

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2020. *Sumber Daya Pendidikan dan Kualitas Pengajaran*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Arifin, Zainal. 2020. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basri, H. F.2023. *Psikologi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Edukasi.
- Dewi, N. 2022. *Potensi Distraksi dalam Game Edukasi Digital*. Bandung: Penerbit Teknologi Pendidikan.
- Fauzan, A. 2022. *Game Edukasi Digital: Aplikasi dan Penerapan*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Ghozali, Imam. 2022. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanafiah, Muhammad. 2021. *Statistika Dalam Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta:Pustaka Ilmu.
- Hendriana, I. 2021. *Ketergantungan Teknologi dalam Pembelajaran Digital*. Surabaya: Penerbit Teknologi.
- Jurnal UNA, 2021. *Analisis Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Prestasi Siswa di Indonesia*. Medan: Universitas Asahan. Diakses dari <https://jurnal.una.ac.id/index.php/semnasmudi/article/download/4152/29> .
- Kemendikbud, 2020. *Kemampuan Numerasi dalam Pendidikan Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koran Tempo, 2021. *Kualitas Buruk Pelajar Indonesia dan Tantangan Pendidikan di Masa Depan*. Jakarta: Koran Tempo Diakses dari <https://smeru.or.id/id/article-id/kualitas-buruk-pelajar>.
- Kumparan, 2021. *Contoh Soal dan Pembahasan Ujian Sekolah*. Jakarta: Kumparan.com. Diakses dari <https://kumparan.com/berita-terkini/contoh->

- Kunto, E. (2021). *10 Hal yang Perlu Anda Tahu Tentang Pendidikan di Era Digital*. Jakarta:diakses dari <https://www.erickunto.com/2021/03/10-hal-yang-perlu-anda-tahu->.
- Muslich, M. 2020. *Teori Belajar Kontekstual dalam Pendidikan*. Malang: Penerbit Pendidikan.
- Nugroho, R. 2021. *Motivasi dan Keterlibatan dalam Game Edukasi Digital*. Yogyakarta: Penerbit Teknologi.
- Putra, M. 2023. *Kemampuan Berlatih dalam Game Edukasi*. Bandung: Penerbit Teknologi.
- Putri, D. 2022. *Kualitas Pengajaran dan Kemampuan Numerasi Siswa*. Semarang: Penerbit Pendidikan.
- Purnama, S. T. 2022. *Teknologi Pendidikan dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Rahmawati, T. 2021. *Pembelajaran Berbasis Digital: Integrasi Teknologi dalam Pendidikan*. Surabaya: Penerbit Pendidikan.
- Sari, A. 2021. *Game Edukasi Digital dan Keterampilan Kognitif Siswa*. Yogyakarta: Penerbit Edukasi.
- Sari, Dina. 2022. *Statistika Pendidikan Konsep Dan Aplikasi*. Jakarta: Prenada Media
- Sari, M. 2022. *Personalisasi Pembelajaran melalui Game Edukasi*. Bandung: Penerbit Teknologi.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendri, H. 2022. *Teori Konstruktivisme Sosial dalam Game Edukasi*. Malang: Penerbit Teknologi.
- Sutrisno, B. 2021. *Numerasi dalam Konteks Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Sumandya, 2021. Ringkasan Materi Matematika Kelas 5 SD. Jakarta: Sumandya .com.Dapat Diakses dari <https://mamikos.com/info/ringkasan-materi-matematika-kelas-5-pljr/> .
- Syahputra, 2021. *Skor Siswa Indonesia dalam Penilaian Global PISA Melorot, Kualitas Guru dan Disparitas Mutu Penyebab Utama*. Jakarta: Syahputra

Diakses dari <https://smeru.or.id/id/article-id/skor-siswa-indonesia-dalam-penilaian>.

Utami, L. 2021. *Karakteristik Game Edukasi untuk Pembelajaran Numerasi*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan.

Wahyuni, N. 2023. *Elemen Visual dan Audio dalam Game Edukasi*. Surabaya: Penerbit Teknologi.

Widiastuti, S. 2021. *Interaksi Sosial dalam Pembelajaran Numerasi*. Semarang: Penerbit Pendidikan.

Wulandari, T. 2020. *Pengaruh Interaksi Sosial dalam Game Edukasi Digital*. Jakarta: Penerbit Edukasi.

Yuliatwati, R. 2023. *Kemampuan Numerasi dan Penggunaannya dalam Kehidupan Sehari-hari*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan.

Yuliana, S. 2022. *Lingkungan Belajar dan Perkembangan Kemampuan Numerasi*. Bandung: Penerbit Teknologi.

Zenius, 2021. *Materi Matematika Kelas 5: Pecahan dan Aplikasinya*. Jakarta: Zenius.net. Diakses dari <https://www.zenius.net/blog/pecahan>