

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I. (2024). *Buku Ajar Penelitian Pendidikan* (N. Azizah, Ed.; 1st ed.). Bintang Semesta Media.
- Alfiyana, D., Munawaroh, L. F., Sabila, M., & Dewi, L. R. (2026). Analisis Media Pembelajaran Berbasis Deep Learning pada Pembelajaran Biologi Tingkat SMA. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 41–51. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i1.860>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan* (fatna Yustianti, Ed.; 2nd ed.). Bumi aksara.
- Aswardi, Mukhaiyar, R., Elfizon, & Nellitawati. (2019). Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller sebagai Media Pembelajaran di SMK Negeri Kota Payakumbuh. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, V(1), 2019.
- Ayunda, R. S., Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2026). Studi Literatur: Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 117–123. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4137>
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23–41. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 164–175.
- Dewi, D. K., Khodijah, S. S., & Zanthi, L. S. (2020). *Anlisis Kesulitan Matematik Siswa SMP pada Materi Statistika*. 04(01), 1–7.
- Djamilah, S., Hidayati, R., & Ikrima. (2023). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika pada Materi Statistika*. (1), 36–44.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pemebelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

- Ersen, Z. B., & Ergul, E. (2022). Trends of Game-Based Learning in Mathematics Education: A Systematic Review. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 9(3), 603–623. <https://doi.org/10.33200/ijcer.1109501>
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*. UNJ Press. <https://www.google.co.id/books/edition/WAWANCARA/rN4fEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+wawancara&printsec=frontcover>
- Gumelar, A. S., Effendi, A., & Fatimah, A. T. (2024). Analisis Kemampuan Penalaran Statistis Siswa SMP pada Materi Statistika. In *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Number 3).
- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). *Tinjauan Literatur: Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. 4(2). <https://elib.>
- Hanifah, J., Astuti, I. Y., Janto, & Fitra A, I. A. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif, Inovatif, dan Kreatif* (S. Latifah, Ed.). Cipta Prima Nusantara.
- Hidayat, M. A., Agustin, D. T., Hana, N., Ramadhani, R., Pratiwi, D. A., & Aslamiah. (2025). *Keunggulan Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Pendekatan Deep Learning di SDN 1 Sungai Besar*.
- Hilmida, N. (2018). Pengembangan Game Animasi Interaktif pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 15–23.
- Idris, H., & Amir, A. (2025). Peran Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 20685–20689.
- Juniarta, I. W. D., Mertasari, N. M. S., & Sariyasa. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Pokok Bahasan Koordinat Kartesius untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(3), 156–165. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v14i3.70251>
- Kartika, Y., Wahyuni, R., Sinaga, B., & Rajagukguk, J. (2020). Design Adventure Education Mathematics Game to Improve The Ability of Creative Thinking in Mathematics. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(12). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i12.3475>
- Latifah, T., & Afriansyah, E. A. (2021). Kesulitan dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 134–150. <https://doi.org/10.37058/jarme.v3i2.3207>

- Lesmana, C., & Nurussaniah. (2022). Integrasi Kearifan Lokal Kalimantan Barat dan ICT Berbasis Anroid dalam Media Pembelajaran Fisika. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2045–2054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2347>
- Luthfya, U. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar)” untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Marzuki, & Chandra, F. (2014). Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris untuk Aanak Usia Dini. *Explore – Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 4(2), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.36448/jsit.v4i2.535>
- Maulidya, B. F. F. (2025). Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) EISSN*, 3(6), 1080–1089. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Milo, K., Dhiu, P., & Laksana, D. N. L. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Siswa di SDK Regina Pacis. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 96–103. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i1.5198>
- Mundir. (2022). *Teknologi Pendidikan Suatu Pengantar* (1st ed.). Edulitera.
- Mu'ti, A., & Suyanto. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Nasri, Z. (2024). Peran Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah IPA Dan Matematika*, 2(4), 89–94.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. Albina, Ed.). CV. Harfa Creative.
- Nipan, Susarno, L. H., & Bachri, B. S. (2025). Analisis Perkembangan Kurikulum Merdeka dalamu Dunia Pendidikan di Indonesia. *Global Research and Innovation Journal*, 1(2), 289–294.
- Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel “Plus And Minus” Berbasis Smartphone untuk

