

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). Statistik Pendidikan: Pengertian dan Penggunaan dalam Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2020). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2020). Pembelajaran dengan Game Based Learning. Penerbit Andi.
- Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.
- Ghozali, I. (2022). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Halim, S. (2023). Soal Matematika Kontekstual untuk Siswa Sekolah Dasar. Pustaka Ilmu.
- Hanafiah, R. (2021). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Irawan, A., & Kurniawan. (2022). Pembelajaran Berbasis Game: Teori dan Aplikasinya. Gramedia Pustaka Utama.
- Kartika, D., & Haryanto, A. (2024). Strategi Numerasi di Sekolah Dasar: Pengembangan dan Implementasi. Rajawali Pers.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). Laporan Hasil Asesmen Nasional 2023. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laut Mertha Jaya, M. (2021). Penelitian Pendidikan: Teori dan Praktik. Ganesha University Press.
- Nurhadi, & Rahmawati. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Siswa Sekolah Dasar. Graha Ilmu.
- OECD. (2019). PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.

- Puspitasari, R. (2023). Numerasi dan Matematika Kontekstual untuk Anak Usia Dini. Prenada Media.
- Puspitasari, R., & Wibowo, B. S. (2021). Panduan Implementasi Game Based Learning di Kelas. Pustaka Edu.
- Rusman. (2021). Model Pembelajaran: Strategi dan Implementasi di Sekolah Dasar. RajaGrafindo Persada.
- Sari, F. (2021). Interaksi Digital dalam Game Based Learning untuk Siswa Sekolah Dasar. Pustaka Pelajar.
- Sari, N. (2022). Metode Penelitian Pendidikan: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suhartono. (2021). Numerasi dalam Kehidupan Sehari-hari. Universitas Terbuka.
- Sudjana. (2020). Model-Model Pembelajaran Efektif di Sekolah. Alfabeta.
- Suyono, & Hariyanto. (2015). Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2022). Perencanaan dan Implementasi Model Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group.
- UNESCO. (2022). Global Education Monitoring Report. Paris: UNESCO Publishing.
- Widodo, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Matematika, 9(1), 45–56.