

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design, Third Edition*. New Riders.
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN*, 1(1), 1-15. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/333166-pengembangan-bahan-ajar-dengan-model-add-508b7172.pdf>
- Angwarmasse, P. & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. *EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46-52. <https://doi.org/10.29210/120212953>
- 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 Indonesia*, 14(1), 40–54. Diakses dari https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3085
- Ardani, N. L. P., Dermawan, K. T., Arthana, I. K. R., & Putrama, I. M. (2020). The development of “I Sangging Lobangkara” balinese folklore as an android based game. *Journal of Physics: Conference Series*, 1516(1), 1-9. Diakses dari <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1516/1/012012>
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arigunawan, I. M. W., Sukajaya, I. N., & Suryawan, I. P. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1), 19-31. Diakses dari <https://doi.org/10.23887/jppmi.v9i1.1511>
- Azzmi, H., M. N., Yuhana, U. L., Sulistyani, N., & Husniah, L. (2023). Analyzing the Quality of Game-based Assessment Design in Basic Arithmetic Operations. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 8(1), 453-460. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v8i1.1599>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Buhay, C. M., & Tandog, L. C. (2025). The Application of Enhanced Damath in Learning Operations on Integers and Developing Strategic Thinking. *EIKI Journal of Effective Teaching Methods*, 3(2). <https://doi.org/10.59652/jetm.v3i2.522>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan

- Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321. Diakses dari <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149-157. Diakses dari <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Dewi, N. P. S., Asril, N. M., & Ambara, D. P. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Efikasi Diri pada Anak Kelompok Taman Kanak-Kanak Menggunakan Media *Magic E-Book*. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 281-291. Diakses dari <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77703>
- Fahlevi, R. & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Sma Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(5), 1191-1204. Diakses dari <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Fathani, A. H. (2009). *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Fauzan, A., Anggoro, B. S., & Putra, R. W. Y. (2022). *Buku Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat*. UIN Raden Intan Lampung. Diakses dari <https://repository.radenintan.ac.id/21307/1/PERPUS.pdf>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Pagiling, A. S. L., Munfarikhatin, I. N. A., Hutagaol, D. N. S. K., & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-Dasar Statistika untuk Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Gregory, R. J. (2014). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications (7th Edition)*. England: Pearson Education.
- Heru, H. (2018). Pengembangan Multimedia Game Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-14. <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i01.12003>
- Islamiati, N., & Putra, I. S. (2025). Analisis Kesulitan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 1(1), 9-15. Diakses dari <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jiibas/article/view/20/22>
- Jonassen, D. (2003). Using Cognitive Tools to Represent Problems. *Journal of Research on Technology in Education*, 35(3), 362–381. Diakses dari <https://doi.org/10.1080/15391523.2003.10782391>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- 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

Kemendikbudristek, (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Diakses dari https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1711503412_manage_file.pdf

Kemendikdasmen. (2025). *Profil Pelajar Pancasila*. Diakses dari <https://ditsd.kemendikdasmen.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>

Kiili, K., (2010). *Educational Games: Design, Learning, and Applications*. Nova Publishers

Kolb, L. (2017). *Learning First, Technology Second: An Educator's Guide to Designing Authentic Lessons*. International Society for Technology in Education.

Kurniawan, R., Yuntiaji, D. A., Safitri, D. A., & Lukman, H. S. (2021). Gamifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 55–69. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.200>

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(1), 172-184. Diakses dari <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73061>

Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133-139.

Mawardi, K., Arjudin, Turmuzi, M., & Azmi, S. (2022). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari tahapan Polya. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 1031-1048. Diakses dari <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/article/download/260/269/>

Mertasari, N. M. S. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Depok: Rajawali Press.

Muhsetyo, G., Krisnadi, E., Karso, Wahyuningrum, E., Tarhadi, & Widagdo, D. (2021). *Pembelajaran Matematika SD (Ed. 2)*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403-414. Diakses dari <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>

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

Nielsen, J. (1994). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

- Nielsen, J. (2012). *Thinking Aloud: The #1 Usability Tool*. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>
- Nielsen, J., & Mack R. L. (1994). *Usability Inspection Methods*. New York: John Wiley and Son.
- Ningrum, N. I., Akhdinirwanto, R. W., Fatmaryanti, S. D., & Kurniawan, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan *Scratch* untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Peserta Didik. *JPFS: Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 6(1), 32-41. Diakses dari <https://doi.org/10.52188/jpfs.v6i1.365>
- Nurjanah, E., Cahyadireja, A., & Yusuf, A. N. (2025). Pengaruh Model *Creative Problem Solving (CPS)* Berbantuan Media Video Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didactical Mathematics*, 7(1), 130-140. Diakses dari <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm/article/view/12661/6125>
- OECD. (2024). *PISA Results 2022 (Volume III) - Factsheets: Indonesia*. OECD Publishing. Diakses dari https://www.oecd.org/en/publications/pisa-results-2022-volume-iii-factsheets_041a90f1-en/indonesia_a7090b49-en.html
- Parwati, N. N., Mariawan, I. M., & Suparta, I. N. (2019). The effectiveness of the implementation of environmental-based learning media toward the mathematical problem-solving ability and the impact on students' nationalism attitudes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1317(1), 1-9. Diakses dari <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1317/1/012123>
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books
- Polya, G. (2004). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method* (2nd ed.). Princeton University Press.
- Putri, S. A., Ahmadi, & Oktaviani, D. N. (2023). The Influence Of Problem Based Learning Assisted Monster Math Game In Solving Calculating Problems. *ICOTION 2023: Proceeding International Conference on Education*, 340-344.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing. Diakses dari https://www.academia.edu/40979462/Heri_Retnawati
- Ruseffendi, E. T. (2006). Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito.
- Salim, F., Purwanto, A., & Lestari, I. (2024). Improving Students' Science Problem Solving Ability through the Implementation of Problem Based Learning Models Assisted by Animation Media. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 269-278. Diakses dari <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.76925>

- Santrock, J. W. (2018). *Adolescence (17th ed.)*. New York: McGraw-Hill Education. Di akses dari <https://www.mheducation.com/unitas/highered/sample-chapters/9781260058789.pdf>
- Seels, B. B. & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational Psychology: Theory and Practice (13th ed.)*. Boston: Pearson.
- Suastra, I. W., Ristiati, N. P., Adnyana, P. P. B., & Kanca, N. (2019). The effectiveness of Problem Based Learning - physics module with authentic assessment for enhancing senior high school students' physics problem solving ability and critical thinking ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1), 1-6. Diakses dari <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1171/1/012027>
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Torres, R. C. (2025). Development and Validation of Integer Boggler: A Basis for a Mobile Game-Based Application. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(3), 640-650. Diakses dari <https://www.ijiet.org/vol15/IJiet-V15N3-2272.pdf>
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. 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. Diakses dari <http://dx.doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.873>
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPMM UMNES.
- Wijayanto, P. W., Febrianti, R., Mursyidi, Dewi, A., Anggraeni, Halik, A., Pentury, H. J., & Munawati, S. (2025). *Pembelajaran Efektif: Teori, Praktik, dan Strategi Menjadi Guru Efektif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/621327-pembelajaran-efektif-teori-praktik-dan-s-15532f59.pdf>
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 59-64.