelas IV SDIT Adzkie I Padang. *Jurnal Didaktik Matematika*. ISSN 2355-4185
- Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan bagi Anak berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Namsoo, Shin, LeeAnn M. Sutherland, Cathleen A. Norris & Elliot Soloway. 2011. Effect of Game Technology on Elementary Student Learning in Mathematics. *British Journal of Educational Technology*. DOI:10.1111/j.1467-8535.2011.01197.x
- Neolaka, Amos & Grace Amalia A. Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok : Kencana
- Nura'ini, Erna Siti, Riana Irawati, Julia. 2016. Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa Pada Materi Menyederhanakan Pecahan. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No, 1
- Payadnya, I Putu Ade Andre & I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Berserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish
- Quintero, Ana Helvia & Hector Rovario. 2016. *Math make Sense : A Constructivist Approach to Teaching and Learning Mathematics*. London : Imperial College Press
- Rahmiati & Didi Pianda. 2018. *Strategi & Implementasi Pembelajaran Matematika di Depan Kelas*. Sukabumi: Jejak.
- Ridhoi, Muhammad. 2000. *Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Jakarta: Ikatan Guru Indonesia
- Riyama, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Kementrian Agama RI
- Safitri, Dewi. 2019. *Menjadi Guru Profesional*. Riau : PT. Indragiri Dot Com
- Schunk, Dale. H. 2012. *Learning Theories An Educational Perspective*. Boston : Pearson Education Inc
- Shandy, May. 2016. Penerapan Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Repository Indonesia University of Education*. Vol 1, No. 1 hal 47-58
- Sheng-Yuang, Wang, Shao-chen Chang, Gwo-Jen Hwang & Pei-Ying Chen. 2017. A Microworld-Based Role-Playing Game Development Approach to Engaging Students in Interactive, Enjoyable, and Effective Mathematics Learning. *Interactive Learning Environments*. ISSN: 1744-5191

- Shobirin, Ma'as. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Setiyani, F Ferdianto, R Meidasari & L Sagita. 2019. Designing Educational Game Android to Improve Mathematical Understanding Ability on Fraction. *Journal of Physics: Conference Series*. Doi:10.1088/1742-6596/1188/1/012067
- Simamora, Raymond H. 2008. *Buku Ajar Kependidikan dan Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran.
- Siregar, Germawati. 2020. *Pendidikan Anak Usia Dini Perpektif Islam dan Implementasinya dalam Materi Sains (Studi Kasus Pada Sekolah Islam Alam dan Sains Al- Jannah) Depok Jawa Barat*. Cirebon: Syntax Corporation Indonesia
- Siyoto, Sandu & Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sriyanto, H. J. 2017. *Mengobarkan Api Matematika*. Sukabumi: Jejak Publisher
- Sudjiona, Anas. 1987. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sumiharsono, Rudi & Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sukiyat. 2020. *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya : Jakad Media Publishing
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdaka
- Surya, Edy. 2010. Analisis Pemetaan dan Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SMA di Kabupaten Tapanuli tengah dan Kota Sibolga Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*. Vol. 6. No.1.
- Surya, Edy, Fera Andriana Putri, Mukhtar. 2017. Improving Matemactical ProbleSolving Ability and Self Confidence of High School Students Through Contextual Learning Model. *Journal on Mathematics Education*. Vol. 8 No.1. ISSN: 2087-8885
- Surya, Edy. 2016. Visual Thinking dalam Memaksilkan Pembelajaran Matematika Siswa dapat Membangun Karakter Bangsa. *FMIPA Unimed*.
- Suprayitno, Adi & Wahid Wahyudi. 2020. *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Yogyakarta: Deepublish
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung. Wacana Prima

- Susilowati, Endang. 2018. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika SD Melalui Model Realistic Mathematic Education (RME) Pada Siswa Kelas IV Semester I di SD Negeri Kradenan Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal PINUS*. Vol. 4 No. 1 Tahun 2018 ISSN. 2442-9163
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabumi. Haura Publishing.
- Syahputra, Edi. 2016. *Statiska Terapan Untuk Quasi dan Pure Experiment*. Medan. Unimed Press.
- Tarigan, Daitin. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Realistic Mathematics Education (RME) pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDS Salsa Cinta Rakyat. *ESJ (Elementary School Journal)*. Vol 8. No. 4 Hal 242-251 e-ISSN 2355-1747
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperial Bhakti Utama
- Victoria, Rahma Ika. 2019. Pengaruh Pendekatan Scientific Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Silogisme : Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*. Vol 4, No 2(2019) ISSN p: 2548-7809, ISSN e: 2527-6182
- Zubaidi. 2015. Desain Pendidikan Karkater : *Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana