

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., & Christyono, Y. (2015). Perancangan *Game* Edukasi *Platform* Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan *Construct 2*. *Transient: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 4(1), 128-133. <https://doi.org/10.14710/transient.v4i1>
- Alfita, F., Jumadi, Avita, D., & Azzam, A. (2024). *TALIGITAR: Innovative Media in Increasing Elementary School Students' Learning Interest*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(1), 13–23. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i1.70964>
- Ammariah (2021). Cara Menyelesaikan Bentuk-Bentuk Aljabar | Matematika Kelas 7. <https://www.ruangguru.com/blog/penyelesaian-bentuk-bentuk-aljabar>. Diakses pada 23 Juli 2024.
- Anggreini, D., & Priyoadmiko, E. (2022). Peran Guru dalam Menghadapi Tantangan Implementasi Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika pada Era Omicron dan Era *Society 5.0*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2022*, 1(1), 82.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Studi Pendidikan Matematika, P. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan *Software Construct 2* Berbantuan *Phet Simulation* Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038-3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia>
- Asrori, M. A. R., Mahardhani, A. J., Wahyudi, W., & Nurhidayah, D. A. (2023). *Literature Study in Numeracy Learning for Children with Special Needs and Policy Alternatives*. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 17–34. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2146>
- Barus, M. D. B., & Hakim, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Metode *Practice Rehearsal Pairs* pada Siswa SMA Al-Hidayah Medan. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 74-78. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v6i1.687>

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Carolyn, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12-18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Crossman, A. (2020). *Purposive Sampling - Definition and Types*. In Thoughtco.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275-282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Enjelita, Oktaviana, D., & Ardiawan, Y. (2023). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v3i1.257>
- Fatimah, S., & Fatonah, S. (2023). Development of Focusky Multimedia-Based Comics to Increase Students' Learning Interest in Science Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(4), 2082–2088. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.3444>
- Fitrotul Wakhidah, R. N. (2023). *Pengembangan Game Edukasi "Math Advanture" Berbasis Android dengan Software Construct 2 pada Materi Pola Bilangan*. Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (1990). *How to Design and Evaluate Research in Education*
- Fricticarani, A., Hayati, A., Ramdani, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi*

- Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68.
<https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Ginancar, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121-129. <https://doi.org/10.52434/jp.v13i1.822>
- Go, M., Golbin, R., Velos, S., Dayupay, J., Dionaldo, W., Cababat, F., Bongo, M., Troussas, C., & Ocampo, L. (2022). *Evaluating digital mathematical games in improving the basic mathematical skills of university students. International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 55, 899 - 921. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2022.2089604>
- Gunawan, E., Sulistyowati, & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107-112. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Harun, S. (2022). Pembelajaran di Era 5.0. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- JackMa. (2018). *World Economic Forum*. Davos, Swiss. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3238241/jack-ma-ubah-pendidikan-agarbersaing-dengan-robot>. Diakses tanggal 23 Juli 2024.
- Kartika, Y., Wahyuni, R., Sinaga, B., & Rajagukguk, J. (2020). *Design Adventure Education Mathematics Game to Improve The Ability of Creative Thinking in Mathematics. International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(12), 1042–1048. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i12.3475>
- Kaushal, R., Rose, S. C., Sehrawat, S., Sharma, R., Lata, P., & Gorakhnath, I. (2022). *Exploration of the factors of mathematics anxiety and its impact on the achievement of students in mathematics. International Journal of Health Sciences*, 6(S9), 1236–1247. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns9.12482>
- Kayan, S., & Aydin, Ş. (2023). *The Effect of Teaching Algebraic Expressions with*

- Educational Games on Sixth-Grade Students' Attitudes towards Mathematics. International E-Journal of Educational Studies*, 7(15), 797–816. <https://doi.org/10.31458/iej.1347251>
- Khoirudin, A., Khoiri, N., Fahreza, R. B., & Nisa, I. F. (2023). Manajemen Sekolah di Era Society 5.0 dalam Meningkatkan Kualitas dan Produktivitas Sumber Daya Manusia. *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 222–240. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v5i2.746>
- Kholifah, Winda Nur (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15-20. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lamina, L., Athma Putri Rosyadi, A., & Lidiawati, R. (2023). Implementasi Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kurikulum Merdeka Peserta Didik Kelas I Sdn Ngaglik 01 Batu. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4368–4384. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7765>
- Lestari, L., & Surya, E. (2017). *The effectiveness of realistic mathematics education approach on ability of students' mathematical concept understanding. International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 34(1), 91-100.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). *The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. PLoS ONE*, 19 (1 January), 1–21. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). *Using the concept of game-based learning in education. International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53–64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>

