

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi Slamet, F. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital. *Jurnal Al – Mau'izhoh*, 6(2), 1099–1107.
- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). Statistik Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS) Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Agung, A., & Agung, G. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*. <https://www.researchgate.net/publication/381959389>
- Amelia, D., Rahmadani, F. J., Nur, M., Septiyani, R., & Abdurrafi, M. A. (2025). Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD : Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10, 875–883.
- Andika, W. D., Berliani, R., Sumarni, S., Nusantara, D. S., Cahyani, F. I., Soleha, D. A., Felisha, M., & Maharani. (2024). ESTABICAH: Relay of Cacah Numbers Games for Mathematics Skills in Early Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(2), 302–311. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i2.71599>.
- Andini, N. P. D. S., Astawan, I. G., & Werang, B. R. (2024). Pengembangan *Game* Edukasi Interaktif Fraksimatika Berpendekatan PMRI untuk Siswa Kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1968–1979. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6604>.
- Anggraini, A., & Kurniawan, H. (2025). Pengembangan *Game* Edukasi Siskom Adventure Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Smk Negeri 2 Padang Panjang. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 3750–3756.
- Antika Dwi Indrawati, D. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Duck Shot Pada Sistem Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas 2 Sekolah Dasar Antika Dwi Indarwati Delia Indrawati Abstrak. *Jurnal Online Unesa*.
- Ari Yuli Artini Ni Made, I Gusti Agung Ayu Wulandari, & Komang Sujendra Diputra. (2025). Local Wisdom Based Science Education Games Historical Places in Bali My Proud Region Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 21–30. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91274>.
- Arya Riantara, P. G., Sri Mertasari, N. M., & Candiasa, I. M. (2023). Pengaruh Pembelajaran TPS Berbantuan Teknik Berpikir Analogi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA Negeri 1 Seririt. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(2), 109–116. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v14i2.66388>.
- Ayu, G., Anggraeni, P., Tegeh, I. M., Wayan, A. I., & Yuda, I. (2024). Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4 (2), 110–121.

- Azura, D., Nisa, S., Suriani, A., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., Padang, K., & Barat, S. (2024). Studi Literatur: Implementasi Model Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 267–281. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2651>.
- Bachtiar, M. Y., Hasmawaty, & Islami, A. N. M. (2025). Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Anak Pra Sekolah. *Madaniya*, 6(1), 270–276. https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/1127/794#google_vignette.
- Dewi, I. G. A. M. W., Werang, B. R., & Astawan, I. G. (2023). Model Pembelajaran SAVI Berbantuan GeoGebra dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 13893–13905.
- Diah, I., I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, & Sariyasa. (2023). Kontribusi Kemandirian dan Gaya Belajar Siswa pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas X MIPA SMA Negeri 5 Denpasar. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 16(3), 11–18. <https://doi.org/10.23887/wms.v16i3.52871>.
- Diputra, K. S., Agustika, G. N. S., Utami, I. A. M. I., Julianto, P., & Arifuddin, A. (2025). Investigating mathematical proficiency of elementary school students: A foundation for effective learning models. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(5), 314–323. <https://doi.org/10.55214/25768484.v9i5.6831>.
- Elfina, Aliem Bahri, A. (2025). Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Augmented Reality terhadap Pembelajaran. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8, 5852–5858.
- Fajriyah, L., Susilowati, D., & Aisyah, S. (2023). PkM Pendampingan Belajar Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Menggunakan Game Edukasi Berbasis Android. *Journal Unuja*, 2(1), 6–7.
- Falaq, A., Anggoro, D., & Mariani, S. (2025). Model Persamaan Struktural antara Kemampuan Koneksi Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. 8, 1–12.
- Febrina, W. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pendekatan Game Edukasi Pada Siswa Kelas V Sd. *Journal Of Indonesian Professional Teacher : JIPT*, 1(2), 298–308.
- Hanandita, T., Apriani, I. F., & Indonesia, U. P. (2025). Analisis hambatan pada penyelesaian soal perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas II sekolah dasar. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education Journal of Elementary Education*, 08(01), 37–45.
- Hasbullah. (2025). Manajemen Kurikulum Adaptif: Integrasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 3(5), 383–393.
- Jauza, Najwa Ammara, & Meyniar Albina. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>.
- Kushendrawan, A., Miyono, N., & Sofiaty, R. N. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I SD Supriyadi 02 Semarang. *Journal on Education*, 6(4), 18672–18681.

<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5842>.

