

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2012). *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar* (2nd ed.).
- Adnin, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Negeri Karang Sari Lampung Utara). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 202–212. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). *Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. 10(1), 1–8.
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Kencana.
- Alamsyah, I. E. (2020). PISA Rendah, Pengamat: Kemampuan Matematika Tergantung Guru. *Republika*. <https://www.republika.co.id/berita/q4k9v8349/pisa-rendah-pengamat-kemampuan-matematika-tergantung-guru>
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arnellis, A. (2020). The Effect of Realistic Mathematics Education Approach Oriented Higher Order Thinking Skills to Achievements' Calculus. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1554, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1554/1/012033>
- Asrori. (2020). Psikologi Pendidikan pendekatan Multidipliner. In *NBER Working Papers* (1st ed.). CV. Pena Persada. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Bell-Gredler, & E., M. (1986). *Learning and Instruction : Theory and Practice*.
- Briggs, L. (1970). *Principles of Constructional Design*.
- Depdiknas. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006, 1999*(December), 1–6.

- Djelantik, A. A. K. (2022). Implikasi Rendahnya Kompetensi Numerasi Siswa Bali. *Bali Post*.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fahlevi, M. S., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 3(4), 313–322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i4.313-322>
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa SMA Pada Materi Barisan dan Deret Geometri*. 4(5), 1191–1204. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Fathani, A. H. (2009). *Matematika Hakikat dan Logika*. Ar-Ruzz Media.
- Gagne, Robert, M. (1970). *The ondition of Learning*.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditioning of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.).
- Gerlach, & Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach* (Second). V.S.
- Hamdan, A., Suswanto, H., Hidayat, W. N., & Kirana, K. C. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Pendekatan Matematik Realistik Pada Mata Kuliah Decision Support System. *Edu Komputika Journal*, 8(2), 110–118. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.51442>
- Hamka, winda A., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2). <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hidayat, E. I. F., Vivi Yandhari, I. A., & Alamsyah, T. P. (2020). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 106. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.21103>

- James, & James. (1976). *Mathematics Dictionary 4th edition* (4th ed.).
- Karseno, Sariyasa, & Astawan, I. G. (2021). *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar*. 11, 1–9.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row Publisher, New York.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Malikah, S., Fauziati, E., & Maryadi, M. (2022). Perspektif Connectivisme terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Google Workspace For Education. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2050–2058. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2355>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. 71(1), 63–71.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Mutaqin, E. J. (2021). Realistic mathematics education approach on teaching geometry in primary schools: Collaborative action research. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1987, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012031>
- Nababan, S. A., & Tanjung, H. S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Disposisi Matematis Siswa SMA Negeri 4 Wira Bangsa Kabupaten Aceh Barat. *Genta Mulia*, XI(2), 233–243.
- Nur, F. (2021). *Pengembangan media pembelajaran game Dungeon of Math Matter berbasis Adobe Flash untuk kelas VII*. 16(2), 233–245.
- Perdana, B. S. (2018). *Pengembangan multimedia game edukasi pada pokok bahasan bangun datar untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah matematika*.

- Ratnaningsih, N., Rahayu, D. V., Keguruan, F., Siliwangi, U., Jl, T., & No, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Berbasis Adobe Flash Pro CS6 Untuk Mengeksplor Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik*. 10(2), 378–395.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning, Multimedia Edukasi*.
- Santyasa, I. W. (2014). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Fisika*. Graha Ilmu.
- Sari, N. P., Yufiarti, Y., & Makmuri, M. (2022). Matematika Realistik Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Konsep Pembagian di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 143. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.32613>
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 171–176. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/7521>
- Schramm, W. (1977). *Big Media Little Media*.
- Shidik, M. A. (2020). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Man Baraka. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(2), 91–98. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.2.91-98>
- Sipayung, T. N. (2020). The effect of comic-based realistic mathematics approach on students' learning motivation and conceptual understanding. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1538, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1538/1/012111>
- Sohilait, E. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik. *OSF Preprints*, 1–10. <https://osf.io/preprints/>
- Suci, D. W., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Berbasis Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 505–512. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.371>
- Sudjana. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah Production.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Suka Maryana, I. M., Candiasa, I. M., & Waluyo, D. (2019). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9(2), 19.

<https://doi.org/10.23887/jjpm.v9i2.19890>

- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Kanisius.
- Sweller, J. (2021). Instructional Design. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science* (pp. 4159–4163). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Toeti Soekamto, U. S. W. P. (1996). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Pusat Antar Universitas.
- Vaughan, T. (2006). *MULTimedia: Making It Work* (6th ed.). ANDI.
- Wati, D. A., Hakim, L., & Lia, L. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Hukum Newton Berbasis Mobile Learning Menggunakan Live Worksheet di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(2), 72–80.
- Wewe, M., & Bhoke, W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Setting Etnomatika Ngada. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1573. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.5150>
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Zaenap, S. (2021). Media Technology Takontikasi Games Based of Realistic Mathematics. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1823, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012090>