

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 32–45.
- Agnya, F. M., Maimunah, & Roza, Y. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Mts. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4(volume 4), 31–44.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.
- Agustiningsih, W., Sulistiono, M., & Musthofa, I. (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(6), 222–231.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Instrumen Pengumpulan Data. *Academia.Edu*.
- Ambarwati, M. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika SD. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 7(2), 65–71.
- Andayani, F., & Lathifah, A. N. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–10.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asma, N., & Khairunnisak. (2023). Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning Berbasis Literasi Digital Pada Mata Kuliah Aljabar Linier Dan Matriks. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 7(2), 180–188.
- Astikayasa, I. G., Santosa, N. A., & Pradnyanita, A. A. S. I. (2020). Perancangan Game Edukasi Belajar Bahasa Bali Untuk Anak - Anak Di Denpasar. *Jurnal*

Selaras Rupa, 1(1), 8–14.

Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 88.

Baharuddin. (2023). *Cara mudah menemukan State of Art, Research Gap, Novelty, & Knowledge Contribution dalam penelitian menggunakan Pop, Vosviewer, Open Knowledge Map, & Matriks*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Chikmah, L., Azhari, A., & Malik, M. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Hand Out Berbasis Kode Qr Dalam Materi Pengumpulan Data Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Fashluna*, 4(1), 1–9.

Csapó, B., & Funke, J. (2017). *The Nature of Problem-Solving : Using Research to Inspire 21st Century*. OECD Publishing.

Damayanti, N., & Kartini. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret Geometri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 107–118.

Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33.

Dwita Imannia, Jumroh, & Destiniar. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Program Linear. *Inomatika*, 4(1), 19–30.

Ekowati, A. C. D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Dengan Quizwhizzer: Bermain Sambil Belajar. *Journal For Energetic Youngsters*, 1(2), 140–147.

Ermawati, D., & Amalia, N. (2023). The Effect of Mat Joyo Application on Students' Understanding of Mathematical Concepts Fifth Grade Elementary School. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 9(1), 12–22.

Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). *Sumber & Media Pembelajaran di SD*. Kudus : Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.

Ermawati, D., & Zuliana, E. (2020). “Impelentation Of Open-Ended Problems On Mathematical Problem Solving Skill Of Elementary School Students.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 147–157.

Fadhallah. (2020). *Wawancara*. Jakarta : UNJ Press.

Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117.

Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2021). QuizWhizzer -Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills. *Multidiscipline International Conference*, 1(1), 455–461.

- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment) dan Evaluasi (Evaluation) dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3).
- Fatikhah, W. N., Surmilasari, N., & Armariena, D. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Matematika Materi Pengumpulan Data dan Penyajian Data Kelas V. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 5717–5725.
- Getri Sari Gogahu, D., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910.
- Harefa, D., & Laia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. 329–338.
- Harja, S. I., Bintoro, H. S., & Ulya, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model TGT Berbantuan Media Laci Kartu Soal. *Limacon: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 92–100.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28–37.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162.
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Blended Learning pada Materi Asam Basa. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 3(3), 171.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA.

- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama masa Covid-19. *jurnal literasi pendidikan dasar*. Vol. 2. No. 2. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 2, 2021 ISSN:*, 2(2), 2–3.
- Jihanifa, F. A., Sumaji, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbasis STEAM Berbantuan Media MONKABICO. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 116–128.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
- Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 02(1), 1–26.
- Kurniati, D., & Jailani, M. S. (2023). Kajian Literatur : Referensi Kunci, State Of Art, Keterbaruan Penelitian (Novelty). *Jurnal QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 1–6.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 93.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282.
- Liando, O. E. S., Rianto, I., & Paat, W. R. L. (2022). Aplikasi Mobile Learning Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 172–183.
- Madjid, R. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Si Juara Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Tunanetra Di Mtslb/a Yaketunis Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(4), 305–314.
- Magdalena, I. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : CV Jejak.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media

- Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna : Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1).
- Maruta Gautama, N., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32.
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung : CV Feniks Muda Sejahtera.
- Muckromin, A., Budiwati, R., Budiarti, A., Murdiyasa, B., & Sumardi, S. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pengolahan Data Pada Siswa Kelas V Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3977–3990.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(2), 57–65.
- Muslimah, P. A., & Rahmawati, I. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Si Putar Berbasis Android Materi Perkalian sebagai Media Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 528–538.
- Mutia, W. S., & Mulyawati, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi Power Point Terhadap Siswa Kelas V Sdn Parung Panjang 06. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 351–360.
- Nasrum, A. (2018). *Uji Normalitas Data untuk Penelitian*. Bali : Jayapangus Press.
- Nihaya, A. A., Kesumawati, N., & Dirgantara, M. R. D. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1427–1438.
- Noor, M. (2021). Novelty/Kebaruan dalam Kata Tulis Ilmiah Skripsi/Tesis/Desirtasi. *Jurnal Ustagsmg*, 1(1), 1.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Jejak.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Nurfatanah, Rusmono, & Nurjannah. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah

Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018 oleh Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.*

- Nurlianti, I., Septian, A., & Muhammad, G. M. (2024). Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *JES-MAT: Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika*, 10(1), 55–72.
- Pandra, V., & Aswarliansyah. (2023). Validitas Isi Instrumen Tes Matematika Siswa Kelas VII SMP Semester Ganjil. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 5, 31–41.
- Paramitha, G. P. A. G., Pradnyanita, A. A. S. I., & Dinata, R. D. S. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar Anak-anak Sebagai Media untuk Memperkenalkan Tradisi Perang Tipat Gandu. *Selaras Serupa*, 2(2), 86–94.
- Pratama, A., & Permatasari, R. I. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Putri, A., Desi Iswara, A., & Rahman Hakim, A. (2021). Menumbuh kembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika. *Himpunan*, 1(2), 124–133.
- Putri, D. K., Sulianto, J., & Azizah, M. (2019). Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 351–357.
- Qomusuddin, I. F., & Romlah, S. (2021). *Analisis Data Kuantitatif dengan Program IBM SPSS Statistic 20.0*. Yogyakarta : Deepublish (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
- Rachma, F. N. N., Riski, V. M., & Julianto. (2024). Treasure Map: Inovasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Game Edukasi. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 58–66.
- Ramadhani, E. F., Susilo, S. V., & Kurino, Y. D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Quizizz Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Bilangan Bulat Di Kelas V SDN Kumbung II. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan oleh FKIP UNMA pada oktober 2022. Majalengka : UNMA*, 99–104.

- Rambe, A. Y. F., & Afri, L. D. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Barisan Dan Deret. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 9(2), 175.
- Ramdhan, M. (2021). *Ramdhan, M. (2021). Metode Penelitian*. Surabaya : Cipta Media Nusantara.
- Rejeki, T. S., & Nugraheni, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi Geometri dan Pengukuran Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02).
- Risanjani, A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Matematika Knisley Berbantuan Media Quizwhizzer Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *DEWANTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–7.
- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2020). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020 oleh Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). *Penalaran dan Pemecahan Masalah Matematis*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Sumatra Utara : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini : Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah : Jurnal PGMI*, 4, 127–132.
- Ruqoiyyah, S., Muammar, & Wilujeng, H. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar menurut teori polya. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 8(2).
- Rusdiansyah, S., & Leonard, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135–143.
- Safithry, E. A. (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Malang : CV IRDH.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Said, M., Suaedi, S., & Ilyas, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Berbasis Aplikasi Android Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI MS SD YPS Singkole. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 4(2), 155–169.
- Sarjana, T. R., Herlina, S., & Sthephani, A. (2023). Media Pembelajaran Kontekstual Berbasis Prezi pada Materi Fungsi Eksponen. *Plusminus: Jurnal*

Pendidikan Matematika, 3(2), 209–220.

- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Septian, A., Monariska, E., Fatuha, A. I., & Lestari, A. (2024). Pengembangan aplikasi kelas pintar sebagai media pembelajaran matematika berbasis Android untuk siswa. *Intellectual Mathematics Education*, 2(1), 45–58.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61.
- Soleha, T. A., Karlimah, & Ganda, N. (2021). Domain Kognitif Soal di Buku Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 114–122.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumiharsono, H. M., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember : CV Pustaka Abadi.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Yume: Journal of Management*, 3(3), 84–93.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140.
- Wahyuningsih, F., Dyah Woroharsi, R. P., Saksono, L., & Imam Samsul, S. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *Advances in Engineering Research*, 209(1), 148–152.
- Wanabuliandari, S., Bintoro, H. S., & Sumaji. (2022). *Statistik Penelitian*

Pendidikan. Kudus : Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.

- Warohmah, M. (2022). *Kemampuan Pemecahan Masalah Statistik dengan Pendekatan Humanistik dan Kecemasan Belajar*. Nusa Tenggara Barat : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Wiranata, R. A., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 30.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(2), 90–95.
- Yuliani, A., Sujiman, S. U., & Wiratomo, Y. (2023). Game Edukasi Petualangan Matematika: Media Pembelajaran Digital Matematika pada Materi SD Kelas V. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 87.