

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal IDAARAH*, 3(2), 205–215.
- Adifta, E. D., Murni, A., & Roza, Y. (2022). Desain Perangkat Pembelajaran Daring Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan STEAM pada Materi Barisan dan Deret. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 98–105.
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* (Issue 1).
- Aksara, C. (2015). *Bermain Maze sambil Mengenal Warna*. Penerbit Buku Anak by Cikal Aksara. <https://cikalaksara.com/bermain-maze-sambil-mengenal-warna/>
- Anggraini, D., Nadhifah, A., Naila Anisah Nuri Candrawati, & Lusy Rahmawati. (2024). Analisis Kesulitan Pemahaman Matematika Materi Kelipatan dan Faktorisasi Bilangan di Kelas 5 Sekolah Dasar 1 Loram Kulon. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v2i1.166>
- Arifin, S. (2020). *Pengaruh Problem-Based Learning Berdasarkan Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Matematika dan Retensi Siswa* [Thesis]. Universitas Negeri Malang.
- Azizah, N., & Syarifah. (2021). Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 109–120.
- Azzahra. (2018). *Ini Dia Permainan Labirin Tersusah*. Penuliscilik.Com. [https://www.penuliscilik.com/contoh-maze-untuk-anak-paud-dan-tk/#google\\_vignette](https://www.penuliscilik.com/contoh-maze-untuk-anak-paud-dan-tk/#google_vignette)
- Bakker, A. (2004). *Design research in statistics education : on symbolizing and computer tools* [Disertasi]. Freudenthal Institute.
- Cahaya Iskandar, R., Candra Permana, F., & Hidayatullah Firmansyah, F. (2022). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Dasar Bahasa C untuk Kelas X Multimedia SMKN 1 Majalaya. *Indonesia Journal of Computing*, 7(2), 103–114. <https://doi.org/10.34818/indojc.2022.7.2.660>
- Cahaya, T. D. (2021). *Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Have (QSH) pada Materi Eksponen di Kelas X MAN 2 Tapanuli Tengah* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

- Damayanthi, K. A. U., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar MATEmatika Berbasis Vokaso menggunakan Linkfly. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 199–208.
- Daniar, M. A., Soe'oad, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Darllis, N., F. F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- 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, P., Razak, M., Asrul, B. E. W., & Wahyuningsih, P. (2022). Perancangan Game Edukasi Labirin Matematika Dengan Algoritma Linear Congruent Method Berbasis Android. *JURNAL IT*, 13(1), 35–40.
- Educhannel. (2023, February 10). *Media Pembelajaran Maze Alur Angka*. Educhannel. <https://educhannel.id/artikel/Media-Pembelajaran/media-pembelajaran-maze-alur-angka.html>
- Fadilla, A. N., Relawati, A. S., & Ratnaningsih, N. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(2), 48–60.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Pendekatan Matematika Realistik pada Pembelajaran Berbasis Daring. *MATHEMA JOURNAL*, 3(2), 117–126.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *EduSains*, 4(2), 94–103.
- Fatmila, Y., Mawarsari, V. D., & Prihaswati, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Puzzle Exponent Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sma Kelas X. *Skripsi*. <http://repository.unimus.ac.id>
- Firdayanti, Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Retensi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Concept Attainment Berbasis Number Head Together. In *Bidang Ilmu Administrasi, Akuntansi, Bisnis, dan Humaniora*.
- Friantini, N. R., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.

- Hamidah. (2014). Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Retensinya Serta Kemandirian Belajar Siswa Smp Melalui Pendekatan Kontekstual. *Universitas Katolik Parahyangan*, 9.
- Hasanah, I. (2023). *Pengaruh Strategi PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Terhadap Minat Belajar dan Retensi (Daya Ingat) Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTSS Harapan Bangsa* [Thesis]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Hidayati, H., Adiyani, A. I., & Ariani, V. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Perbandingan Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 684–691. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JJUPE/index>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Istinah, S. (2016). *Efektifitas Model Time Token Arend dengan Pendekatan Saintifik Berbantu Alat Peraga Elling (Elemen Lingkaran) Terhadap Retensi Peserta Didik Kelas VII pada Materi Lingkaran Di SMP IT Subuluk Huda Madiun Tahun Pelajaran 2014/2015* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Kartika, I., Aripasasmita, I., & A, K. (2017). *Sistem Pakar Implementasi Game Maze dengan Java Menggunakan Metode Depth First Search*. Academia.Edu. [https://www.academia.edu/38054625/Sistem\\_Pakar\\_Implementasi\\_Game\\_Maze\\_dengan\\_Java\\_Menggunakan\\_Metode\\_Depth\\_First\\_Search](https://www.academia.edu/38054625/Sistem_Pakar_Implementasi_Game_Maze_dengan_Java_Menggunakan_Metode_Depth_First_Search)
- Kempirmase, F., Carolina, S. A., & Ngilawajan, D. A. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal-soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika di Kelas XI SMA Negeri 10 Ambon. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Universitas Pattimura*, 1, 21–24.
- Khairunnisak. (2021). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Tambang* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Khoerunnisa, P., Syifa, &, & Aqwal, M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Kiswanto, R., Hadiansa, A., & Hidayatullah, R. (2018). Perancangan Game Edukatif Matematika Menerapkan Pola Labirin Berbasis Mobile. *Media Informatika Budidarma*, 2(2), 40–46.

