DAFTAR PUSTAKA

Abidin, A. A., Cantona, E. Z., Wicaksana, M. A., Annastasya, S., & Sukmana, T. (2023). Dampak Penggunaan Smartphone pada Proses Pembelajaran. *EDUCATION: Scientific Journal of Education*, *1*(2), 124–132. https://journal.csspublishing/index.php/education

Aditya, D. C., Afkarina, H. A., & Wahyuningtyas, A. F. (2025). *JURNAL ANGKA Penggunaan Aplikasi Game Edukatif Berbasis AI terhadap Kreatifitas Mahasiswa Baru Rumpun Fisika di Universitas Negeri Semarang dikembangkan dalam proses pendidikan , terutama di era digital yang terus*. *2*(1), 79–92.

Agus, P., Praditya, D., Sudarma, I. K., & Pudjawan, K. (2019). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN EVALUASI INSTRUCTIONAL GAME MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMPLB-B NEGERI 1 BULELENG*. *6*, 66–76.

Anggraena Yogi, D. (2023). Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran. In *International Journal of Current Science Research and Review* (Vol. 06, Issue 08). https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v6-i8-38

Ardi Irawan, M. A. R. H. (2021). *KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA PADA Pendahuluan Pendidikan selalu mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan adanya perubahan dan perkembangan kehidupan manusia . Oleh karena itu proses pembelajaran yang dilakukan dalam rangka per*. *10*(April), 91–100.

Arifin, M. B. U. B. (2018). Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. In *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan* (Issue January). https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5

Arjuna, & Aldino, P. (2016). Simulakra Dalam Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Simulacra in the Educational Games As a Learning Media. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, *V Nomor 8*, 360. https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrOu4K6seRndKcAszpXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1744250554/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fjournal.student.uny.ac.id%2Ffiptp%2Farticle%2Fdownload%2F5541%2F5287/RK=2/RS=c2XbzL2zk6U2fuEKkxaxwV89f6c-

Arni, K. J., Ariana, L., & Rahayu, S. (2025). *PENERAPAN MODEL DESAIN PEMBELAJARAN ADDIE DALAM PEMBELAJARAN IPA : Kajian Literatur dan Implementasi APPLICATION OF THE ADDIE LEARNING DESIGN MODEL IN SCIENCE LEARNING : A Literature Review and Implementation*. *2*(November 2024), 173–178.

Asriyatun, A., & Nugroho, M. A. (2014). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Rpg Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *12*(1). https://doi.org/10.21831/jpai.v12i1.5165

Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., Patty, N. S., Pgpaud, P. S., Loura, K., Sumba, K., Daya, B., & Timur, N. T. (2024). *PEMBELAJARAN INTERAKTIF : MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN*

SISWA PENDAHULUAN Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar m. *5*(2), 193–198.

Branch, R. M., & Gustafson, K. (n.d.). *Design Approaches and Tools in Education and Training*.

Dewi Ikmah. (2016). Keefektifan Collaborative Learning Berbasis Tugas Dengan Peer Assessment. *UNNES Press*.

Farta Milala Hendi, Endryansyah, Joko, A. I. A. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran KEEFEKTIFAN DAN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PLAYER. *Pendidikan Teknik Elektro*, *1*, 195–202.

Fathurrahman, A., Sumardi, & , Adi E. Yusuf, S. H. (2019). *PENINGKATAN EFEKTIVTAS PEMBELAJARAN MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK DAN TEAMWORK*. *7*(2), 843–850.

Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). Game Edukasi Matematika Berbantuan Rpg Maker Mv Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, *8*(1), 172–180. https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9936

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, *1*(1), 20–20. https://doi.org/10.1145/950566.950595

Hamzah, A. N., & Widodo, D. W. (2021). Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naïve Bayes. *Jurnal Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 7–14.

Handayani, K. (2017). Analisis faktor – faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika. *Seminar Nasional Matematika: Peran Alumni MatematikadalamMembangunJejaring*, 327. http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/26892

Herman, T. (2000). Strategi pemecahan masalah (problem solving) dalam pembelajaran matematika. *Pendidikan MAtematiak UPI*, 1–12. http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._MATEMATIKA/196210111991011-TATANG_HERMAN/Artikel/Artikel14.pdf

Husain, R. (2020). Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri …*, *1*(2012), 12–21. http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/download/396/359

Ismawati, I., Arjudin, A., Lu'luilmaknun, U., & Subarinah, S. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi SOLO Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(1b), 569–580. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1257

Judijanto, L., Muhammadiah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue

June). https://www.researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, *3*(1), 45–56. https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349

Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Banthayo Lo Komputer*, *2*(1), 78–82. https://doi.org/10.37195/balok.v2i1.542

Laiya, S. W. (2020). Pengembangan Media Lutem (Ludo Tema) Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *5*(2), 153–162.

Laksono, D. T., Swanjaya, D., & Wulaningrum, R. (2022). *Implementasi SDLC Waterfall dalam Pembuatan Game Edukasi Heroes of Harmony " HOH " Menggunakan RPG Maker Mv*. *2*(2), 14–22.

Lalujan, A., Tulenan, V., & Rindengan, Y. D. Y. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) Tuanku Imam Bonjol. *UNSRAT Repository*, *04*(02), 1–7.

