

## Daftar Pustaka

- Afrilia, D., Mustalifah, M., & Ramadanniya, D. N. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Tadris Matematika Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu. *Numeracy*, 10(2), 120–133. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v10i2.2237>
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2000). *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon, Inc.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ambarwati, M. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematika SD. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 7(2), 65–71.
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Angga, H., Zulirfan, & Sudrajad, H. (2016). Praktikalitas Perangkat Eksperimen Induksi Elektromagnetik Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 3(1), 1–13.
- Aulina, B., Trisnawaty, W., & Hidayat, T. (2025). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal HOTS. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 322–336. <https://doi.org/doi.org/10.23969/jp.v10i03.30078>
- Ayu, P. T. P., & Hakim, D. L. (2019). *Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika*. 1146–1154.

- Dillianti, F. N., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Menyimak Bahasa Indonesia. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7(02), 61–68. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v2i03.6703>
- Efendi, M. (2005). *Orientasi Media Video Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.
- Ekowati, C. K., Samo, D. D., & Njuka, K. T. N. (2021). Pengaruh Kecemasan, Kesulitan Belajar, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i1.4546>
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret Geometri. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(5), 1191–1204. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Galih, M. P., Miftahusyai'an, M. S., & Hanifah, M. P. (2020). Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD. In *Publica Institute Jakarta*.
- Hake. (1999). *Analyzing Change Gain Scores*. America Educational Research Association's Division, Measurement and Research Methodology.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>
- Hamalik, O. (2006). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Refika Aditama.
- Istiqlal, M., & Wutsqa, D. U. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar

Matematika Materi Logika Matematika. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 44–54. <https://doi.org/10.21831/pg.v8i1.8493>

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). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i12.3475>

Latifah, T., & Afriansyah, E. A. (2021). Kesulitan Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Statistika. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 134–150. <https://doi.org/10.37058/jarme.v3i2.3207>

Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology and Society*, 10(2), 1–2.

Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>

Mangarin, R. A., & Caballes, D. O. (2024). Difficulties in Learning Mathematics. *International Journal of Research and Scientific Innovation (IJRSI)*, 10(9), 401–405. <https://doi.org/10.33588/rn.42s02.2005787>

Muhammad Erfan, Arif Widodo, Umar, Radiusman, T. R. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya Muhammad. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31–46. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3642>

Najuah, Ricu, S., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

Natalia, N., Wahid, S., & Muchyidin, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah*

*Pendidikan Matematika*, 7(1), 38–48.  
<https://doi.org/10.24176/anargya.v7i1.12742>

Nuha, Z., Sudjadi, I., & Nurhasannah, F. (2024). *Mathematical Visualization Process of Students in Solving Geometry Problems*. 279–286.  
<https://doi.org/10.4108/eai.28-9-2019.2291021>

Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika “Matrig” Dengan Software Construct 3 Di SMP. *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 21–30.  
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>

Polya, G. (1973). *How To Solve It*. Princeton University Press.

Polya, G. (2014). *How To Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*. Princeton University Press.

Pramesti, K. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX SMP*. Universitas Pendidikan Ganesha.

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.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13332a>

Rakasiwi, C. W., & Muhtadi, A. (2021). Developing Educational Games for Mathematics Learning to Improve Learning Motivation and Outcomes. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 49–57.  
<https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.18356>

Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*. Maskha

Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa SMP Berbasis Pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>

- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>
- Samsu, S. (2021). *Metode Penelitian: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Pusaka Jambi.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*. 10(1), 129–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.873>
- Tuljanah, F., Fitriyani, F., Khasanah, M., Lestari, N., & Rasilah, R. (2024). Strategi Permasalahan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(10), 489–494. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2600>
- Uno, B. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. LPPM UNNES.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>
- Yulianisa, Erlinawaty, N., Kusuma, A. W., Syalwah, F., & Sagala, J. (2025). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Geometri Ditinjau Dari Kecerdasan Spasial Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Humaniora*, 2(6), 484–492. <https://www.jurnalmahasiswa.com/index.php/Jurihum/article/view/2772>