

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., dan Tri N.H. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate pada Materi Trigonometri". *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 7, Nomor 3 (hlm. 434–443). Tersedia pada <http://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586> (Diakses pada 23 Januari 2023).
- Abdurrahman, M., dan S. A. Muhidin. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Amalia, Rizki, dkk. 2022. "Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6, Nomor 3 (hlm. 1501–1513). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697> (Diakses pada 11 Februari 2023).
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. 2019. "Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun". *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 160–168). Tersedia pada <http://bit.ly/3ZsGbVC> (Diakses pada 12 Agustus 2023).
- Angwarmasse, P. dan W. Wahyudi. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 46–52). Tersedia pada <https://bit.ly/41cDbM1> (Diakses pada 23 Februari 2023).
- Ansari, K. D. dan R. Rosnelly. 2020. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah–Buahan Berbasis Multimedia". *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 915–926). Tersedia pada <https://bit.ly/3LHp1NI> (Diakses pada 25 Februari 2023).
- Aribowo, E. K. 2014. "Gamification: Adaptasi Game dalam Dunia Pendidikan". *Pengembangan Profesi Guru Dan Dosen Melalui Penulisan Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 121–131). Tersedia pada <https://bit.ly/3PKow8i> (Diakses pada 28 Agustus 2023).
- Arigunawan, I. M., dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas VII". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, Volume 9, Nomor 1 (hlm. 19–31). Tersedia pada <https://bit.ly/3nCrVq> (Diakses pada 29 November 2022).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Bofferding, L. dan S. E. Richardson. 2013. "Investigating Integer Addition and

Subtraction: A Task Analysis". *North American Chapter of the International Group for the Psychology of Mathematics Education*, (hlm. 111–118). Tersedia pada <https://bit.ly/3NQyZPi> (Diakses pada 7 Maret 2023).

Budhayanti, C. I. S, dan P. Anindyta. 2021. "Pelatihan Pembelajaran Matematika Berbasis IT di SD Xaverius Metro Lampung". Makalah disajikan dalam *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SENAPENMAS)*, Universitas Tarumanegara, Jakarta 21 Oktober 2021 (hlm. 855–867). Tersedia pada <https://bit.ly/3nGJYA2> (Diakses pada 7 Maret 2023).

Cahyadi, W. 2019. "Penggunaan Permainan Nara (Nata Alam Raya) dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa pada Materi Operasi Bilangan". *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 173–186). Tersedia pada <https://bit.ly/3nF33CF> (Diakses pada 7 Maret 2023)

Chizary, F. dan A. Farhangi. 2017. "Efficiency of Educational Games on Mathematics Learning of Students at Second Grade of Primary School". *Journal of History Culture and Art Research*, Volume 6, Nomor 1 (hlm. 232–240). Tersedia pada <https://doi.org/10.7596/taksad.v6i1.738> (Diakses pada 2 Maret 2023).

Dayanti. 2021. "Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Melalui Penggunaan Media Batang Perkalian pada Murid Tunanetra Kelas V di Slb-a Yapti Makassar". *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 1–18). Tersedia pada <https://bit.ly/45139E8> (Diakses pada 10 Agustus 2023).

Dewi, F. F. dan S. L. Handayani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Volume 5, Nomor 4 (hlm. 2530–2540). Tersedia pada <https://bit.ly/3NJeUdz> (Diakses pada 30 April 2023).

Fauzi, A., dkk. 2022. *Metodologi Penelitian*. Purwokerto: CV. Pena Persada.

Griffiths, M. 2002. "The Educational Benefits of Videogames". *Education and Health*, Volume 20, Nomor 3 (hlm. 47–51). Tersedia pada <https://bit.ly/3VXeket> (Diakses pada 18 Februari 2023).

Handayani, N. F. dan M. Mahrita. 2021. "Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar". *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, Volume 6, Nomor 2 (hlm. 40–48). Tersedia pada <https://bit.ly/3B2z6iO> (Diakses pada 23 Januari 2023).

Hasiru, D., dkk. 2021. "Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh". *Jambura Journal of Mathematics Education*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 59–69). Tersedia pada <https://bit.ly/3pnoR6s> (Diakses pada 8 Mei 2023).

- Hauge, J. B., dkk. 2014. "Implications of Learning Analytics for Serious Game Design". Makalah disajikan dalam *Proceedings - IEEE 14th International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT 2014* (hlm. 230–232). Tersedia pada <https://doi.org/10.1109/ICALT.2014.73> (Diakses pada 1 Mei 2023).
- Herawati, A., dkk. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 2, Nomor 4 (hlm. 396–403). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16157> (Diakses pada 29 November 2022).
- Hidajat, D. 2018. "Analisis Kesulitan Dalam Penyelesaian Permasalahan Ruang Dimensi Dua". *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 1–16). Tersedia pada <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i1.4452> (Diakses pada 21 Januari 2023).
- Kalmpourtzis, G. 2018. *Educational Game Design Fundamentals: A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*. United States: CRC Press.
- Karseno, dkk. 2021. "Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar". *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 16–25). Tersedia pada https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v1i1.621 (Diakses pada 9 Februari 2023).
- Khaeroni. 2015. "Ragam Permasalahan dalam Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat di SD/MI". *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 187–206). Tersedia pada <https://bit.ly/3ZmV2AJ> (Diakses pada 10 Agustus 2023).
- Khatimah, H., dkk. 2019. "Upaya Guru Menggunakan Game dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Peluang*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 13–21). Tersedia pada <https://bit.ly/3HPdsTa> (Diakses pada 8 Mei 2023).
- Kosassy, S. O. 2019. "Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran". *Jurnal PPKn Dan Hukum*, Volume 14, Nomor 1 (hlm. 152–173). Tersedia pada <https://bit.ly/41hqGPw> (Diakses pada 22 Februari 2023).
- Kurniawan, M. D. dan I. Ikbal. 2019. "Educational Multiplayer Game Development Math Duel As a Mathematical Learning Media Based on Android". *Elibrary.Unikom.Ac.Id*. Tersedia pada <https://bit.ly/3B5QzqO> (Diakses pada 29 Januari 2023).
- Kuswanto, A. V. dan S. Suyadi. 2020. "Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak". *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Nomor 2 (hlm. 51–61). Tersedia pada <https://bit.ly/42C631m> (Diakses pada 20 Februari 2023).

- Latubessy, A. dan M. N. Ahsin. 2016. "Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun". *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 687–692). Tersedia pada <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.782> (Diakses pada 2 Februari 2023).
- Lendi, L. U. 2017. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Memahami Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Media Kartu Bilangan Kelas IV SD". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 8, Nomor 6 (hlm. 801–805). Tersedia pada <https://bit.ly/42BzoZJ> (Diakses pada 3 Mei 2023).
- Mardapi, D. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Marhamah. 2018. "Belajar Matematika Melalui Permainan Matematika". Makalah disajikan dalam *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang*, Palembang 5 Mei 2018 (hlm. 406–409). Tersedia pada <https://bit.ly/3LJG1Cz> (Diakses 2 Maret 2023).
- Maswar, M. 2019. "Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (MMS) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki dan Cerita Matematis". *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 28–43). Tersedia pada <https://bit.ly/3LDJd2C> (Diakses pada 7 Maret 2023).
- Maydiantoro, A. 2021. "Research Model Development: Brief Literature Review". *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 29–35). Tersedia pada <https://bit.ly/3M5O9i8> (Diakses 22 Februari 2023).
- Mertika, M. dan D. Mariana. 2020. "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar". *Journal of Educational Review and Research*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 99–104). Tersedia pada <https://bit.ly/3nE3Wv8> (Diakses 1 Mei 2023).
- Milah, A. M., dkk. 2022. "Adaptasi Teknologi dalam Pembelajaran Matematika Technology Adaptation in Mathematics Learning". *Gunung Djati Conference Series*, Volume 12, Nomor 1 (hlm. 73–79). Tersedia pada <https://bit.ly/3B4WD2N> (Diakses 8 Mei 2023).
- Minsih, & Galih, A. 2018. "Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 20–27). Tersedia pada <https://doi.org/10.24252/lp.2010v13n2a6> (Diakses 7 Maret 2023).
- Misra, R., dkk. 2019. "Benefits and Challenges of Using Educational Games". Dalam *Digital Games for Minority Student Engagement: Emerging Research and Opportunities*. IGI Global (hlm. 1–15). Tersedia pada <https://bit.ly/3LLnPbE> (Diakses 18 Februari 2023).
- Muhsetyo, G., dkk. 2014. "Pembelajaran Matematika SD". Universitas Terbuka. Tersedia pada <https://bit.ly/3Zxb1w7> (Diakses pada 4 September 2023).

