

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ain, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Penyajian Data Kelas VII SMP*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Akbar, P., Hamid, A., Bernard, M., & Sugandi, A. I. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematik Siswa Kelas XI SMA Putra Juang dalam Materi Peluang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 144–153.
- Akhmad, N. (2020). *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Jawa Tengah: Alprin.
- Amalia, N. A., Wanabuliandari, S., & Rahayu, R. (2022). Pengembangan Ethno–Virtual Card Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dan Rasa Ingin Tahu. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 317–326. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i2.723>
- Amelia, D., Rahmadani, F. J., Septiyani, M. N. R., Abdurrafi, M. A., & Maulidah, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 875–883.
- Amin, M. N., & Ratnasari, D. (2025). *Filosofi Rumah Adat Melayu Riau*. 1, 54–66.
- Anggraini, R. H. (2018). *Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Ardhani, Y. (2020). Kualitas Butir Soal Penilaian Akhir Tahun Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Di Smk Muhammadiyah Gamping. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 85–94.
- Awwalin, A. A. (2021). Analisis Kesulitan Siswa SMP kelas VIII pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(1), 225–230. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/JPMI.V4I1.P225-230>

- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 625–633.
- Bagiyono, B. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.158>
- Bahari, Y. (2024). *Literatur Review : Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. 4, 5066–5076.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science.
- Bukhary, A. L., Tahun, L., & Ritonga, S. (2023). *Jurnal Rekapitulasi Rata-Rata Data Hasil Wawancara Calon Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah*. 1–6.
- Chaeruman, U. A., & Kustandi, C. (2021). *Belajar, Pembelajaran, dan Desain Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pustaka.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, S. S., Hariastuti, R. M., & Utami, A. U. (2019). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (Omi) Tingkat Smp Tahun 2018. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.36526/tr.v3i1.388>
- Diva, S. A., & Purwaningrum, J. P. (2022). Penyelesaian Soal Cerita pada Siswa Diskalkulia Ditinjau dari Teori Bruner dengan Metode Drill. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1081>
- Djatkika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5045–5060.
- 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.

- Fatimah, E. S., & Sundayana, R. (2022). Kemampuan Koneksi Matematis Berdasarkan Disposisi Matematis Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 1(1), 69–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/pme.v1i1.1367>
- Febrian, Astuti, P., Priany, A. I., Syahfiqah, S. I., Oktavia, A. N., Aulia, R., & Permatasari, A. T. (2024). Ethnomathematics in Creating Jong Boat: Traditional Game From Teluk Bintan. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 50–64. <https://doi.org/10.36706/jls.v6i1.31>
- Febrian, F., Astuti, P., & Susanti, S. (2022). Ethnomathematical Study On Indigenous Fish Trap: Example From Kijang, Bintan Regency. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 17(1), 21–36.
- Fernadi, M. F., & Muammar, A. (2025). Analisis Pengaruh Budaya Lokal Terhadap Pemahaman Siswa Tentang Ajaran Islam di MTS Miftahul Jannah Bengkunt Pesisir Barat. *Jurnal Muftadiin*, 11(01).
- Firdaus, M. A., Mahardika, A. I., Komputer, P., & Keguruan, F. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Kemagnetan dan Pemanfaatannya di Kelas IX dengan Metode Demonstrasi*. 2, 80–90.
- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v12i2.4956>
- Fransisca, M. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Media E-Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1091>
- Gundo, A. J. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Keterampilan Menjelaskan Pada Matakuliah Microteaching. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(13), 1012–1018.
- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). Tinjauan Literatur : Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Automata*, 4(2)
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19–33.
- Harahap, E. R., & Surya, E. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII dalam Menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(01), 44–54.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Tahta media group.
- 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>
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ilmiyah, N., Handayani, N., & Pramesti, S. L. D. (2021). Studi Praktik Pendekatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 1, 177–200.
- Indofah, A. V., & Hasanudin, C. (2023). Anggapan Siswa Tentang Pelajaran Matematika yang Sulit dan Menakutkan. *Seminar Nasional Daring Sinergi*, 1(1), 1110–1113.
- Karimah, A., Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Animasi Berbasis Multimedia Interaktif Model Tutorial Pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMP/Mts Kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.9-13>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khamidah, A., & Sholichah, N. I. (2022). Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive Development. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 1(1), 11–19.

