

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K. T. (2024). *Pengembangan Game Edukasi dengan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Komputasi. 1.*
- Awdy, A. A. (2021). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Konversi Satuan pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. 8(2), 132–146.*
- Azmi, S. (2022). *Pengembangan E-modul Berbasis Science Writing Heuristic (SWH) pada Materi Koloid Kelas XI di SMAN 01 Limbangan. 9, 356–363.*
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Parametrik untuk Penelitian.* Undiksha Press.
- Cindy, A. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning (GBL) sebagai Bahan Ajar Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel untuk Kelas X SMA. *Braz Dent J., 33(1), 1–12.*
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education), 4(1), 24.* <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>
- Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia.*
- Faizah, N., Roza, Y., & Kartini. (2017). Development Of Mathematics Learning Instrument Based On Discovery Learning To Social Arithmetic Material For Junior High School. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan, 4(2), 1–13.*
- Firosa Nur Aini. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan, 6, 249–255.*
- Handayani, W. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran dan Kedisiplinan Terhadap Pemahaman Konsep Kimia. 3(3), 105–116.* <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/alfarisi/article/view/5755>
- Handayani, Y., & Aini, I. N. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Peluang. *Didactical Mathematics, 4(1), 31–39.* <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2010>

- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Khoeriyah, E. (2022). *KKTP Menggunakan Interval Nilai*. <https://id.scribd.com/document/679690693/Kktp-Menggunakan-Interval-Nilai>
- Lestari, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Memanfaatkan Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.30656/gauss.v1i1.634>
- Liyana, M. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Game-Based Learning Wordwall sebagai Media Pembelajaran pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik Kelas X*.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Meilani. (2021). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis STEM (Science, Technology, Engeneering, dan Mathematics) pada Materi Minyak Bumi*. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/63770/1/11160162000039_Meilani - MEILANI 2016.pdf
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nesbit, J. C., & Leacock, T. L. (2007). Collaborative Argumentation in Learning Resource Evaluation. *Notes and Queries*, s8-IV(84), 106. <https://doi.org/10.1093/nq/s8-IV.84.106-c>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>

- Nugraha, D. G. A. P., Astawa, I. W. P., & Ardana, I. M. (2019). Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap pemahaman konsep dan kelancaran prosedur matematis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 75–86. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.20074>
- Nurlaili, N., Fauzan, A., Yerizon, Y., Musdi, E., & Syarifuddin, H. (2022). Analisis Literasi Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Kalkulus Integral. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3228–3240. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1734>
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Permana, A. A. (2023). *Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Game Based Learning pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas III di SD Negeri 3 Pejajaran*. 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Rahmadona, D. I. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Berbantuan Flip Pdf & Wordwall pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit di MAL*. 4(June), 2016.
- Rodhotul Janah, L., Fina Fakhriyah, & Ahmad Bakhrudin. (2023). Penerapan Model Student Team Achievement Division (Stad) Berbantu Media Diorama Solar System Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Kelas Vi Di Sd 5 Klumpit. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1644–1654. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1499>
- Santoso, A. B., & Utomo, N. F. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tata Cara Berwudhu untuk Mahasiswa Program Studi Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Manado*. <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jpai/article/view/1178>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience of The Student-Centered E-learning Environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 1–79.
- Siagian, M. D. (2016). *Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika*. <https://scholar.google.com/citations?user=RTZUc5UAAAAJ&hl=id&oi=sra>

- Sianturi, C. A. (2009). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMP Negeri 2 Siempatnempu Hulu TP 2017/2018*. 49–56.
- Suastini, N. K., Putra, I. G. L. A. R., & Satwika, P. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans). *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(3), 135–144. <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/300>
- Sudyana, I. N., & Frantius, D. (2016). Efektivitas Modul Konsep Asam Basa Berorientasi Keterampilan Generik Sains. *Prosiding Seminar Nasional MIPA 2016*, 148–155.
- Sukmawati, W. (2022). *PEMANFAATAN DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis)*. 1–23.
- Susanti, A., & Janattaka, N. (2020). Analisis Keterampilan Guru Dalam Mengadakan Variasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sdn 1 Gondang Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 51–62. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.1516>
- Syafitri, B. P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Adobe Flash Melalui Pendekatan Kontekstual Materi Program Linear Kelas XI*. 2020.
- Widiana, I. W. (2016). E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Statistik Inferensial. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNMAS Denpasar, November*, 529–540.
- Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. 10(1), 1–10.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2011). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. 198–206.
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(1), 60–65. <https://doi.org/10.33449/jpmr.v4i1.7530>