

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Ananda, K. T. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa MAN 1 Brebes. In *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 4, 366-373. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/view/santika42427>
- Anggoro, B. S., Dewantara, A. H., Suherman, S., Muhammad, R. R., & Saraswati, S. (2025). Effect of game-based learning on students' mathematics high order thinking skills: A meta-analysis. *Revista de Psicodidáctica (English ed.)*, 30(1).
- Antara, A. A. P. (2020). *Penyetaraan Vertikal Dengan Pendekatan Klasik dan Item Response Theory (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Boaler, J. (2022). *Mathematical mindsets: Unleashing students' potential through creative mathematics, inspiring messages and innovative teaching*. John Wiley & Sons.
- Budiarto, M. K., Joebagio, H., & Sudiyanto, S. (2020). Student's View of Using Digital Learning Media in Classroom Activities: A Case of Public Senior High School in Cirebon, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(1).
- Fajriyah, E. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Abad 21., 4, 403–409. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/824>
- Goes, M., Geiger, V., Forgasz, H., Bennison, A., & Dole, S. (2020). *Numeracy Across The Curriculum: Research - based strategies for enchancing teaching and learning*: Routledge
- Hashim, H., Zhi, J. N. M., Xin, A. L. W., Qi, A. Y., & Ying, E. T. X. (2025). Gamification and ESL Proficiency: Leveraging Game Design Elements in Language Learning. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(3s), 666-673.

- Hazimah, G. F., & Sutisna, M. R. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Tingkat Pemahaman Numerasi Siswa Kelas 5 SDN 192 Ciburuy. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 7(1), 10-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v7i1.1350>
- Hidayah, N., Karimah, S., Susanto, S., Maliki, S. M., & Ulfa, H. M. (2024). Penyusunan Teknologi Pembelajaran Berbasis Permainan di SDN Bandengan 02. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 4(1), 99-105. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v4i1.2020>
- Hui, H. B., & Mahmud, M. S. (2023). Influence of game-based learning in mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A systematic review. *Frontiers in psychology*, 14, 1105806. <https://doi.org10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Indryani, I., Azizah, N., Prihartini, S. D., & Mayasari, W. (2022). *Metodologi Riset Ilmu Kebidanan*. Yayasan Kita Menulis.
- Jaya, A., & Warti, R. (2022). *Statistik Pendidikan: Teori dan Aplikasi SPSS*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Kemendikbud. (2020). *Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2020 - 2035*. https://eng.unila.ac.id/wp-content/uploads/2020/06/5.a-Peta-Jalan-Sistem-Pendidikan-2020-2035_Kemendikbud.pdf
- Kemendikbud. (2022). *Asesmen Kompetensi Minimum*. https://pusmendik.kemdikbud.go.id/an/page/asesmen_kompetensi_minimu
- Kurniawan, D. V., Zahra, K. N., Khoirunnisa, F. A., Diana, Y. P., Dwinarni, P., Naulia, N. N., ... & Febrian, F. R. (2024). Digital Games Dan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Kepada Peserta Didik Rprtra Citra Bangsa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(1), 10-17. <https://doi.org/10.59024/jpma.v2i1.481>
- Latip, A., Musa'adah, S., Pratomo, H. W., Aditya, R. S., & Al Basmeleh, A. M. (2024). Implementasi dan Implikasi Media Berbasis Game Edukasi pada Pembelajaran: A Systematic Literatur Review. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 15(2), 255-262. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v15i2.22236>
- Lesmana, R. (2024). *Pengembangan Desain Papan Permainan Labirin; The Board Game Untuk Melatih Kemampuan Numerasi Siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa). <http://eprints.untirta.ac.id/id/eprint/41356>

- Maula, N. K. (2020). Analisis Peningkatan Keterampilan Problem-Solving Siswa SMP dalam Pembelajaran Matematika dengan IDEAL Problem-Solving berbasis Game-Based Learning. *Jurnal Petik*, 6(2), 71-80. <https://doi.org/10.31980/petik.v6i2.1174>
- Ningtias, R., Sholihah, N. Z., & Wahyuni, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Games Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Di Sd Negeri 2 Gempolan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 463-471. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15889>
- Nursyifa, A., & Masyithoh, S. (2023). Analisis Hubungan Literasi Numerasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 8(1), 22-29. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v8i1.1798>
- OECD. (2018). *The Future of Education and Skills: Education 2030*. Paris: OECD
- Prasetyo, R. E., & Dewanto, A. (2023). Pengembangan Game “Marko” Dengan Konsep Game-Based Learning untuk Siswa VII SMP. *Journal of Information Engineering and Technology (JIETY)*, 1(2), 45-48.
- Purwadi, I. M. A. (2022). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Eucation (RME) Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital “Kahoot!” Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 81-88. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1677>
- Rahayu, D. A., & Hadi, F. R. (2023). Peningkatan Keterampilan Literasi Dan Numerasi Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Game Based Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5603-5616. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9420>
- Rahma, A. (2022). Dampak Penerapan Strategi Pembelajaran Metacognitivescaffolding terhadap Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas Iii Sd Negeri Lembursawah 1 (*Doctoral dissertation, Nusa Putra*).
- Ramadhani, R., & Sri, N. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Rifqi, A. H., Predina, S. S., & Rusdianto, R. (2023). Inovasi Pembelajaran: Exploring Arcademics Digital Games Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Santoso, K., & Masfufah, L. 2022. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Menggunakan “Kopi Hangat” Berorientasi Game Based Learning Di Mtsn 1 Kota Magelang”. *Math Locus: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan*

Matematika, Vol. 3, No. 2, Hal. 83-94.
<https://doi.org/10.31002/mathlocus.v3i2.2805>

- Sari, N. M., Yaniawati, P., Supianti, I. I., & Indriani, R. (2025). Digital Game-Based Learning Interventions on Students' Numeracy Skills and Engagement. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 15(1).
- Septiana, L., & Afrizal, E. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Implementasi Game Based Learning Siswa Kelas V Di SDN 06 Rantau Bertuah. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 288-297.
<https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i6.515>
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94-103.
- Silaban, P., Hutasoit, C. P., Sijabat, D. I., br Tarigan, V., Panggabean, M. S. E., & Hasibuan, S. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizz Di UPT SD N 064993 Medan Deli. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1b), 440-444.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263-271.
<https://doi.org/10.36987/josdim.v3i2.5099>
- Standar, B., Kurikulum, D.A.P., Kebudayaan, R., & Indonesia, R. (2022) *Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALLFABETA.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model pembelajaran aktif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209-228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of computer assisted learning*, 35(3), 407-420.
<https://doi.org/10.1111/jcal.12347>

- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
- Widiana, I. W. Y., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. A. (2021). Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunarti, T., & Amanda, A. (2022). Pentingnya kemampuan numerasi bagi siswa. In *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 44-48. <http://ejurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/SINAPMASAGI/article/view/92>

