

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, Y. E., Laili, A. M., & Satria, A. P. (2024). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Pecahan*. 17(2). <https://doi.org/10.33369/Pgsd>
- Ay, I. (2023). Exploring The Relationship Between Cognitive Flexibility And Mindfulness With Self-Regulation In University Students. *African Educational Research Journal*, 11(3), 460–467. <https://doi.org/10.30918/Aerj.113.23.073>
- Budiarti, R. S., & Harlis, D. N. (2020). High Order Thinking Skills For Biology Education: Applied Microbiology Learning Videos Based On Jambi Local Wisdom. *Universal Journal Of Educational Research*, 8(2), 689–694. <https://doi.org/10.13189/Ujer.2020.080242>
- Dian Pratiwi, A., Andri Nugroho, A., Dwi Setyawati, R., Raharjo, S., & Numerasi, L. (2023). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri Tlogosari 01 Semarang*. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Hang, C., Ono, T., & Yamada, S. (2022). *Influence Of Perspective Taking Through Robotic Virtual Agents On Prosocial Behavior*. <http://arxiv.org/abs/2205.11795>
- Harahap, N. H. A., Milfyetty, S., & Fadilah, R. (2021). Efektivitas Neurofeedback Training Terhadap Kognitif Dan Perilaku Pada Anak Autis Di Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Pascasarjana Universitas Medan Area. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 3(1), 41–56. <https://doi.org/10.31289/Tabularasa.V3i1.424>
- Hermansyah, H., Nurhairunnisah, N., Suji Ardianti, & I Gusti Made Sulindra. (2023a). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kognitif Fisika Dilihat Dari Gender Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 833–838. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V13i3.1184>
- Hermansyah, H., Nurhairunnisah, N., Suji Ardianti, & I Gusti Made Sulindra. (2023b). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kognitif Fisika Dilihat Dari Gender Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 833–838. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V13i3.1184>
- Indriani, M., & Puspitasari, D. (2024). Pengaruh Game Based Learning Pada Kemampuan Kognitif Dan Perkembangan Emosi Murid Sekolah Dasar Di Papua. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(2), 73–78. <https://doi.org/10.9744/Aletheia.5.2.73-78>
- Khadpe, P., Kulkarni, C., & Kaufman, G. (2022). Empathosphere: Promoting Constructive Communication In Ad-Hoc Virtual Teams Through

- Perspective-Taking Spaces. *Proceedings Of The Acm On Human-Computer Interaction*, 6(Cscw1). <https://doi.org/10.1145/3512902>
- Kim, H., Kim, B., & Kim, G. (2021). *Perspective-Taking And Pragmatics For Generating Empathetic Responses Focused On Emotion Causes*. <http://arxiv.org/abs/2109.08828>
- Kober, S. E., Wood, G., & Berger, L. M. (2025). Controlling Virtual Reality With Brain Signals: State Of The Art Of Using Vr-Based Feedback In Neurofeedback Applications. *Applied Psychophysiology Biofeedback*, 50(4), 593–612. <https://doi.org/10.1007/s10484-024-09677-8>
- Lyu, Y., An, P., Xiao, Y., Zhang, Z., Zhang, H., Katsuragawa, K., & Zhao, J. (2025). Eggly: Designing Mobile Augmented Reality Neurofeedback Training Games For Children With Autism Spectrum Disorder. *Proceedings Of The Acm On Interactive, Mobile, Wearable And Ubiquitous Technologies*, 7(2). <https://doi.org/10.1145/3596251>
- Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media Game Edukasi Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Muatan Ips Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas Iv Sd. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i3.76872>
- Murdianto. (2020). Improving Perspective-Taking, Fantasy, Personal Distress And Empathic Accuracy Of Students Through The Socratic Dialogue Methods. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2). <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.473>
- Nuri Aliantari, A., & Agustina, Lady. (2025). *Pengembangan Pembelajaran Sosial Emosional Melalui Game Based Learning Berbantuan Gimkit* (Vol. 7, Number 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jipm>
- Praktis, P., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2024). *Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis*. (December).
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Dengan Media Board Berbasis Game Educaplay. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 164–174. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1982>
- Rahmah, M., Milfyetty, S., & Fadilah, R. (2023). Efektivitas Neurofeedback Training Terhadap Emosi Dan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Di Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Pascasarjana Universitas Medan Area. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 3(1), 57–75. <https://doi.org/10.31289/tabularasa.v3i1.426>

- Slamet, Iswahyudi, & Dwi. (2025). Digitalisasi Pembelajaran: Pengaruh Edugame Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4.
- Suastra, W., & Suarni, N. K. (2023). *Interactive Innovation Of Edugame-Based Interactive Learning Media To Improve Science Learning Outcomes Of Grade Vi Elementary School Students*. https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v15i1.6041
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sunaryo, P. R., Hutajulu, M., Kadarisma, G., Siliwangi, I., Terusan, J., & Sudirman, J. (2023). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif Systematic Literature Review: Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Kontekstual*. 6(5). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.20448>
- Taswira, A., Hermuttaqien, B. P. F., & Syamsuddi, A. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Game Edukasi Pada Siswa. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 65–75. <https://doi.org/10.56393/mindset.v4i2.2734>
- Tauhid, K., & Wahyudi, ; | Aprillia. (2024). *Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Berdasarkan Perspektif Siswa* (Vol. 3).
- Wahdini, A. I. (2025). Manfaat Neurofeedback Sebagai Tata Laksana Pada Burnout : Sebuah Tinjauan Pustaka. *Berkala Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan Masyarakat*, 3(2), 2988–6791. <https://doi.org/10.20885/bikkm.vol3.iss2.art15>
- Wayan Juniati, N., & Wayan Widiana, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. In *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* (Vol. 1, Number 1).
- Widiana, Ida Bagus Gede Surya Abadi, & Anak Agung Istri Dewi Adhi Utami. (2024). Smart Feedback: Improving The Effectiveness Of Metacognitive-Based Learning Applications. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 12(3), 399–405. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v12i3.96313>
- Widiana, Parwata, I. G. L. A., Jampel, I. N., & Tegeh, I. M. (2024). The Needs Of A Metacognitive-Based Learning Model In Elementary Schools. *Nurture*, 18(2), 394–403. <https://doi.org/10.55951/nurture.v18i2.627>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam

Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.V10i1.48925>

Zulkarnain, R., Kurniawan, A., Lisarani, V., Tinggi Agama Katolik Negeri Pontianak, S., & Raya, K. (2023). *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia Volum 8 Nomor 2 Bulan*. 81–89.

