

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. van den, Kelly, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2010). *An Introduction to Educational Design Research SLO*. Netherlands institute for curriculum development (N. N. Tjeerd Plomp, Ed.; 3rd ed.). Netzodruk. www.slo.nl
- Akker, J. Van den. 1999. Principles and Method of Development Research. London. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". Design approaches and tools in educational and training .Dordrecht: Kluwer Academic Publisher
- Alvionita, E., Abdurrahman, Herlina, S. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Model *Guided Discovery Learning* pada Materi Barisan dan Deret Untuk Peserta didik Kelas X SMK. *Aksiomatik*: Vol. 7 No. 1.
- Amaluddin, dkk. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Guru Pencerah*, 1 (1).
- Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Ary, Donald, dkk. (2010). *Introduction to Research in Education*. Wadsworth: Cengage learning
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya
- Djali. (2018). *Psikologi Pedidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djellal, Faridah, dkk. (2003). Revising the definition of research and development in the light of the specificities of services. *Science and Public Policy*, 30 (6).
- Dwijawiyata. (2013). *Mari Bermain Permainan Kelompok untuk Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fatimatuazzahrah. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Structured Number Head dan Kooperatif Tipe Match Mine Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Komunikasi Matematik*

Pada kelas X di MAN 2 Model Medan. Skripsi tidak diterbitkan. Medan: UINSU.

Gani, Erizal. (2013). *Komponen-Komponen Karya Tulis Ilmiah*. Pustaka Reka Cipta: Jawa Barat.

Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. (2016). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Press.

Hariyani, Indaria dan Norma Diana Fitri. (2023). Pengembangan Game Edukasi 3D untuk Menumbuhkan Cinta Tanah Air Sejak Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).

Hasniati. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dan Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap 108 Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 17 Marusu Kabupaten Maros*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: UIN Alauddin.

Hasratuddin. (2018). *Mengapa Harus Belajar Matematika*. Medan: Perc. Edira.

Hendriana, Hennis. dkk. (2017). *Hard Skill dan Soft Skill Matematika Siswa*. Bandung Refika Aditama.

Johan, Jasmine Riani. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1 (6).

Kalih, Barkah Sekar, dkk. (2023). The Influence of Learning Media and Innovation on The Learning Outcomes of Short-Distance Running. *Halaman Olahraga Nusantara*, 6(1).

Kemp, J.E., & Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.

Khoeria, dkk. (2025). Implementasi Media Puzzle dalam Pembelajaran Panca Indra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, 9 (4).

Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.

Kholil Amri Syahrif. (2019). Skripsi: “Hubungan Antara Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Dengan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Di SMK Negeri 1 Silangkitang Kab. Labuhan Batu Selatan Sumatera Utara”. Pekanbaru: UIN SUSKA Riau.

- Kozanitis, A., & Nenciovici, L. (2023). Effect of active learning versus traditional lecturing on the learning achievement of college students in humanities and social sciences: A meta-analysis. *Education Research International*, 2023, 1377–1394.
- Kurniawan, Ari Wibowo. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Y. (2019). *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Laporan, Tesis dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis*. Bandung: Refika Aditama.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Cet.7.
- Mariam dan Nam. (2019). The Development of an ADDIE Based Instructional Model for ELT in Early Childhood Education. *Educational Technology International*, 20(1).
- Marinda, Leny. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1).
- Martiyana, dkk. (2023). Application of The ADDIE Model in Designing Digital Teaching Materials. *Journal of Education & Teaching Primary School Teachers*, 6 (1).
- Maskos, K., Schulz, A., Oeksuez, S. S., & Rakoczy, K. (2025). Formative assessment in mathematics education: A systematic review. *ZDM: The International Journal on Mathematics Education*, (forthcoming).
- Mesra, Romi, dkk. (2023). *Research & Development dalam Pendidikan*. Deli Serdang: Mifandi Mandiri Digital.
- Minh, Hoang Binh., et al. (2023). Using Baamboozle to Improve Non-Major Students' Vocabulary Retention. *IOSR Journal of Research & Method in Education* .12 (4): 24-28, <https://doi.org/10.9790/7388-1304022428>.
- Mulyasa, E. (2016). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Murti, Maulana, dkk. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12 (3).
- Musfah, Jejen. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Musfah, Jejen. (2015). *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prenadamedia.

