

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. S., Sumbawati, M. S., Kholis, N., & Achmad, F. (2025). Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 14(2), 113–118.
- Agustini, K. T., Suparta, I. N., & Ardana, I. M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Komputasi Menggunakan Game Edukasi dengan Model Game Based Learning. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(4), 627–638.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15.
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168.
- Anggraini, W. N. (2023). Increase Interest in Learning Mathematics for 5th Grade Students Using Android Game-Based Learning Media. *International Journal of Elementary Education*, 7(4), 637–645. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.64937>
- Apriyantini, N. P. D., Warpala, I. W. S., & Sudatha, I. G. W. (2024). Game Edukasi Berbasis Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran: Universitas Pendidikan Ganesha*, 14(1), 40–51. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/3085/1429
- Archu, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah, III*(2), 205–215.
- Arianatasari, A., & Hakim, L. (2018). Penerapan Desain Model Plomp pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(1), 36–40. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/35/article/view/24947/2285>
- Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 3(2), 61–73. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3\(2\).2322](https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3(2).2322)
- Azizah, Z. N., & Santoso, B. (2023). Pengaruh Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 15(1), 1–8.

- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*.
- Azza, B. D., Ulfah, M., Hayat, M. S., & Rahayu, S. (2023). Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Ruminansia. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(2), 300–307.
- Cappagli, G., Cuturi, L. F., Signorini, S., Morelli, F., Cocchi, E., & Gori, M. (2022). Early visual deprivation disrupts the mental representation of numbers in visually impaired children. *Scientific Reports*, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-25044-1>
- Devi, N. L. P. I. S., Ardana, I. M., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 456–466. <https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/1415>
- Dewi, N. M. A. S., Ardana, I. M., & Sudiarta, P. I. G. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 547–560. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.302>
- Dhania, E. R., Rahayu, S., & Wahyuningtyas, D. T. (2025). *Pengembangan E-Puzzle Pecahan Pada Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar*. 10(4), 156–165.
- Dhaniswara, E., Larisu, Z., Sanjaya, F., Kurniasari, N., Megavitry, R., & Marlina. (2023). Analisis Peran Game Edukasi Berbasis Mobile Dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 24–29.
- Elisa, E., Nugraha, I. N. P., & Wiratmaja, I. G. (2023). *Pelatihan Pengembangan Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi Media Pembelajaran Digital Guru Sekolah Dasar*. 8.
- Faijah, N., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi QuizWhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117–123.
- Fayanto, S., Sulisworo, D., Alkamalia, W. O., Indrawati, W. O., & Hunaidah. (2022). The Technology of Educational Games for Support Science learning in the classroom. *JIMP : Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 7(2), 1–8.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. In *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Harnimayanti, & Rosida, L. (2025). Gambaran Penggunaan Gadget Pada Remaja Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Godean Harnimayanti1. *Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan*, 1(1), 279–292. <https://doi.org/10.54443/sikontan.v1i1.356>

- Hemayanti, K. L., Muderawan, I. W., & Selamat, I. N. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 20–25. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24060>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 17–26.
- Jannah, A. M., & Aini, L. (2023). Kajian Literatur Mengenai Permasalahan Pendidikan Dasar “Kurangnya Sarana dan Prasarana di Sekolah Dasar.” *SEJ (School Education Journal)*, 13(1), 49–54. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/>
- Karseno, Sariyasa, & Astawan, I. G. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16–25. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.621
- Kemendikbud. (2022). *Buku Siswa Matematika Kelas IX SMP-MTs Tahun 2022*.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 291–299.
- Maharani, A., Sudiana, R., & Rahayu, I. (2024). Studi Literatur: Evaluasi Dampak Game Edukasi pada Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 2386–2398. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i3.3540>
- Mahayani, K. E., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2023). The Effectiveness of Virtual Reality in Mathematics for SPLDV Material. *Journal of Education Technology*, 7(3), 390–399. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.62458>
- Mardhiyah, H., Zahara, H., & Maulana, I. (2024). Hubungan Teknik Umpan Balik Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(3), 37–52.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mertasari, N. M. S. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif (Pertama)*. Undiksha Press.

- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Ningsih, N. L. P. R., Darsana, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2018). Korelasi Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(3), 202–209.
- Nurdiana, Mayasari, D., & Marhayani, D. A. (2023). Hubungan Minat Belajar dengan Gaya Belajar VAK (Visual, Auditori Dan Kinestetik) Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1662–1668. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5186>
- Octasaputra, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Profesional* 8. 1(1). <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/dikbastra%0APengembangan>
- Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13123–13131.
- Pane, J., Tumanggor, R. M., Silaban, B., Asnida, A., Situmeang, S., & Lumbantobing, N. N. (2023). Kegiatan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran. *Ahsana: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 12–16. <https://doi.org/10.59395/ahsana.v1i1.307>
- Pramita, A. R., Nugraheni, A., Sagita, R., & Aprilyana, D. (2024). Permasalahan Dalam Pembelajaran Kurangnya Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(03), 1056–1060. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>
- Pratama, I. G. N. J. A., Sudiarta, I. G. P., & Sukajaya, I. N. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dengan Bantuan Geogebra Pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(1), 22–33. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v12i1.1445>
- Prensky, M. (2003). Digital Game-Based Learning. *ACM Computers in Entertainment*, 1(1), 1–4.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Putra, I. P. A. S., & Paramita, M. V. A. (2023). The Use of Digital Educational Games as Learning Media: A Study on Elementary School Teachers. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 212–219.

- Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., & Mujazi, R. M. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisplin*, 5, 49–53.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133–141. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Rahma, E. A. J., Ibrahim, M. D. M., Persada, S. A., & Dwiyaniti, Siti Khafifah Rozak, Rama Wijaya A. Nur, M. (2023). Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Ips Siswa. *Jurnal Pendidikan SEROJA*, 2(2).
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains. *JSE: Journal Sains and Education*, 2(02), 33–39.
- Rahmawati, Y., Febriyana, M. M., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Suendarti, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Game Edukasi: Analisis Bibliometrik Menggunakan Software VOSViewer (2017-2022). *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 257–266. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.13170>
- Rizki, A. L., Salidowati, R., & Riwinoto. (2016). Observasi Tingkat Stres dan Performansi Permainan Player Studi Kasus: Game Edukasi ChipMonk Season 1. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 29–37.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sa'diyah, H. (2020). Program Pembatasan Penggunaan Smartphone pada Anak (Studi Kasus di RW 18 Leles , Condongcatur , Kabupaten Sleman). 21(2), 117–130.
- Setiani, F., Wiguna, A., & Setiawan, W. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Belajar Anak. *Jurnal Paedagogie*, V.
- Simamora, T. P., & dan Sianturi, T. (2025). Analisis Perbedaan Skor Pre-Test dan Post-Test pada Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis IoT dengan Uji Wilcoxon. *Jurnal Ilmiah Multidisipline*, 3(5), 455–459. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15695215>
- Siswanto, D. H., & Peni, N. R. N. (2023). Publication Trend on the Plomp Development Model in Mathematics Education. *Asian Pendidikan*, 2(3), 71–80. <https://doi.org/10.53797/aspen.v3i2.9.2023>

- Stancin, K., Hoic-Bozic, N., & Mihic, S. S. (2022). Key characteristics of digital educational games for students with intellectual disabilities. *International Journal of Game-Based Learning*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.313637>
- Sugiantoro, Subagiyo, L., & Hakim, A. (2018). Efektifitas Model Discovery Learning Berbantuan Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Pada Materi Implus dan Momentum. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 107–114.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya* (Cetakan ke). PT Bumi Aksara Jl. Sawo Raya No. 18 Jakarta 13220.
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., Grey, R. A., & Gaol, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Suweken, G. (2022). Meningkatkan Engagement Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Coding Scratch. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1411–1417. <https://conference.undiksha.ac.id/senadimas/2022/prosiding/file/187.pdf>
- Tantri, D. A., Anak Agung Gede Agung, & Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. (2023). Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 100–109. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.57719>
- Ulandari, S., & Pranata, O. D. (2025). Minat Belajar Siswa Pada Konteks Integratif: Analisis Kondisi Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 9(1), 63–78. <https://doi.org/10.33369/diklabio.9.1.63-78>
- Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2024). Pengenalan Dasar Pemrograman dengan Scratch untuk Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–7.
- 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.
- Widiyasari, R. (2015). Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Media E_Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Bangun Datar Segiempat Kelas Vii. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 1(2), 71–79.
- Widowati, S. P. S., & Suryaman, H. M. (2024). Revolusi Pembelajaran Digital: Mengoptimalkan Potensi Game Edukasi Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(11), 697–708.

- Wutun, M. O. O. P., Manu, G. A., & Fallo, D. Y. A. (2021). Pembuatan Game Edukasi untuk Meninjau Efektivitas Belajar Siswa Studi Kasus di SD Fatufeto 1 Kupang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(2), 72–79.
- Yuwandra, R., & Arnawa, I. M. (2020). Development of learning tools based on contextual teaching and learning in fifth grade of primary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1554(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1554/1/012077>
- Zulaika, A., Erlina, & Rachmat Sahputra. (2022). Analisis Pengaruh Penerapan Game dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.