- Lubis, M. M., Miysikah, Z., & Naution, M. D. (2024). Identifikasi Kesulitan Belajar Anak Pada Pelajaran Matematika Kelas Rendah. *Edukasia : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 7–12.
- Mabruroh, D. A., Faishol, R., & Muftiyah, A. (2023). Pengembangan *E-Learning* Berbasis Website Sebagai Sumber Belajar Fikih Model *Blended Learning*. *International Journal of Educational Resources*, 4(3), 285–302. <https://doi.org/10.59689/incare.v4i3.862>
- Mahsunah, I. S., & Waryanto, N. H. (2018). *Development of Interactive Learning Media with Construct 2 Software to X Graders Student on The Trigonometry Material*. In *University of Muhammadiyah Malang's 1st International Conference of Mathematics Education (INCOMED 2017)* (pp. 129-132). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/incomed-17.2018.27>
- Muhammad Idris, S., Jumadi, & Suhendar, U. (2019). Pembelajaran Matematika Materi Persamaan Garis Lurus dengan Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan Geogebra. *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 5(2), 78–90. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v5i2.797>
- Mutmainah, Y. H., Suhendar, U., & Sumaji, S. (2023). Perbandingan Pengaruh Pendekatan RME dan Saintifik Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v7i1.7426>
- Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Limit Fungsi Aljabar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1575-1581. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4004>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*, PISA OECD Publishing, Paris. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pan, Y., & Mow, G. L. (2023). *Study on the Impact of Gamified Teaching Using Mobile Technology on College Students' Learning Engagement*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 18(24), 133–148. <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/45647>

- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). Pengembangan *Game* Edukasi Matematika “*Matrig*” dengan *Software Construct 3* di SMP. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 8(1), 21-30. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>
- Putri, H. E., Muqodas, I., Wahyudy, M. A., Abdulloh, A., Sasqia, A. S., & Afita, L. A. N. (2020). *Kemampuan-kemampuan matematis dan pengembangan instrumennya*. UPI Sumedang Press.
- Qohar, A., Susiswo, S., Nasution, S. H., & Wahyuningsih, S. (2021). *Development of Android-Based Mathematics Learning Game on the Topic of Congruence and Similarity*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 15(9), 52–69. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i09.20723>
- Razad, M. M., Suharti, S., & Rahman, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berkema (Bermain Kematematikaan) Berbantuan *Construct 2*. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(3), 659-668. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.10698>
- Reydata, M., Heriyanto, P., Robiah, N., Peni, N., Matematika, P., & Dahlan, U. A. (2024). Studi Literatur : Implementasi *Game* Edukasi Matematika dalam Pendidikan Karakter. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(1), 7–10. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v7i1.21652>
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*. Jakarta : Maskha.
- Rufiana. I. S., Ekayanti, A., Munawaroh, I. T., Putri, F. I. P., Yuwiarti, I., & Wulantari, V. (2022). Pembelajaran Bilangan Bulat dengan Menggunakan *Cuisenaire Rods*. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 7 (2), 127-137. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v7i2.6457>
- Rufiana, I. S., Wahyudi, & Nurhidayah, D. A. (2021). *Using a Smartphone Application (Notes) to Improve Math Learning Outcomes in Online Learning During the Covid-19 Pandemic*. *Proceedings of the 1st International Conference of Education, Social and Humanities*, 581(Incesh), 194–198. <https://www.atlantispres.com/proceedings/incesh-21/125962199>

- Safaatin, Amalia (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Dan Minat Siswa SMP*. Undergraduate thesis, IAIN Metro
- Safitri, M & M. R.A. (2022). ADDIE Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sahid, W., Prihaswati, M., & Mawarsari, V. D. (2024). Persepsi Siswa dan Guru SMP Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 15(1), 125–138. <https://doi.org/10.26877/aks.v15i1.18514>
- Sari, P. N., Jumadi, & Ekayanti, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Math*) untuk Penguatan Literasi-Numerasi Siswa. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(2), 89–96. <https://doi.org/10.53769/jai.v1i2.90>
- Sawitri, D. (2023). Internet of Things Memasuki Era Society 5.0. *Jurnal Komputer, Informasi Teknologi, dan Elektro*, 8(1), 31–35. <https://doi.org/10.24815/kitektro.v8i1.28578>
- Siregar, H. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Scratch Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII MTS Al-Fauzi Cinta Rakyat*. Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Sitopu, J. W., Khairani, M., Roza, M., Judijanto, L., & Aslan. (2024). *The Importance of Integrating Mathematical Literacy in the Primary Education Curriculum : a Literature Review*. *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)*, 2(1), 121–134. <https://injotel.org/index.php/12/article/view/54>
- Skovsmose, O. (2020). *Critical mathematics education* (pp. 154-159). Springer International Publishing.
- Sriyanto, H. J. (2017). Mengobarkan api matematika. *CV Jejak (Jejak Publisher)*.
- Sugiyono, D. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.

- Sumaji, S., & Wahyudi, W. (2020). Refleksi Pembelajaran Matematika SMK Muhammadiyah 1 Ponorogo pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Mutlak. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 746-755. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.281>
- Umbara, U., Munir, Susilana, R., & Puadi, E. F. W. (2021). *Algebra dominoes game: Re-designing mathematics learning during the covid-19 pandemic. International Journal of Instruction*, 14(4), 483–502. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14429a>
- Unlu, M., Ertekin, E., & Dilmac, B. (2017). *Predicting relationships between mathematics anxiety, mathematics teaching anxiety, self-efficacy beliefs towards mathematics and mathematics teaching. International Journal of Research in Education and Science*, 3(2), 636–645. <https://doi.org/10.21890/ijres.328096>
- Verawati, V., & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. 2, 617–627.
- Widharyanto (2008). Model-model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Bahan Diklat Profesi Guru. UMY.
- Wiratama, R. A., Wahyudi, W., & Nurhidayah, D. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika "Alamat" Pada Materi Peluang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Yuli Yanti, I., Pudjawan, I. K., & Wayan Suwatra, I. I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin Anf Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Technology*, 4(1), 67. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094>