- Mutia. (2021). Characteristics Of Children Age Of Basic Education. *FITRAH*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 114–131). Tersedia pada <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203> (Diakses 20 Februari 2023).
- Nesbit, J., dkk. 2009. "Learning Object Review Instrument (LORI)". Tersedia pada <https://bit.ly/3VQGPKI> (Diakses pada 26 Februari 2023).
- Nurdin. 2008. "Peningkatan Penguasaan Rumus Matematika Melalui Pemberian Latihan Soal Bervariasi pada Siswa Kelas II-7 SMU Negeri 1 Makassar". *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Volume 14, Nomor 75 (hlm. 1029–1046). Tersedia pada <https://bit.ly/3M8A5oh> (Diakses 3 Mei 2023).
- Permatasari, K. G. 2021. "Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah". *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, Volume 17, Nomor 1 (hlm. 68–84). Tersedia pada <https://bit.ly/42e2HSI> (Diakses 21 Januari 2023).
- Pratama, L. D., dan W. Setyaningrum. 2018. "Game-Based Learning: The effects On Student Cognitive and Affective Aspects". *Journal of Physics: Conference Series*, Volume 1097, Nomor 1 (hlm 1–7). Tersedia pada <https://bit.ly/3B3UjJd> (Diakses pada 2 Maret).
- Purnomo, Y. W. 2013. *Bilangan Cacah dan Bulat*. Bandung: Alfabeta.
- Puryati, E. 2017. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menyelesaikan Soal Latihan Matematika Melalui Pembatasan Waktu pada Setiap Pertemuan". *Prisma*, Volume 6, Nomor 2 (hlm 192–201). Tersedia pada <https://doi.org/10.35194/jp.v6i2.124> (Diakses 30 April 2023).
- Raharjo, I. 2021. "Faktor Kesulitan Belajar Matematika Ditinjau dari Peserta Didik". *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume 4, Nomor 1 (hlm 96–101). Tersedia pada <https://bit.ly/41kzJ1Y> (Diakses 8 Mei 2023).
- Rahmah, N. 2018. "Hakikat Pendidikan Matematika". *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Volume 1, Nomor 2 (hlm 1–10). Tersedia pada <https://bit.ly/3B6k0sY> (Diakses 2 Maret 2023).
- Rahmah, N., dan A. Asnidar. 2015. "Hubungan Penguasaan Perkalian dan Pembagian Dasar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP PMDS Putra Palopo". *Jurnal Elemen*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 57). Tersedia pada <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.81> (Diakses pada 10 Agustus 2023).
- Reddi, U. V., & S. Mishra. 2003. *Educational Multimedia: A Handbook for Teacher- Developers*. New Delhi: Commonwealth Educational Media Center for Asia (Issue March). Tersedia pada <https://bit.ly/44UBEfH> (Diakses pada 8 Agustus 2023).
- Rothschild, M. 2008. "The Instructional Design of An Educational Game: Form and Function in JUMP". *US Department of Education* (hlm. 61–70). Tersedia pada <https://bit.ly/41cNi3v> (Diakses 16 Februari 2023).

