

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I. (2018). Mobile Learning Development of Games Based Model Using RPG Maker MV in Ecosystem Concept. *International Conference on Mathematics and Science Education*, 29–34.
- Asrul, Ananda, R, & Rosinta. (2022). *Evaluasi Pembajalaran*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Asyafah, A. (2019). “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam),”. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 19–32.
- Ayu, A. W. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *Jurnal aksioma*, 1611-16222.
- Azis, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fisika ‘Validitas, Realibilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas bahan Ajar Cetak Meliputi Hand Out, Modul, Buku (Diktat, Buku Ajar, Buku Teks). *Universitas Negeri Padang*.
- Bailey, M, & Cunningham. S. (2012). *Graphics Shaders*. Boca Raton: CRC Press.
- Bastian, A., & Reswita. (2022). *Model Dan Pendekatan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
- Budinurani K & Jusra H. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Dengan Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Komik Dengan Role Playing Games. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*.
- Burghardt, & Gordon, M. (2005). *The Genesis of Animal Play: Testing the Limits*. Cambridge: MA: MIT.
- Crookall, & David. (2012). “The Founding of Modern Simulation/Gaming: S&G and ISAGA for Decadeson.”. *Simulation & Gaming*, 5–14.
- Devine, T. (1987). *Teaching Study Skills*. USA: Allyn and Bacon Inc.
- Fadli A, S. &. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game Education Sebagai Bentuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 10-21.

- Farid, M. (2021). Pengembangan Role Playing Game (RPG) Berbasis Android untuk Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 470–479.
- Faruq, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan. *Jurnal Auladuna*, 83- 93.
- Festiyed, S. R. (2017). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Bermuatan Literasi Era Digital Untuk Pembelajaran Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*.
- Garry, L., William, F., & Blake, E. (2004). *Essentials of Mathematicsfor*. USA: Von Hoffman Press.
- Graceota, A., Budiyono, & Slamet, I. (2021). Mathematics Game as Interactive Learning Media in COVID-19 Pandemic Era. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*.
- Gumilang. (2016). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Langkahlangkah Polya pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMP N 1 Bringin. *Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Gunawan, A. (2004). *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, E., Sulistyowati, & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *ejurnal Teknorat*, 107–112.
- Gusman, S. H. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 203-221.
- Hadiana, A. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika*. Cirebon.
- Hardianto, T. A., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Game Edukasi Bangun Datar Segi Empat dengan Software RPG Maker bagi Siswa Kelas VII SMP. *FKIP UKSW*, 397–403.
- Heryanto, S. S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality*, 45-54.

- Hutchinson, T., Waters, A. (1987). *English for Specific Purposes: A learning centered Approach*. London: Cambridge University Press.
- John A. Van De Walle,, & Suyono. (2008). *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah, Terj. dari Elementary and Middle School Mathematics*. Jakarta: Erlangga.
- John Kirk. W III. (2006). *Design Patterns of Successful Role-Playing Games*. US: Creative Commons.
- Kalmpourtzis, G. , (2019). *Educational Game Design Fundamentals A Journey To Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*. Boca Raton: CRC Press.
- Kelana, J., & Wardani, D. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Klopfer. A, Haas. J, Osterweil. J, & Rosenheck. L,. (2018). *Resonant Games Design Principles for Learning games that connect Hearts, Minds, and the Everyday*. London: The MIT Press.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kusuma, I. A. (2018). *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang*. Malang: UIN Malang.
- Lase, Y., & Siregar, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa di SMP Gema Buwana Buwana. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 687–697.
- Liskinasih, Ayu, Sulisty, T., & Purnawa, M. (2023). “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar.”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 89–95.
- M, W. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* .
- Marzalena, Vitoria, L., & & Yamin, M. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Penjumlahan dan