- Nasution, Wahyudin Nur. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Medan: Perdana Publishing.
- Neliwati. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori dan Praktek)*. Medan: Widya Puspita.
- Noer, Sri Hastuti. (2018). *Desain Pembelajaran Matematika; Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurlita, Desi, dkk. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4(1).
- Okpatrioka. (2023). Research and Development: Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara*, 1(1)
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana,
- Puhka, Prakash, dkk. (2022). Application of Learning Media and Technology in Schools to Increase Student Interest in Learning. *World Psychology*, 1(3).
- Puspaningrum, Cici. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa MAN 1 Stabat Kelas X dalam Materi Trigonometri Tahun Pelajaran 2017-2018. Skripsi tidak diterbitkan. Medan: UINSU.
- Rabindran dan Darshini Madanagopal. (2020). Piaget's Theory and Stages of Cognitive Development-An Overview. *Scholars Journal of Applied Medical Sciences*, 8(9): 2152-2157. <https://doi.org/10.36347/sjams.2020.v08i09.034>
- Ratinho, Elias and Catia Martins. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. J., Heliyon. (9): 2-16. Elsevier, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>.
- Regidor, Analyn R., et al. (2024). The Impact of Supportive Learning Environment on Student Learning Motivation of Senior High School Students. *Asian Journal of Education and Social Studies*. 50(7), <https://doi.org/10.9734/ajess/2024/v50i71487>
- Riduwan. 2015. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian.. Bandung: Alfabeta
- Ridwan, Abdullah Sani. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Rifa, Iva. (2012). *Koleksi Game Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlasBooks.

- Sa'diyah, Ilmatus, dkk. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11 (3).
- Sadiman, Arief S, dkk. (1993). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. (2010). *Metode Penelitian-Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Sanjaya, Winna. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, Angga. (2019). Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sinaga, B. (2008). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan Masalah Berbasis Budaya Batak (PBMB3). Disertasi Tidak Dipublikasikan. Medan: PPS Universitas Negeri Medan
- Siregar, Budi Halomoan. (2024). *Invensi Hypothetical Learning Trajectory (HLT) melalui Pendekatan Pembelajaran TERPADU Terintegrasi dengan Budaya Melayu Deli dan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Tingkat Tinggi Siswa*. Disertasi Tidak Dipublikasikan. Medan: PPS Universitas Negeri Medan.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperatif Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Slavin. (1995). *Cooperative Learning*. USA: A Simon & Schuster Company.
- Smiderle, Rodrigo., et al. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. J., *Smart Learning Environment*. 7(3):2-11, <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>.
- Soleha, Daimatus, dkk. (2024). Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Matematika berbantuan Media Bamboozle berbasis Kearifan Lokal. *Karya Pendidikan Matematika*, 11 (1).
- Sortwell, A.; Trimble, K.; Ferraz, R.; Geelan, D.R.; Hine, G.; Ramirez-Campillo, R.; Carter-Thuiller, B.; Gkintoni, E.; Xuan, Q. A Systematic Review of Meta-Analyses on the Impact of Formative Assessment on K-12 Students' Learning: Toward Sustainable Quality Education. *Sustainability* 2024, 16, 7826.

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (1998). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, Irma., dkk. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahaya.
- Sundari, Emi., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3 (2)
- Sundayana, Rostina. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261–292.
- Syafi'i. Imam. (2022). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Darus Shibyan Balung. *Pesat: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 8 (2).
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta : Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. (2014) *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waskhudin. (2016). Penerapan Strategi Tandur sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 1(2).
- Wati, Ega Rima. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widodo, Hendro. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: UAD Press.
- Yohanis, J., Triwiyono, Modouw, W. 2013. "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Bilingual Kelas X Pokok Bahasan Gerak Lurus Di SMA Negeri 3 Jayapura." *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*. I: 10–19. <https://garuda.kemdikbud.go.id/author/view/575956>.
- Zega, Refni Fajar Wati. (2023). Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2).