- Materi Bilangan Bulat SMP. *MATHEdunesa*, 12(3), 698–719. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n3.p698-719>
- Okpatrioka. (2025). Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Dalam Pendidikan dan pengajaran. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 9(2), 534–556.
- Oktarina, S. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran dalam Research and Development (R N D)*. www.bening-mediapublishing.com
- Palinussa, A. L., Tupamahu, P. Z., Sabandar, V. P., & Makaruku, Y. H. (2024). Pemanfaatan Media Teknologi dalam Model Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka untuk Pendidik Tingkat SMA di Kecamatan Kairatu. *PAKEM : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 74–81. <https://doi.org/10.30598/pakem.4.1.74-81>
- Panca, I. G., L, C. Z., & Parisu. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(7), 32–43.
- Purba, P. B., Ika, Simarmata, J., Lakat, J. S., Widiawati, D., Wulandari, P., Ginting, E. B., Yuniwati, I., Situmorang, P. L., Mistriani, N., Ningsih, W., Kainde, S., & Sari, W. D. (2025). *Pendidikan di Era Digital: Tantangan Bagi Generasi* (I. M. Nadeak, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Puspita, D., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). BATUMBUH: Game Edukasi Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 327–337. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.77315>
- Putri, F. N., & Lutfi, A. (2025). Kepraktisan E-Komik Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(2), 498–550. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2711>
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Rahmandani, F., Hamzah, M. R., Handayani, T., & Kurniawan, Moh. W. (2025a). Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Bermutu dan Bermakna bagi Peserta Didik. *Inovasi : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(3), 769–781.

- Rahmandani, F., Hamzah, R. M., Handayani, T., & Kurniawan, Moh. W. (2025b). Inovasi : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Bermutu dan Bermakna bagi Peserta Didik. *Inovasi : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(3), 769–781. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i2.4896>
- Rakasiwi, C. W., & Muhtadi, A. (2021). Developing Educational Games for Mathematics Learning to Improve Learning Motivation and Outcomes. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 49–57. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.18356>
- Ratnasari, Nurvicalesi, N., & Wati, A. S. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(4), 43–50. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i4.576>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Media Pembelajaran* (E. Rochaendi, Ed.; 1st ed.). ITERA Press.
- Samin. (2023). *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi* (R. Kusumawati, Ed.). CV. Mega Press Nusantara .
- Sari, A. P., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sari, D. R., & Bernard, M. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Materi Statistika di Bandung Barat. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 223–232. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1060>
- Sari, L. D., Lestari, E. D., & Ferawati. (2024). Efektivitas Permainan Statistik Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Statistika Di Smp. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 180–183.

- Setyaputri, A. N., & Oktarina, N. (2026). Pengembangan Media Interaktif Ekogen dengan Genially Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 282–297. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v6i2.11249>
- Siva Fauziyah, L., Sugiman, & Noriza Munahefi, D. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 936–943. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sriyanti, & Badriyah, M. L. (2025). Implementasi Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Ath-Thufail : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 92–102.
- Sudianto, Hariri, D. D., & Wibowo, R. I. S. (2023). Implikasi Media Audio Visual dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 5(2), 573–579. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail, Adawiyah, R., Anyan, Puteri, G. B., & Ismail. (2025). *Media Pembelajaran* (L. Dwi, Ed.). Askara Sastra.
- Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Stimulus dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani PGSD Unimed*, 15(2), 380–392. <https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>
- Susanti, K. (2021). Alternatif Pembelajaran menggunakan Card Game pada Anak. *El-Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 36–41.
- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. Topazart.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran* (N. S. Wahyuni, Ed.; 1st ed.). Penerbit Widina Media Utama.
- Syahfika, S. I. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Adventure dengan Konteks Budaya Melayu Maritim untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa SMP (Skripsi)*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.

- Tan, Evangelista, K. S., Putra, T. W. A., & Hartono, B. (2026). Perancangan dan Implementasi Game Edukasi Interaktif Berbasis Web sebagai Media Pembelajaran Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (JPSI)*, 4(2), 169–181. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v4i2.3904>
- Ulya, N., Suhailah, S. E., Putri, V. J., & Revita, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar : Systematic Literature Review. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumian*, 1(2), 126–136.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, N., Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian* (M. S. Sudirman, Ed.; 1st ed.). Penerbit CV Science Techno Direct.
- Wulandari, A., Afifah, A., & Khoiri, M. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 85–100. <https://doi.org/10.31537/laplace.v9i1.2971>
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2023). Validitas Media Pembelajaran Matematika menggunakan Aplikasi Powtoon. *EduMatSains Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 7(2), 319–331. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains>
- Yusuf, H., Kaltsum, A. U., As' Ari, S. P., Ningsih, Y., & Alwi, N. A. (2025). Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 4579–4586. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Yusup, A. (2025). Inovasi Model Pembelajaran di Tengah Revolusi Digital. *Journal Syntax Idea*, 7(3), 516–526.