

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J., Bannan, B., Kelly, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2010). *An introduction to Educational Design Research* (Cetakan ke-3 ed.). (T. Plomp, & N. Nieveen, Eds.) Netzdruk, Enschede: SLO •Netherlands institute for curriculum development.
- Amelia, R., Aripin, U., & Hidayani, N. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematik siswa smp pada materi segitiga dan segiempat. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1143-1154.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1787-1790.
- Ardiansyah, A. S., Anwar, M., Prasetya, B. D., Wardani, R. K., & Ratnawati, N. (2023). Inovasi Bahan Ajar Etnomatematika melalui Permainan ENgklek dengan Game Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1344-1357.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Cowan, P. (2006). *Teaching mathematics: A handbook for primary and secondary school teachers*. New York: Routledge.
- Dalimunthe, N., & Rahmaini. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai dalam Pembelajaran Maharah Istimia. *Jurnal Educatio*, 1378-1385.
- De Freitas, S. (2006). Learning in immersive worlds: A review of game-based learning. *JISC Elearning Innovation*.
- Dewi, I., Kertih, I., & Maryati, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis Platform Tiktok untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Media Komunikasi FPIPS*, 131-140.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124-130.
- Dewi, N. P., Endiana, I. M., & Arizona, I. E. (2019). Pengaruh Rasio Likuiditas, Rasio Leverage dan Rasio Profitabilitas Terhadap Financial Distress Pada Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Kumpulan Hasil Riset Mahasiswa Akuntansi (KHARISMA)*, 1(1), 322-333.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*.

- Fernandes, P. d., Jardim, J., & Lopes, M. d. (2021). The Soft skills of special education teachers: Evidence from the literature. *Jurnal Education Sciences, 11*(3), 125.
- Herdani, P. D., & Ratu, N. (2018). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Open-Ended Problem pada Materi Bangun Datar Segi Empat. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 09-16.
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Kemp, J., Ross, S., & Morrison, G. (2007). *Designing Effective Instruction*. USA: John Wiley & Sons.
- King, L. A. (2010). *Psikologi umum: Sebuah pandangan apresiatif*. Jakarta: Salemba humanika.
- Komalasari, E., Sumarni, & Adiastry, N. (2021). Analisis Desain Didaktis Segiempat yang Dikembangkan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 23-35.
- Kurniasih, R., & Hakim, D. L. (2019). Berpikir Kritis Siswa Dalam Materi Segiempat. *Jurnal Prosiding Sesiomadika*.
- Kusnandi. (2020). Modul Pembelajaran SMP Terbuka Matematika Kelas VII. In Ponidi, & M. Nugroho, *Modul 8 Segiempat dan Segitiga*. Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak usia DIni, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laksono, D., & Effendi, K. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP di Kabupaten Karawang pada Materi Bangun Datar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 507-516.
- Mashami, R. A., Andayani, Y., & Sofia, B. F. (2014). Pengembangan media kartu koloid untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan*, 407-414.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 113-118.
- Muslim, F. M., Kosasih, U., Saputra, S., & Ahmatika, D. (2023). Game-based learning: Math Train Track pada pembelajaran gradien. *Jurnal Math-umb.edu*, 98-103.

- Ndiung, S., Dantes, N., Ardana, I. M., & Marhaeni, A. I. (2019). Treffinger Creative Learning Model with RME Principles on Creative Thinking Skill by Considering Numerical Ability. *Jurnal International Journal of Instruction*, 12(3), 731-744.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. *Jurnal Design approaches and tools in education and training*, 125-135.
- Nursa'adah, F. P., & Rosa, N. M. (2016). Analisis kemampuan berpikir kreatif kimia ditinjau dari adversity quotient, sikap ilmiah dan minat belajar. *Jurnal Formatif*, 197-206.
- Pangestika, M. D., & Sabardila, A. (2021). Peningkatan Pendidikan Karakter melalui Ekstrakurikuler Pramuka di SMP Al Islam Kartasura. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 25-39.
- Prahmana, R. C. (2017). *Design Research: (Teori dan implementasinya: Suatu pengantar)*. Depok: Rajawali Pers.
- Pramesti, S. L., & Rini, J. (2020). *Pembelajaran Matematika Sekolah*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Priharsari, D., & Indah, R. (2021). Coding untuk menganalisis data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*.
- Putrajaya, I., Dantes, N., & Yudana, I. (2013). Studi Evaluatif Berbasis Model Context, Input, Process, Product Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) di SMK Negeri 1 Masubud Pada Jurusan Multimedia. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*.
- Riduwan. (2020). *Dasar-dasar Statistika* (Cet. 16 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Robiah, E., & Miharja, W. (2018). Teknik Bimbingan Kelompok melalui Metode Wide game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Irsyad: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, dan Psikoterapi Islam*, 1-19.
- Rohim, D. C., Rahmawati, S., & Ganestri, I. D. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL VARIDIKA*, 33(1), 54-62.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. Deepublish.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Suciati, I., & Prasetya. (2001). *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Sugiman. (2008). Pandangan matematika sebagai aktivitas insani beserta dampak pembelajarannya. *Jurnal Pendidikan Matematika*.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, W. (2022). Pemanfaatan digital game based learning dengan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Studi Eksperimen pada materi dinamika kependudukan indonesia di kelas xi ips sma negeri 2 ciamis (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi)*.
- Suwendra, W. (2018). *Metodologi Peneliti Kualitatif*. Denpasar: Nilacakra Publishing House.
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Stojanovska, T. V., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *Jurnal PLoS ONE*, 13(8), e0202172.
- Warsita, B. (2008). Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, 064-078.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 198-206.
- Yusanto, Y. (2019). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Jurnal of Scientific Communication*.