- Rulyansah, A. dan L. A. Wardana. 2020. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences". *Jurnal Basicedu*, Volume 4, Nomor 4 (hlm. 1236–1245). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.539> (Diakses pada 21 Januari 2023).
- Sandy, T. A. dan W. N. Hidayat. 2019. *Game Mobile Learning*. Malang: Ahlimedia Book.
- Sari, F. L., dkk. 2022. "Integrasi Game Online Mobile Legends pada Pembelajaran Matematika Berbasis STEAM di Era Society 5.0". Makalah disajikan pada *Santika: Seminar Nasional Tadris Matematika*, (hlm 156–167). Tersedia pada <https://bit.ly/3NJU2aS> (Diakses pada 6 Mei 2023).
- Shin, N., dkk. 2012. "Effects of Game Technology on Elementary Student Learning in Mathematics". *British Journal of Educational Technology*, Volume 43, Nomor 4 (hlm 540–560). Tersedia <https://bit.ly/3VFWi00> (Diakses 6 Mei 2023).
- Simanjuntak, J. 2021. "Perkembangan Matematika dan Pendidikan Matematika di Indonesia". *Sepren*, Volume 2, Nomor 2 (hlm 32–39). Tersedia pada <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.512> (Diakses pada 21 Januari 2023).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukajaya, I. N., dkk. 2021. "Pengembangan Serious Game berbasis Inkuiri Terbimbing pada Pokok Bahasan KPK dan FPB untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Volume 10, Nomor 2 (hlm. 57–66). Tersedia pada <https://bit.ly/44D3zBL> (Diakses pada 23 Januari 2023).
- Suwarto, S., & Hidayat, W. (2016). Pengaruh Kemampuan Operasi Hitung Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Cices*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 195–203). Tersedia pada <https://bit.ly/3Q0dR9Z> (Diakses pada 29 September 2023).
- Thiagarajan, S., dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Tresnawati, D. 2018. "Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar". *Jurnal Algoritma*, Volume 15, Nomor 1 (hlm. 14–21). Tersedia pada <https://bit.ly/3HS7tNn> (Diakses pada 25 Februari 2023).
- Utari, D. R., dkk. 2019. "Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita". *Jurnal Ilmu Sekolah Dasar*, Volume 3, Nomor 4 (hlm. 534–540). Tersedia <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i2.162> (Diakses pada 1 Mei 2023).
- Wibawanto, W. dan R. Nugrahani. 2018. "Desain Antarmuka (User Interface) pada Game Edukasi". *Jurnal Imajinasi*, Volume 12, Nomor 2 (hlm. 57–64).

Tersedia pada <https://bit.ly/44HwfJK> (Diakses 24 Februari 2023).

- Wildaniati, Y. 2015. "Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Alat Peraga". *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 33–40). Tersedia pada <https://bit.ly/3LKW6Id> (Diakses pada 1 Maret 2023).
- Winarni, D. S., dkk. 2020. "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 91–100). Tersedia pada <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462> (Diakses pada 14 Februari 2023).
- Wulandari, N. N. A. dan Agustika, G. N. S. 2020. "Efikasi Diri, Sikap dan Kecemasan Matematika Berpengaruh Secara Langsung dan Tidak Langsung Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika". *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 290–301). Tersedia pada <https://bit.ly/3B6qKHi> (Diakses 8 Mei 2023).
- Yilmaz, A., dkk. (2019). "Middle Grade Students' Evoked Concept Images of Number Line Models and Their Calculation Strategies with Integers Using These Models". *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 93–115). Tersedia pada <https://doi.org/10.18404/ijemst.509292> (Diakses 29 September 2023).
- Yudistira, O. K., dkk. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet Sistem Imun Manusia sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi Kelas XI SMA". *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 39–44). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.34289> (Diakses 8 Mei 2023).
- Yulianti, A. dan E. Ekohariadi. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar". *Jurnal IT-EDU*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 527–533). Tersedia pada <https://bit.ly/3NPvY11> (Diakses 2 Februari 2023).
- Zakyanto, A. dan A. Wintarti. 2022. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Perbandingan". *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 11, Nomor 1 (hlm. 1–11). Tersedia pada <https://bit.ly/44SgP5R> (Diakses 25 April 2023).