- Kusmirah, Dewi Maharani, Siti, Retno Susanti, L. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275–283.
- Kusumasari, P. R., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). *Game* Edukasi Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7, 172–184.
- Laimeheriwa, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(1), 70–75. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i1.1196>.
- Latif, J., & Wahab, A. (2024). Pembelajaran Bilangan Cacah pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 7(1), 26–32. <https://doi.org/10.56467/jptk.v7i1.126>.
- Lusianti, L., Enawaty, E., Ulfah, M., Hairida, H., & Erlina, E. (2024). Development of Merdeka Curriculum Teaching Module Based on Problem Based Learning Acid-Base Material. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 12(4), 805. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v12i4.11508>.
- Maromi, Choirul, Fitri, R. (2024). Pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi anak usia dini melalui *Game* edukasi digital. *Jurnal Program Strudi PGRA*, 10, 85–95.
- Mas Intariani, ida Ayu, Rati, Ni Wayan, M. I. G. (2024). *Game* Edukasi “Atman” Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Cacah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 209–217. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v8i2.77258>.
- Meyrelda, M. Della, & Putri, K. E. (2021). ... Multimedia Interaktif Pada Materi Macam-Macam Gaya Antara Lain: Gaya Otot, Gaya Listrik, Gaya Magnet, Gaya Gravitasi Dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah *Prosiding SEMDIKJAR ...*, 36–45. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1400%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1400/1096>.
- Mutoharoh, Suriswo, D. A. F. (2025). Pengembangan Modul Ajar Ips Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>.
- Nurhalisa, S., Aeni, J., Afifa, E. L. N., & Malik, M. S. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Materi Bilangan Cacah Kelas 2 SD/MI. *Tadzkirah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 26–36. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v6i1.209>.
- Pratama, N. A., Pasaribu, F. T., Gustiningsi, T., Nusantara, D. S., Studi, P., Matematika, P., & Jambi, U. (2025). Pengembangan Modul Berbasis Pbl Terintegrasi PISA kemampuan literasi matematis siswa di Indonesia masih cukup rendah . Hasil studi PISA siswa. 6(1), 434–452.
- Pratidiana, D., & Muhayatun, N. (2021). Analisis Kelancaran Prosedural Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Program Linear. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Matematika*, 9(2), 189–201. <https://doi.org/10.30738/union.v9i2.9369>.
- Purnamasari, I., Suryana, Y., & Elan. (2017). Penerapan Model Kuantum TANDUR dalam Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 187–195. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.
- Rakhma salsabila, Yulia, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Rawal Muhammad, F. (2025). Pengembangan *Game* Edukasi Materi Barisan Aritmetika Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Muhammad. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 08(02), 132–140. <https://doi.org/10.37150/jp.v8i2.3151>.
- Retnaningsih, A. P. (2024). Relevansi Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky terhadap Kurangnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Moral Anak di Indonesia. *Sophia Dharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, Dan Masyarakat*, 7, 44–58.
- Rezki Suhailah, Nurrahayu Faizah Yusuf, A. M. N. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Pada Materi Bilangan Cacah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Nht. *Jurnal Pendidikan Matematika (Al Khawarizmi)*, 5(1).
- Rohyati, S., Putri, D. P., & Nasir, F. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kelancaran Prosedural Matematis. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 5(1), 79–88. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jarme/article/view/1149/1004>.
- Safitri, A., & Lestari, K. E. (2022). Analisis Kelancaran Prosedural Matematis Siswa Berdasarkan Kemandirian Belajar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 444–452. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.1979>.
- Sari, D. M., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2022). Kelancaran Prosedural Matematis Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar Ditinjau Dari Prokrastinasi Siswa Di Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i1.43646>.
- Sarumaha, Y. A., Pratama, R., Oka, W., Saputri, D., & Torikotul, R. (2024). Belajar Operasi Bentuk Aljabar Menggunakan *Game* Edukasi Arcademics. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(September), 423–436.
- Satria, D., Kusasih, I. H., & Gusmaneli, G. (2025). Analisis Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Saat Ini : Suatu Kajian Literatur. *Bintang Pendidikan Indonesia*, 3.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Uhum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
- ST Wardatul Ainiyah, E. A. R. S. (2025). Pengaruh *Game* Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik ; Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1).
- Susanto, E., & Usman, A. (2024). Pembelajaran Berbasis Permainan Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: Studi Literatur. *Jurnal Guru Panrita (Jgp)*, 1(1), 42–60. <https://journal.lajago.com/index.php/JPG/index>.
- Susilawati Siska, S. N. H. (2025). Profil Kelancaran Prosedural Ditinjau Dari Gaya Berpikir Siswa Pada Materi Spldv Siska Susilawati 1 , Hanifah Nurus Sopiany 2. *Jurnal*

Pendidikan Matematika, 9(2001), 70–76.

- Syahbania, Dita, Indria, Berliana, Iqbal Fadillah, 4Kamilah. (2025). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran [Utilization of augmented reality as a learning medium]. *JMI: Jurnal Multidisiplin Ilmu Pemanfaatan*, 13(2), 174–182. <https://journal.al-aarif.com/index.php/jurnalmultidisiplin/article/view/39/23>
- Syukra, S. K., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Systematic Literature Review : Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi Pecahan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, April.
- 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).
- Wahyuni, K. A., Wibawa, I. M. C., Sathya, K., & Rismawan, G. (2025). Interactive Multimedia Educational Games Based on Problem- Based Learning (PBL) for Ecosystem Material to Enhance Student Learning Motivation. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 200–209.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wiarta, I. W. (2023). Steam (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) Approach Based on Performance Assessment Optimizing Higher *Synesis (ISSN 1984-6754)*, 323–342. <https://seer.ucp.br/seer/index.php/synesis/article/view/2667>.
- Wilandari, P. A. D., Parwati, N. N., & Warpala, I. W. S. (2024). E-Modul Matematika Berbantuan Augmented Reality melalui Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2), 216–227. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.82400>.
- Wulandarai, Wulandarai, Haryati Tati, I. R. (2025). *Pengembangan Media Roda Putar Kebudayaan (Rotan) Untuk Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 Kelas Iv Sekolah Dasar*. 3. <https://eprints.umm.ac.id/66748/3/PENDAHULUAN.pdf>
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>
- Yusup, M. P., & Mastoah Imas. (2025). Efektivitas Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 11.