

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, dkk. 2019. Pengembangan *Game Puzzle* Sebagai *Edugame* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 74-79.
- Anderson, L. W. et al. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objective's*. New York: Addison Wesley Longman.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran cetakan ke-14*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Bower, Gordon dan Ernest Hilgard.1996. *Theories of Learning*. New York: American Book Company, Meridith Publishing Company.
- Damanik, Romanus, dkk. 2020. *Membangun Aplikasi Android Dengan Database SQLite*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dirman dan Cicih Juarsih. 2014. *Karakteristik Siswa (Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Drijvers, et al. 2016. *Uses of Technology in Lower Secondary Mathematics Education*. Cham: SpringerOpen.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistiyorini. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Gunawan dan Palupi. 2014. Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(2), 98-117.
- Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. 2009. Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria. *Karya Tulis Ilmiah*.

- JPNN.com. 2019. Nilai UN SD 2019 Wilayah DKI Jakarta, Terbanyak 215.00-220.00. <https://www.jpnn.com/news/nilai-un-sd-2019-wilayah-dki-jakarta-terbanyak-21500-22000>. Diakses tanggal 4 Agustus 2021 Pukul 17.58.
- Kurnianti, dkk. 2016. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP di Kabupaten Jember dalam Menyelesaikan Soal Standar PISA. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 142-155.
- Kurniasih, I., & Sani, B. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Lewy, dkk. 2009. Pengembangan Soal Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pokok Bahasan Barisan dan Deret Bilangan di Kelas IX Akselerasi SMP Xaverius Maria Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 4-6.
- Lie, Anita, dkk. 2020. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Prensky, Marc. (2012). "From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning". India: Corwin Press.
- Aziz, Sholecul. 2012. *Mengupas Lengkap All About Android*. Jakarta: Kuncikom.
- Moseley, et al. 2005. *Frameworks for thinking - A handbook for teaching and learning*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Mustofa, Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Neumann, John Von dan Oscar Morgenstern. 1953. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- Newzoo. 2020. Top Countries by Smartphone Users. <https://newzoo.com-insights-rankings-top-countries-by-smartphone-penetration-and-users>, Diakses pada 29 Juni 2021.
- Novaliendry, Dony. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 107.
- Pitadjeng. 2015. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Rahadi, Rizk, dkk. 2016. Perancangan *Game Math Adventure* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*.
- Raudenbush, Stephen W, et al. 1992. Teaching for Higher-Order Thinking in Secondary Schools: Effects of Curriculum, Teacher Preparation, and School Organization. Office of Educational Research and Improvement (ED). Washington, DC: Center for Research on the Context of Secondary School Teaching.
- Rizal A. dan Kuswari Hernawati. 2017. Pengembangan *Game* Edukasi Matematika Dengan Pendekatan Guided Discovery Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3),1-8.
- Robert L, Solso. 1995. *Cognitive Psychology*. MA: Allyn and Bacon
- Rohmatulloh, Alfian Lutfi dan Ulhaq Zuhdi. 2020. Pengembangan Media *Game* Edukasi Math Adventure Berbasis *Android* Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(2), 230-239.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Pembelajaran Berbasis Hots (High Order Thinking Skills Edisi Revisi)*. Tangerang: Tira Smart.
- Santrock, John W. 2011. *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2* terjemahan: Sarah Genis B. Jakarta: Erlangga.
- SIDU. 2020. Ini Dia Hasil Survei PISA Tentang Kualitas Pendidikan di Indonesia Dalam 3 Tahun Terakhir!. <https://ayomenulis.id/artikel/ini-dia-hasil-survei-pisa-tentang-kualitas-pendidikan-di-indonesia-dalam-3-tahun-terakhir>. Daises tanggal 22 Juni 2021 Pukul 15.32.
- Sriwahyuni, Nia Ayu dan Mardono. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Economic Education Journal)*, 9(2), 116.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016
- Sumiharso, Rudi & Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV Pustaka Abadi.

- Tarmidzi Ramadhan Ade Amirulloh, Medika Risnasari dan Puji Rahayu Ningsih, "Pengembangan *Game* Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis *Android* Untuk Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol.5, No.2, 2019, hlm. 115-123.
- Tran Vui. 2001. *Effective Mathematics Teaching Strategies Inspiring Progressive Students: Student-Centered Approach*. Penang: Recsam.
- Thomas, G., & Thorne, A. (2009). "How To Increase Higher Level Thinking". (Metarie, LA: Center for Development and Learning, 2009), hlm. 1–17.
- Thompson. 2008. Mathematics teachers' interpretation of higher order thinking in Bloom's taxonomy. *International electronic journal of mathematics education*, 3(2), 96-109.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- W. S., Kuswana. 2011. *Taksonomi Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahana Komputer. 2014. *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe Air*. Semarang: Andi Publisher.
- Wijaya, Anugerah dan Randi Octavian Andriyono. 2020. Penerapan HOTs Pada Media Pembelajaran *Game* Matematika Dengan Metode DGBL. *Journal Informatic Technology and Communication*, 4(2), 25-33.
- Windawati, Ririn dan Henny Koeswanti. 2021. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal BACISEDU*, 5(2), 1027 – 1038.
- Wouters P., et al. 2013. A meta- analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249.
- Z.L., De Beer dan Niemczyk. 2020. *New Dawn*. Cape Town: AOSIS
- Zakariyah, M., dkk. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development (RnD)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.