

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, M. A., Suryanto, T. L. M., & Ridwandono, D. (2022). Analisis Faktor yang Memengaruhi Minat Penggunaan Learning Management System dengan Model UTAUT. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 12(2), 133. <https://doi.org/10.36448/expert.v12i2.2795>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. A., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Manajemen Pendidikan*.
- Anjani, N. D., Sulianto, J., & Untari, M. F. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan dengan Menerapkan Model Problem Based Learning dengan Media Manipulatif. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 246–253. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/33136>.
- Ari, A., Rahimah, N., & Aminullah, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Hiyung 2. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 809–820.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>.
- Artanegara, I. M. S., Agung, A. A. G., & Didith Pramunditya Ambara. (2024). Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 235–245. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76917>.
- Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada SMK Negeri 1 AL-Mubarkaya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622.
- Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 539–548. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>.
- Diputra, K. S., Suryadi, D., Herman, T., & Jupri, A. (2023). Analysis of the Elementary School Students' Learning Obstacles: A Case Study on the Concept of Fractions. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(1), 13

<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i1.13078>.

- Enjelita, Dwi Oktaviana, & Yadi Ardiawan. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 82–90. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i1.281>.
- Fitri, N. W. N., Fauzi, A., & Widiastuti, S. (2023). Pengembangan Game Edukasi Math Hero's Adventure Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 2(1), 85–99. <https://doi.org/10.56630/mes.v2i1.163>.
- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). Tinjauan Literatur : Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Automata*, 4(2), Guritno, S., Huda, S. N. (2023). Tinjauan Litera. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2035>.
- Hajar, S. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menumbuhkan Minat Siswa Terhadap*. 9(3), 117–122.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 286–294. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2035>.
- Krisnandi, T. A. A., Prasetyo, N. A., & Wibowo, F. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Matematika Materi Penjumlahan Kelas 1 Sekolah Dasar Menggunakan Construct 2. *Prosiding SENAPAS*, 1(1), 241–253.
- Kurniawan, F., & Indrakusuma, A. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Adventure Berbasis Dekstop Materi Suhu dan Kalor Menggunakan Costruct 2. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 11(2), 4–10. <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i2.206>.
- Kusumayani, N. M. N., & Widayana, G. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Modul Ajar Mata Kuliah Matematika Teknik untuk Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Ganesha. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 225–233. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i2.21521>.
- Leby, L. N. B., Margo Irianto, D., & Yuniarti, Y. (2023). Analisis Kesulitan Belajar

- Operasi Hitung Pembagian Matematika Pada Siswa Kelas 3. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 37–42. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p37-42>.
- Magdalena, I., Maghfiroh, N., Yolawati, N. N., Dewanti, R. R., & Tangerang, U. M. (2021). Penggunaan Teknik Evaluasi Non Tes Pada Pembelajaran Ips Kelas Vi Di Sdn Selapajang Jaya2. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(April 2021), 113–123. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1157>.
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>.
- Musfirah, N., & Rasyid, A. (2025). Pengembangan Instrumen Hasil Penilaian Belajar Tes dan Non Tes. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15534085>.
- 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/>.
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Kusmawati, R. (2022). Model Realistic Mathematic Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Pecahan. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 156–166. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.334>.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Pasaribu, G. M., Suartama, I. K., & Tegeh, I. M. (2024). *Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Langsung pada Pembelajaran Matematika di Kelas III Sekolah Dasar*. 4(2), 270–276. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/63547/30559>.
- Permastasari, S., Asikin, M., & Dewi (Nino Adhi), N. R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika “MaTriG” Dengan Software Construct 3 Di SMP. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.
- Rahmawati, I., Leksono, I. P., & Harwanto. (2020). Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 11–23.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas.

- Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>.
- Ramdhani, & Bina. (2021). *Statistika Penelitian: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*.
- Saputra, K. S. A., Chrisniyanti, A., & Mahendra, I. N. D. A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Cerita “Ramayana” Sebagai Sarana Pendidikan Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 1–3.
- Suardi, S., EL Hakim, L., & Aziz, T. A. (2022). Kesalahan-Kesalahan Siswa pada Materi Pecahan. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 418–428. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.201>.
- Sugiyono, P. D. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dan R&D. In *Allfabeta*.
- Sunengsih, A., Hardiansyah, A. M., & Lisana, D. N. H. (2023). Pengembangan Game Edukasi Petualang Cerdas Berbasis Web Menggunakan Metode MDLC. *Media Jurnal Informatika*, 15(2), 162. <https://doi.org/10.35194/mji.v15i2.3907>.
- Syamsudin, A., Mufti, R., Habibie, M. I., Wijaya, I. K., & Sofiastuti, N. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Dengan Construct 2. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 63–76. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3355.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *No Title*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Torang Siregar. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>.
- Wandri, R., Setiawan, P. R., Arta, Y., & Hanafiah, A. (2024). Designing a Learning Game for Elementary School Students in Learning Mathematics using a Mobile Platform. *SISTEMASI*, 13(3), 1139. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v13i3.4058>.
- Wicaksono, G., & Yunianta, T. N. H. (2021). P Pengembangan Game Edukasi “Petualangan Alja” Untuk Melatih Conceptual Understanding Dan Procedural Fluency Siswa SMP Materi Aljabar. *Satya Widya*, 37(1), 43–53. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p43-53>.
- Widyaputri, P. N. S., & Agustika, G. N. S. (2021). Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45–52. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/32741>.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Yetti, I., & Afriyani, D. (2021). Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Metaphorical Thinking untuk Kemampuan Pemahaman

Matematis Peserta Didik di kelas VIII SMP. *Edusainstika: Jurnal Pembelajaran MIPA*, 1(1), 33. <https://doi.org/10.31958/je.v2i1.3059>.