- Korompot, S., Maryam, R., & Rahmat, P. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Masrukan, & Walid. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Masfiah, L., Rofi'i, R., & Harwanto, H. (2019). Studi Komparasi Penerapan Model Guided Discovery Learning dan Inquiry Learning terhadap Retensi Matematika. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 524. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i3.716>
- Maulidina, M. A., Susilaningih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP*, 4(2), 113–118.
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465–479. <https://jipied.org/index.php/JSP>
- Nahriah, N. (2021). *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Barisan dan Deret Aritmetika pada Kelas VII di SMP N BP. Peliung Pemetung Basuki* [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Norkhafifah, S., Nur, S., Amuntai, S., & Selatan, K. (2022). Desain Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Di Era New Normal. *Al Mi'yar*, 5(1). <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.908>
- Noviandi, H., S, N., & F, F. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Menggunakan VAK di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 977–984. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.491>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Nurkamilah, P., Ekasatya Aldila Afriansyah, dan, Studi Pendidikan Matematika, P., Bina Insan Qur, S., Jalan Raya Bandrek, ani, Garut, K., & Barat, J. (2021). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Analisis Miskonsepsi Siswa pada Bilangan Berpangkat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 49–60. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Nurrachmah, F. K., Adzkie, K. P., & Sulistyowati, W. (2023). Strategi Pembelajaran dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini. *Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 145–156.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.

- Priharsari, D., & Indah, R. (2021). Coding untuk Menganalisis Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 21(2).
- Priyaningsih, S., & Suyono. (2020). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *PRISMA*, 9(2), 146–153. <https://jurnal.unsur.ac.id/prisma>
- Putera, J., & Yulita. (2019). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas XII MIPA 2 SMAN 21 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Rikin, M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Kelas X Pada Materi Barisan Dan Deret Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Make-A Match Di Smkn 5 Kota Jambi Provinsi Jambi. *Journal Education of Batanghari*, 1(2), 21–35.
- Saputri, V., Putra, R. W. Y., & Fadila Abi. (2022). *Materi Pembelajaran Matematika Barisan dan Deret* [Diploma thesis]. Univeristas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sepriani, D., & Rahman, R. (2021). Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Mengah Pertama. *An-Nuha Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 234–239. <http://annuha.pjj.unp.ac.id>
- Setiawan, A., Sutarto, & Indrawati. (2012). Metode Praktikum dalam Pembelajaran Pengantar Fisika SMA : Studi pada Konsep Besaran dan Satuan Tahun Ajaran 2012-2013. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(3), 3–8.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran* (B. S. Fatmawati, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Shofiah, R. I., Bektiarso, S., & Supriadi, B. (2017). Penerapan Model Poe (Predict-Observe-Explain) Dengan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Ipa Dan Retensi Siswa Di Smp). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 356–363.
- Silpiani, A. D., & Gunung, S. (2023). Pengaruh Model Snowball Throwing Berbantu Memory Game Terhadap Retensi Peserta Didik Pada Materi Virus. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 203–210.
- Sinaga, R. L. (2018). *Perbedaan Retensi Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Preview, Question, Read, Recite, Reflect, Review dan Strategi Pembelajaran Konvensional pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan di Kelas XI MIA SMA Negeri 10 Medan T.P. 2018/2019* [Skripsi]. UNIMED.
- Siva Fauziyah, L., & Noriza Munahefi, D. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 936–943. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>

- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Teneng, Purwadi, J., & Kurniawan, E. (2010). Penerapan Algoritma Backtracking pada Permainan Math Maze. *Jurnal Informatika*, 6(1), 56–67.
- Ulfah, A. D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran RQA (Reading, Questioning, and Answering) terhadap Retensi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Konsep Virus (Studi Eksperimen) di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Cihaurbeti, Tahun Ajaran 2019/2020* [Skripsi]. Universitas Siliwangi.
- Viorika, E. (2019). *Pengembangan Game Edukasi “Labirin Matematika” sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Wijayanti, M. T., & Lutfi, A. (2021a). Pengembangan Permainan Element Go Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Konfigurasi Elektron Yang Mempengaruhi Retensi Peserta Didik. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(3), 269–276. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.3.269-276>
- Yusri, D. W. (2018). *Pengaruh Lingkungan Keluarga terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA 1 Kampar Timur* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.