

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I. (2020). *Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah Matematkas Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Masalah Harta Waris Siswa Kelas XI IPA MA Takhusus Miftahul Huda Rawalo Kabupaten Bayumas*. IAIN Purwokerto : Skripsi.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Astuti, A.I. Suyanto, M., & Sukoco. (2017). Penerapan Metode *User Centered Design* Pada *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Informasi Interaktif*, 2(1), 10-20. <https://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/view/434/328>.
- Candra, A.M, Rahayu, S.T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2312-2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>.
- Coffey, H. (2009). *Digital Game-Based Learning*. Diperoleh dari <http://www.learnnc.org/lp/pages/4970>.
- Darmadi, Hamid. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2007). *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Matematika*. https://Www.Academia.Edu/9498192/Kajian_Kebijakan_Kurikulum_Mata_Pelajaran_Matematika_Departemen_Pendidikan_Nasional_Badan_Penelitian_Dan_Pengembangan_Pusat_Kurikulum_2007.
- Fajri, M. (2017). Kemampuan Berpikir Matematis dalam Konteks Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Lemma*, 3(2), 1-11. <https://dx.doi.org/10.22202/jl.2017.v3i1.1884>.
- Farhat, P. N. F. A. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Game Based Learning Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Kelas III SDN Ciputat 01*. UIN Syarif Hidayatullah :Skripsi. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/76021>.
- Ferdianto, F., & Yesino, L. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi SPLDV Ditinjau dari Indikator Kemampuan Matematis. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 3(1), 32-36. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/supremum>
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 11.

- Frontiers. (2023). Title of the article. *Frontiers in Education*, 8, Article 1092022. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1092022>
- Harahap, E.R., & Surya, E. 2017. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII Dalam Menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel. *Edumatica*. 07(01), 44-54. Prodi Pendidikan Matematika UNIMED. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v7i01.3874>.
- Isnawan, M.G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Penerbit: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Izzauddien, S. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Barisan dan Deret. UIN Syarif Hidayatullah: Skripsi.
- Kemendikbud. (2022). *Melek Literasi Numerik, Wujudkan Generasi Muda yang Siap Menyongsong Tantangan di Abad 21*. <https://kantorbahasakaltim.kemdikbud.go.id/?p=1812>.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. <https://madrasahkepri.kemenag.go.id/wp-content/uploads/2016/10/1.-Permendiknas-No-22-Tahun-2006-Tentang-Standar-Isi.pdf>
- Latifah, S. S., & Luritawaty, I. P. (2020). Think Pair Share sebagai Model Pembelajaran Kooperatif untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 35-46. <https://doi.org/10.18860/mosharafa.v9i1.10896>.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Liestiawaty, D.G. (2018). *Pemikiran H.R Hidayat Suryalaga Tentang Islam-Sunda Tahun 1981-2010*. UIN Sunan Gunung Djati: Skripsi.
- 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)*, 4(2), 113-118. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/4148>.
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*) Di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>
- Milsan, A. L., & Wewe, M. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Logis Matematis. *Journal of Education Technology*, 2(2), 65–69. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16183>

- MKDP,. Ibrahim, R. Dkk .(2018). Kurikulum & Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics. United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics*,In
- Nugraheni, W.G. (2022). *Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Di SDN Krenceng I (Skripsi)*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- OECD. (2018). *Student attitudes and average PISA scores (OECD average)*. https://www.researchgate.net/figure/Student-attitudes-and-average-PISA-scores-OECD-average_fig3_350726127.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. Preprints*.1(1), 1-9. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). *Game-based learning*. Diperoleh dari <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- Polya, G. (1973). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method (second)*. United State: Princeton University Press
- Prasetya, D.D., G.I, W.S., & Patmanthara, S. (2014). *Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. Academia-Edu*, 20(2). 45-50. https://www.academia.edu/96706768/Digital_Game_Based_Learning_Untuk_Anak_Usia_Dini.
- Pratama, U. N., & Haryanto. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167-184. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. USA: McGraw Hill.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Prenadamedia Group.
- Saefuffin & Berdiarti. 2016. *Pembelajaran Efektif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Samudra, S.A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta (Skripsi)*.. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia

- Suardi. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Suciati, I., Pasandaran, R. F., & Hajerina. (2020). Hubungan Kemampuan Matematis Peserta Didik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: *A Systematic Literature Review*. *Pedagogy*, 6(2), 56. <https://doi.org/10.2502/pedagogy.v6i2.3799>.
- Sudjana, N & Rivai, A 2012 *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Aglesindo
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. CV. ISBN 978 – 602 – 289 – 533 – 6.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ulvah, Shovia. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa ditinjau melalui model SAVI dan Konvensional. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah (JRPMS)*, 2(2), 26-34. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpms/article/download/16461/9287/>.
- Wahab, G. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1-5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 17 – 22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729/pdf>.
- Winarti, D. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Gaya Belajar Pada Materi Pecahan di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(6), 1–9. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v6i6.20462>.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi *Construct 2* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.