- Kocdar, S., Karadag, N., & Sahin, M. D. (2016). Analysis of the Difficulty and Discrimination Indices of Multiple-Choice Questions According to Cognitive Levels in an Open and Distance Learning Context. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 15(4), 16–24. <https://doi.org/https://eric.ed.gov/?id=EJ1117619>
- Krisma, W. W., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Development of Macromedia Flash-Based Mathematics Learning Media for Area and Circumference Material to Increase Studen. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>
- Kurniawan, A., Setiawan, D., & Hidayat, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Berbantuan Soal Kontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(5), 271–282.
- Larvor, B. (2018). The Concept of Culture in Critical Mathematics Education :Ethnomathematics and its Discontents, 173-185
- Maharani, J., Firman, F., & Musa, L. A. D. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline di Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(1), 39–50.
- Marhamah, A., Nuria, N., Anggraeni, H., Chotimah, U., & Palembang, U. S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Kompetensi Dasar Penguatan Pemberian Reward di Kelas VII . 2 SMPN 33 Palembang. 5(20), 422–432.
- Marthani, G. Y., & Ratu, N. (2022). Media Pembelajaran Matematika Digital “BABADA” pada Materi Kesebangunan Bangun Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 305–316.
- Marzuki, F. C. (2014). Game Berbasis Adventure sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 1-11.
- Masamah, U. (2019). Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Kudus. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2).

- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian dan Pengembangan. *Studi Ilmiah UKM Penelitian*, 1(1), 1–5.
- Murti, I. (2022). *Pengembangan Game Edukasi “Robot Petualang Nusantara” untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD*. Doctoral Dissertation. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Muspawi, M. (2024). Jenis-Jenis Data dalam Ilmu Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *EDU RESEARCH*, 5(4), 195–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.281>
- Nabiya Kusuma, A., Riani Siregar, N. A., & Rosmery Tambunan, L. (2023). *Eksplorasi Etnomatematika pada Pembuatan Tepak Sirih Hiasan Gonggong di Kota Tanjungpinang*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Nasution, M. D. (2024). *Perkembangan Teknologi dan Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan*. Medan: umsu press.
- Nasution, M. K. M. (2017). Penelitian dan Pengembangan. *Teknik Penulisan Karya Ilmiah*, 1.
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 Pada Materi Relasi Kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Normalasari, I. K., & Ramadhani, N. (2017). Desain Game Adventure sebagai Media Informasi Dampak Perdagangan Ilegal Satwa. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i2.27852>
- Nurhayati, N. (2022). *Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengukuran Luas Bangun Tak Beraturan pada Peserta Didik Kelas 7 SMPN 4 Parepare*. IAIN Parepare.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.
- Pakudu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 2024.
- Pangestu, I., Habisukan, U. H., Hapida, Y., Handayani, T., & Oktiansyah, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Pada Materi Eubacteria Kelas X. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 82–88.
- Putra, E. D., Rahmatina, D., & Febrian, F. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA Kelas XI. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 276–292. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.16243>
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Aceh: Uwais Inspirasi Indonesia
- Rahmania, M. D., Fatah, A., & Anriani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Web Articulate Storyline untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2), 653–665.
- Ramadan, Z. H., & Putra, E. D. (2018). The Development of Thematic Materials Based on Local Wisdom of Malay Cultural Values for Fourth Graders of Elementary School in Pekanbaru. *Jaipatekin*, February. <https://doi.org/10.24036/0018177>
- Ramadhan, K., Astuti, L. W., & Verano, D. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 6(2).
- Ramadhan Lubis, Putri Nabila, Nurul Ilmi Nasution, Lathifah Azzahra, Hasraful, & Fadillah Andina6. (2024). Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 3, 2024. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 7899–7906.

- Ramadhona, R., Siregar, N. A. R., & Alpindo, O. (2023). The Practicality of Plane and Space Geometry Textbook as Teaching Materials in Mathematics Education Department of UMRAH. *Jurnal Gantang*, 8(1), 65–73. <https://doi.org/10.31629/jg.v8i1.5658>
- Ramdan, Z. M., Veralita, L., Rohaeti, E. E., & Purwasih, R. (2018). Analisis Self Confidence Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smk Pada Materi Barisan Dan Deret. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 171. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i2.1335>
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. *Simulation & Gaming*, 23(3), 261–276.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Jawa Timur: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92.
- Richardo, R. (2017). Peran Ethnomatematika Dalam Penerapan Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 7(2), 118. [https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7\(2\).118-125](https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7(2).118-125)
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 60–65.
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.36706/jls.v2i1.11445>
- Rohma, E. A. (2025). *Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik ; Studi Kasus SDN Daleman I*. 2(1).
- Rohman, M. G., & Susiolo, P. H. (2017). Aplikasi Game Petualangan Si Kancil Berbasis Android. *Joutica*, 2(2).
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Sanusi, I. (2017). GLOBALISASI MELAYU: Peluang dan Tantangan Membangun Identitas Melayu dalam Konteks Modernitas. *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(02), 34. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v1i02.956>

- Satriawati, G., & Dwirahayu, G. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Strategi Thinking Maps. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 3(2), 199–213.
- Siregar & Restati. (2017). Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.
- Siska Marlina, dan N. H. (2021). Upaya Peningkatan Pendidikan, Keahlian Dan Profesionalisme Sumber Daya Manusia Pelayaran Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(2), 107–116. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i2.692>
- Siswanto, E. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika : Systematic Literature Review. 8, 45–59.
- Son, A. L. (2019). Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41–52.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Sudia, M., Masi, L., & Husmar, B. (2017). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 37 Konawe Selatan Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–12.
- Sudianto, S., Hariri, D. D., & Wibowo, R. I. S. (2023). Implikasi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 5(2), 573–579.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhendra, A., Rahman, D. F., & Juliah, L. (2024). Implementasi Game Melalui Platform Construct 2 Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Komponen Darah Kelas XI SMAN 1 Lohbener. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Sains*, 6(1), 275–281.
- Suliyanto, S. (2011). Perbedaan Pandangan Skala likert sebagai Skala Ordinal atau skala Interval. *Prosiding Seminar Nasional Statistika Universitas Diponegoro 2011*, 51–60.

- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implementation , Evaluation)*. 8.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Suryandari, S. Y. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, S., Sumarni, E., & Putri, N. H. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Konteks Kemaritiman bagi Guru di SMP N 1 Bintan. *Jurnal Anugerah*, 5(2), 147–159.
- Susanto, E., & Usman, A. (2024). Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: Studi literatur. *Jurnal Guru Panrita*, 1(1).
- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. Banten: Topazart.
- Syamsuadi, A. (2018). Membangun Demokrasi Pemerintahan di Riau Dalam Perspektif Budaya Melayu. *Jurnal Dinamika Pemerintahan*, 1(Januari), 1–10.
- Tarwiyani, T. (2021). Sejarah Kebudayaan Melayu. *Historia : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 86–93. <https://doi.org/10.33373/hstr.v6i2.3085>
- Tsabitah, N., Amalia, S., & Laviola, P. (2024). Kajian Teori : Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 324–327.
- Tyas, A. K., Ursia, A. A., & Usdinoari, C. O. P. (2022). Kajian Etnomatematika pada Struktur Bangunan Rumah Adat Riau Selaso Jatuh Kembar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 397–405.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiyawati, Y. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ipa Bagi Peserta Didik Dengan Visual Impairment Di Slb. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 1(1), 9–23. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31331/jipva.v1i1.510>
- Widyastuti, R. (2015). Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 183–194. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.48>

- Wijaya, I., & Darmayanti, N. W. S. (2019). Analisis Butir Soal Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Mapel SD Matematika I Tahun Akademik 2018/2019. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 103–109. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25078/aw.v4i2.1111>
- Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>