Lukman, H. S., Setiani, A., & Agustiani, N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Teori Krulik dan Rudnick: Analisis Validitas Konten. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 326–339. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1761

Mahmudi, A. (2006). Pembelajaran Kolaboratif [Collaborative learning]. *Fmipa Uny*, 1–11. http://eprints.uny.ac.id/11996/1/PM - 57 Ali Mahmudi.pdf

Mardani, A. P., Mawardi, T. C., Hanafri, M. I., Uliyanti, E., Br, P., & Informatika, T. (n.d.). *Efektivitas Game RPG Maker MV dalam Edukasi Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar*. 732–743.

Muhammad Yaumi. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Jurnal Akuntansi*, *11*, 1–21.

Murdiana, I. N. (2015). Pembelajaran Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika. *Pendidikan Matematika*, *4*(1), 1–11.

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/

Nuraminudin, M., Astuti, I. A., & Susanto, S. A. (2022). Pengembangan Game Math Story Problems Menggunakan RPG Maker MZ untuk Anak 4-7 Tahun. *Edu Komputika Journal*, *9*(2), 97–104. https://doi.org/10.15294/edukomputika.v9i2.57411

Nurvela, E., Malalina, & Firma Yenni, R. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS VIII MTs. MUJAHIDIN PALEMBANG. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, *12*(2), 209–216. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/4336/pdf

OECD. (2023). PISA 2022 Results. In *Factsheets: Vol. I*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/

Prima Riyani, & Muhamad Sofian Hadi. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, *7*(1), 9–20. https://doi.org/10.21009/jrpms.071.02

Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, *5*(1), 23–30. https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530

Qomariyah, R. S., Karimah, I., Masruro, Soleha, R., & Ferdiansyah, D. (2022). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran Di Sd Tanjungsari Yang Berdampak Pada Ketidak Efektifan Pada Proses Penilaian. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, *34*(1), 22–36. https://doi.org/10.21009/parameter.341.04

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(08), 506–516. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554

Rahayu, A. P., Nisak, H. K., Wahib, A., & Besari, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Kolaboratif di Era digital: Studi Kasus Perguruan Tinggi Swasta Magetan: Innovation of Collaborative Learning Methods in the Digital Era: Case Study of Magetan Private Colleges. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *4*(02), 368–379. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.

Robby Anto, R. G., & Ginting, D. (2024). Penerapan Metode Mengajar Kolaborasi Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Pendidikan Dasar. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *16*(2), 316–325. https://doi.org/10.26418/jvip.v16i2.64543

Rohman, Syaifudin, N. A. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Di SMA Negeri 14 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, *5*, 165–173.

Rosalia, N., & Isnawati. (2018). Tinjauan Validitas, Kepraktisan, Dan Keefektifan Booklet Sains Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Smp. *Ejournal-Pensa*, *06*(01), 32–37.

Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 431–439. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609

Sari, A. N., Wahyuni, R., & Rosmaiyadi, R. (2016). Penerapan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VIII SMP Negeri 10 Pemangkat. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, *1*(1), 20. https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.78

Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, *18*(1), 205–218. https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266

Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, *8*(1), 45–59. https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06

Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, *3*(3), 63–68. https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415

Sucipto, S., Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *12*(1). https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.84353

Sunaryati, T., Azzahra, S. S., Khasanah, F. N., Dewi, N., & Komariyah, S. (2024). *Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Analysis of Test Instruments as an Evaluation Tool in Learning in Elementary Schools*. *XX*, 316–324.

Supianto, S., Marmoah, S., Poerwanti, J. I. S., Sukarno, S., Istiyati, S., & Mahfud, H. (2023). Workshop Peyusunan Instrumen Tes Bagi Guru Sekolah Dasar. *Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(2), 117–124. https://doi.org/10.24269/adi.v7i2.7323

Suryani, N. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Siswa. *Jurnal Harmoni IPS*, *1*(2), 1–23.

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

Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2018). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan Rpg Maker Mv. *Journal Of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, *1*(1), 24–28. https://doi.org/10.47709/cnapc.v1i1.5

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, *4*(2), 1.

Wijaya, A. R., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). Pembuatan Game the Legend of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. *Jurnal Media Infotama*, *19*(1), 69–78. https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3807

Wulandari, A. E., Ashar, E., & Jusra, H. (2018). Hubungan antara motivasi belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas vii 1. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2018*, *01*, 397–405.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya*

Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *05*(02), 3928–3936.

Yuliati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 1159–1168. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.547

Yunarti, T., Dani, A. R., & Aini, E. N. (2024). Strategi Pemecahan Masalah Siswa dalam Matematika : Kajian Literatur. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2024*, 661–667.

Yunianti, E. R. (2023). *Pengaruh Minat Dan Mmotivasi Siswa Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Aljabar Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Tegal*. 1–123. https://perpustakaan.uingusdur.ac.id/portal-pustaka#

Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, *10*(2), 59. https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192

Zulaiha, S., Meisin, M., & Meldina, T. (2023). Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *9*(2), 163. https://doi.org/10.24042/terampil.v9i2.13974

Zuschaiya, D. (2024). Faktor yang Memengaruhi Minat dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(01), 41–49. https://doi.org/10.58812/spp.v2i01.314

UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY