

DAFTAR PUSTAKA

- Rama, G., Rijal, A., & Febriandi, R. (2023). Analisis Belajar siswa dari Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD negeri 22 lubuklinggau. *PRIMARY EDUCATION JOURNAL SILAMPARI*, 3(2), 55–62. <https://doi.org/10.31540/pejs.v3i2.2071>
- Aesih, C. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM) Sebagai upaya meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 6(2), 108–121. <https://doi.org/10.37150/jp.v6i2.1838>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. (2020). Pengaruh *game-based learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Dewi, dkk. 2023. Pembelajaran Matematika di Era Digital: Tantangan dan Strategi. <https://www.researchgate.net/publication/372576655> PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI ERA DIGITAL Tantangan Strategi dan Inovasinya

- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). *Game* Edukasi matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 59. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>
- Ridwan, S. R., & Umam, R. (2021). Pemanfaatan teknologi *game* dalam pendidikan bahasa. *Jurnal Teknologi Edukasi*, 5(1), 31-44.
- Aini, N. N., Bahari, P. K., Zainuddin, M., & Mas'ula, S. (2022). Implementasi metode pembelajaran berbasis *game* Pada Materi Operasi hitung perkalian untuk Siswa Kelas 3 SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 111. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i2.6847>
- Handican, R., Darwata, S. R., Arnawa, I. M., Fauzan, A., & Asmar, A. (2023). Pemanfaatan *game* Edukatif Dalam pembelajaran matematika : Bagaimana Persepsi Siswa? *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 77–92. <https://doi.org/10.32938/jpm.v5i1.4691>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media Pembelajaran *game* Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital *Game* Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Nursalam, N., Kusumayanti, A., Angriani, A. D. (2022). Pengaruh motivasi, SIKAP, Dan Iklim belajar terhadap Minat Dan prestasi belajar Matematika Masa pandemi covid19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi*

Pendidikan Matematika, 11(4), 2740.

<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.4348>

Damayanti, S. (2022). Analisis Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Semen Kecamatan Pagu.

<https://doi.org/10.31219/osf.io/8zvm9>

Suminto, S. (2018). Hubungan Keterampilan mengajar guru Menurut Persepsi Siswa Motivasi Belajar Dan Hasil belajar Matematika Siswa. JURNAL

E-DuMath, 4(1), 74. <https://doi.org/10.26638/je.590.2064>

Fitria, Y. (2017). Efektivitas capaian kompetensi Belajar Siswa dalam

Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR, 1(2).

<https://doi.org/10.24036/02017128605-0-00>

Fadilla, D. A., Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran Jarak Jauh.

Inovasi Kurikulum, 19(1), 33–43.

<https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>

Fatimah, F., Kartikasari, R. D. (2018). Strategi Belajar Dan Pembelajaran; Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. Pena Literasi, 1(2), 108.

<https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>

1.