

## DAFTAR PUSTAKA

- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)*, 2(1), 39–41.
- Andriyani, A., & Buliali, J. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Bagi Siswa Tunarungu. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 170–185.
- Andriyani, R., Saputra, N. N., & Baist, A. (2024). Development of Media Role Play Game (RPG) to Improve Student Problem Solving Ability. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Ariawan, I. P. W. (2012). Pengembangan model dan perangkat pembelajaran geometri bidang berbantuan open software geogebra. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Undiksha*, 1(5), 141–150.
- Arigunawan, I. M. W., Sukajaya, I. N., & Suryawan, I. P. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1), 19–31.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Aziza, M. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Menyelesaikan Soal Tertutup dan Terbuka Pada Pokok Bahasan Lingkaran. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 126–138.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Davis, F. D. (1989). Percived Usefulness, Percived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Denta, M., Zakyanto, A., & Wintarti, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Perbandingan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1).

- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Depdiknas.
- Elita, G. S., Habibi, M., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Metakognisi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 447–458.
- Fathia, N., & Kamilia, R. (2024). Analisis Pengaruh Permainan Saintifik Perubahan Wujud Benda bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(10), 40–48.
- Febriandi, R., Susanta, A., & Wasidi. (2019). Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 148–158.
- Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023a). Game Edukasi Matematika Berbantuan RPG Maker MV Materi Bangun Datar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 172.
- Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023b). Game Edukasi Matematika Berbantuan RPG Maker MV Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 172–180.
- Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023c). Game Edukasi Matematika Berbantuan RPG Maker MV Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 172–180.
- Gais, Z., & Afriansyah, E. A. (2017). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal High Order Thinking Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *Jurnal Mosharafa*, 6(2), 255–266.
- Hartawan, I. G. N. Y., Widyatnyana, K. R., & Pujawan, I. G. N. (2024). Pengembangan e-modul etnomatematika interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa smp. *SENARI: Seminar Nasional Riset Inovatif*, 9(1), 129–134.

- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) dalam Pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: *Pearson Education*.
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*.
- Juhairiah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Melalui Workshop Intern. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3).
- Kahar, M. S., Rusdi, A., & Hidayat, N. (2021). Pemberantasan Buta Aksara dalam Meningkatkan Pengetahuan Warga. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 372–380.
- Kartika, Y., Wahyuni, R., Sinaga, B., & Rajagukguk, J. (2020). Design Adventure Education Mathematics Game to Improve The Ability of Creative Thinking in Mathematics. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(12).
- Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1).
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44–59.
- Mardani, A. P., Mawardi, T. C., Hanafri, M. I., & Bangun, E. U. P. B. (2025). Efektivitas Game RPG Maker MV dalam Edukasi Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, 21(2).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York, NY: *Cambridge University Press*.

- Murtafiah, & Amin, N. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif dan Gender terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 11(1), 75–82.
- Musriandi, R. (2017). Hubungan antara Self-Concept dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal DEDIKASI*, 1(2), 150–160.
- Nadifah, L. U. (2018). Pengembangan Game “PADUKA. exe” berbasis RPG Maker MV sebagai Media Belajar Mandiri pada Materi Fungsi Komposisi. *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar sesuai Abad 21* (J. Simarmata, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 125–135.
- Novia, N., Permanasari, A., Riandi, R., & Kaniawati, I. (2020). Tren penelitian educational game untuk peningkatan kreativitas siswa: Sebuah systematic review dari literatur. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 217–226.
- Pardew, L., & Studios, A. (2004). *Game design for teens*. Thomson Course Technology.
- Parwati, N. N. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berorientasi Kearifan Lokal pada Siswa SMP di Kota Singaraja. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 612–622.
- Parwati, N. N., & Suharta, I. G. P. (2020). Effectiveness of the implementation of cognitive conflict strategy assisted by e-service learning to reduce students’ mathematical misconceptions. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(11), 102–118.
- Pujawan, I. G. N., Suryawan, I. P. P., & Prabawati, D. A. A. (2020). The effect of van hiele learning model on students’ spatial abilities. *International Journal of Instruction*, 13(3), 461–474.
- Polya, G. (1973). *How to Solve it: A New Aspect of Mathematical Method* (2nd ed.). Princeton, NJ: Princeton University Press.

- Rasyid, A., Gaffar, A. A., & Utari, W. (2020). Efektivitas Aplikasi Mobile Learning Role Play Games (RPG) Maker MV Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Mangifera Edu*, 4, 129–142.
- Riswari, L. A., Mukti, L. I., Tamara, L. F., Ayu, M., Hapsari, M. A. P., & Cahyaningrum, D. Y. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN 2 Karangrejo. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 188–194.
- Riswari, L. A., Septiana, E., & Saidah, R. A. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas I SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 5(1), 11–20.
- Rizal, P. R. M., Wahyuni, F. S., & Fahrudi, A. (2023). Perancangan Game 2D The Tale Of Hero Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Machine. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 5).
- Sagge, R. G., & Segura, R. T. (2023). Designing and Developing Video Lessons in Mathematics Using Code-Switching: A Design-Based Research. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(9), 1391–1398.
- Sanwasih, M., & Siddiq, H. (2018). Perancangan Aplikasi Simulasi Game Petualangan Jelajah Indonesia Menggunakan RPG Maker MV. *Jurnal Maklumatika*, 142–153.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103–108.
- Semesta, A. P. (2011). *Aplikasi Game Edukasi untuk Pengenalan Bahasa Inggris Tingkat Taman Kanak-Kanak Berbasis Multimedia* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah].
- Sita, P. A. A. A., Sudiarta, I. G. P., & Astawa, I. W. P. (2020). Classification of Students' Non-Routine Problem Solving Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1).
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1–11.

- Sukarelawan, M. I., Pd, M., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km, M. P. H. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Penerbit Suryacahya.
- Sulistio Z, M. (2022). *Pengembangan Permainan Matematika (RPG) dengan Software RPG Maker MV pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas V*.
- Suryadharma, R., Satia Budhi, G., & Purba, K. R. (2015). *Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Aritmatika untuk Siswa Kelas 1-3 SD*.
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130.
- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. TOPAZART.
- Sutrisno. (2016). Berbagai Pendekatan dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 29–37.
- Suweken, G. (2015). Pengembangan Mathlet Matematika Eksploratif Untuk Meningkatkan Kompetensi Matematika Siswa Smp Kelas Viii Di Singaraja. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 1(2), 97–106.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)* (1st ed.). Penerbit LPPM UNNES.
- Wicaksono, S. (2013). Game Adventure of Paperu Using RPG Maker VX. *Jurnal Transit*, 140–148.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas)*, 1(1), 287–295.
- Widya, R. A., & Dyah, U. R. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5926–5936.