

DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.29210/120212953>
- Ariansyah, A., Sugiatno, & Bistari. (2021). MENGATASI HAMBATAN BELAJAR DALAM MATERI PLSV MENGGUNAKAN DESAIN DIDAKTIS DENGAN SCAFFOLDING. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 2.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020). *Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa*.
- Farid, M., & Khabibah, S. (2021). Pengembangan Role Playing Game (RPG) Berbasis Android Untuk Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *MATHEdunesa*, 10(3), 470–479. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n3.p470-479>
- Febriani, S., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). Game Edukasi Matematika Berbantuan RPG Maker MV Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. ... : *Teori dan Riset Matematika*, Query date: 2024-08-22 10:35:56. <https://jurnal.unigal.ac.id/teorema/article/view/9936>
- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). Tinjauan Literatur: Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *AUTOMATA*.
- Heriyanto, M. R. P., & Peni, N. R. N. (2024). Studi Literatur: Implementasi Game Edukasi Matematika dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7.
- Istiqomah, I., Sulistyowati, F., & Lestari, E. S. (2023). E-learning Persamaan Linear Satu Variabel Berbasis Web-Wix. *PRISMA*, 12(1), 83. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2638>
- Lestari, A. & Eyus Sudihartinih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berjudul Game Learn with Adventure Menggunakan Scratch.

Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika, 12(2), 127–144.
<https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v12i2.5451>

- Matondang, M. M., Setiya Rini, E. F., Putri, N. D., & Yolviansyah, F. (2020). UJI PERBANDINGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI MIPA 2 DAN XII MIPA 2 DI SMA NEGERI 1 MUARO JAMBI. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 16(3), 218. <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i3.15553>
- Nugraha, C., Wulandari, D. A., Mauliddiana, D., Atiyah, K., Nurdiansyah, A. R., Cahya Ma, E., & Hasanah, A. (2023). Belajar Matematika Menyenangkan Berbasis Media Pembelajaran Timbangan Persamaan Linier Satu Variabel pada Siswa MTs Pesantren Bustanul Arifin. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 130–138. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2133>
- Prastika, Y. D. (2020). PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMK YADIKA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Rahayu, S., Iqbal, M., & Budiman, R. D. A. (2021). Efektivitas media pembelajaran matematika berbasis web dan game edukasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 177–184. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.2281>
- Regeta, N. R., Nurilah, R. C. F., Sujadi, J. A., Khaerullah, M. I., & Karimah, S. (2023). ANALISIS BUTIR SOAL PILIHAN GANDA PADA MATERI PLSV DAN PTL SV SISWA SMP NEGERI 2 WIRADESA.
- Restuningsih, & Khabibah, S. (2021). ANALISIS KESALAHAN SISWA DALAM PEMECAHAN SOAL CERITA MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN LINIER SATU VARIABEL. *Jurnal Cartesian (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 1(1), 32–41. <https://doi.org/10.33752/cartesian.v1i1.2078>
- Ridha, M. R., Zuhdi, M., & Ayub, S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PjBL berbasis STEM dalam Meningkatkan Kreativitas Fisika

- Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 223–228.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.447>
- Riyanti, Y., Wahyudi, W., & Suhartono, S. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1309–1317.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.554>
- Sinaga, R. (2023). PENGARUH PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(1).
<https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.834>
- Siregar, S. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif (Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS)*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Soegiyono (2016), *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10.
- Yulia, Y., Purba, N. M. B., & Nasir, J. (2019). Aplikasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 101–112.
<https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.196>