- Pengurangan Pecahan Campuran di Kelas V SDN 1 Banda Aceh. PGSD: Pendidikan Guru Sekolah dasar. *JIM*.
- Muhtarom , Adrillian, H., M.H, & huda, a. b. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa SMP. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 95–108.
- Najahah, L. A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesalahan Yang Dilakukan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Hots: Analisis Newman. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 193-208.
- NCTM. (2018). Principles and Standards for School Mathematics.
- Nigro. M., (t.thn.). *BOARDING THE GAME DESIGN SHIP The Ultimate Beginner Guide To Kickstart Your Game Design Journey*.
- Nurdin, , Zainal, Z., Erni, Anugrah, D., & Nurdi. (2024). Mathematical Creative Thinking Ability : Its Relation to Study. *Journal of Educational Science and Technology*, 29–43.
- Nurhikmah, Rustiani, S., & Nurdin. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 4382-4300.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- P. Zagal, J., & Deterding, S. (2024). *The Routledge Handbook Of Role-Playing Game Studies*. New York: Routledge.
- Perry. J, & Humphrey. C. (2022). *Monogame Role-Playing Game Development*. US: Syncfusion.
- Rahmawati, A., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 227-240.
- Rianto. (2020). Pengembangan Games Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur Di Kelas XI Sekolah Menengah Atas.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Malang: Maskha.

- Ristiawan, Rifki, Dwitianti, N., & Selvia, N. (2024). "Pelatihan Wordwall untuk Membuat Games Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDN Sukaindah 02 Kab. Bekasi.". *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 190.
- Romadhona, R. (2017). Pengaruh Situation Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa. 86.
- Safitri, widya, a., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Game Edukasi dengan Konteks Kearifan Lokal Banten pada Materi Matriks. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 319–328.
- Sari, F, Suhaidi, M, & Febrina, W. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal STT DUMAI*, 14–19.
- Sarifah, I, A, Marini, I, Sagita, J., Nuraini, S., Safitri, D., Maksum, A., . . . & Sudrajat, A. (2022). Development of Android Based Educational Games to Enhance Elementary School Student Interests in Learning Mathematics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 149–161.
- Septiyani, E., & Apriyanto, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Tingkat SMP. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 153-164.
- Setiawati, & Linda. (2011). Implementasi Role playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Pedagogia*, 318-332.
- Sherrod. A, . (2007). *Data Structures and Algorithms for Game Developers*. Boston: Charles River Media.
- Sheskin, David J. (2004). *Handbook of Parametric and Nonparametric Statistical Procedures*,. edisi 3. DC: Chapman & Hall/CRC.
- Shofa, H . (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Games (RPG) Menggunakan Software RPG Maker VX Ace pada Materi Pokok Segitiga. *UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta*.
- Sholihah, S. M., Farida, N., & Rahmawati, D. (2021). pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Kontekstual Disertai Nilai-Nilai Islam pada Materi barisan dan DeretT. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 2, No. 2*, 168-180.

- Sihombing, N, Halena, M, & Sofiyah, K. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Khususnya Disekolah Sd/Mi. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 15-26.
- Sinanglingtyas, & Rahayu. (2013). Penerapan Metode Role playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang. *Jurnal Pendidikan UNEJ*, 1-5.
- Siswono, T. Y. (2021). *Siswono, (2021) Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Semarang: Unesa University Press.
- Suciati, I., Hajerina, Wahyuni, D. S., Wahyuni H, & Mailini, N. S. (2022). *Media Pembelajaran Matematika : Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar*. Gowa: Ruang Tentor.
- Suhendra. (2007). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*,. Jakarta: Univ Terbuka Press.
- Sulistio. (2022). Pengembangan Permainan Matematika (RPG) Dengan Software RPG Maker MV Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas V.
- Suryowati, Eny, & Aini, N. (2024). “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Wordwall di SDN Jombatan Kesamben.”. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 90–96.
- Syaikhu A.R, P. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning. *Focus ACTION Of Research Mathematic*, 14 - 30.
- Tansya, Utami , N., Nababan, E., & Susilo. (2024). Media Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Sudoku: Systematic Literature Review. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 489-495.
- Uhti. (2020). Uhti. (2020). Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 512.
- Ulfahyana, H., & Herwandi. (2024). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika: Literature Review. *PRISMA*, 39-52.

- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1623–1634.
- Winarni, S, Kumalasari, A, Marlina, M, & Rohati, R. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 574.
- Zulfitri, H. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Setelah Pembelajaran dengan Pendekatan MEAs pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel. *Jurnal Gantang*, 7–13.