

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwikarta, R., & Dirgantara, H. B. (2017). Pengembangan permainan video endless running berbasis android menggunakan framework game development life cycle. *Indonesia: KALBIScientia*, ISSN, 2356-4393.
- Aribowo, E. K. (2017). *Gamification: adaptasi game dalam dunia pendidikan*. Surakarta: Pelangi Press
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Ikraith-informatika*, 4(3), 1-5.
- Christensen, T. (2023, Februari 26). What is board game?. *Sport n Hobbies*. <https://www.sportsnhobbies.org/what-is-a-board-game.htm>
- Dewi, D. K., Khodijah, S. S., & Setiawan, W. (2020). Analisis motivasi belajar matematika siswa SMA bingkai cendekia cililin berbantuan aplikasi geogebra pada materi transformasi geometri. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(1), 49-58.
- Dewi, Putu Ayu Kusuma (2020) *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA TIPE SIDE SCROLLING GAME BERBASIS METODE DRILL PADA PEMBELAJARAN ALJABAR SISWA SMP KELAS VII*, Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60.
- Grinspoon, P. (2020). The health effects of too much gaming. Diambil dari <https://www.health.harvard.edu/blog/the-health-effects-of-too-much-gaming-2020122221645>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, I. M., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Geogebra Pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 4(1), 47-59.

- Haqq, A. A., & Toheri, T. (2019). Reduksi hambatan belajar melalui desain didaktis konsep transformasi geometri. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 3(2), 117-127.
- Hiidayat, Ikhsan Saeful (2022) *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DENGAN BANTUAN SMART APPS CREATOR 3*, Skripsi, Universitas Siliwangi
- Maulani, F. I., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal materi transformasi geometri. *Jurnal Gammath*, 5(1), 16-25.
- Muqtasidah, Resi (2023) *PENGEMBANGAN MODUL BERBANTUAN SOFTWARE SIGIL PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI*, Skripsi, Universitas Siliwangi.
- Nainggolanm A. M., & Deali, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran, *Journal of Psychology "Human Light"*, 2(1), 31-47.
- Parlett, D. (2023, Januari 26). card game. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/card-game>
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018, September). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1097, No. 1, p. 012123). IOP Publishing.
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1-12.
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di indonesia untuk kelas v sd. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299-306.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. Mudir: *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.

- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126-138.
- Sugiyono (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*, Bandung: ALFABETA
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8-13.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV WACANA PRIMA.
- Suwarsi, S., Mukti, Z., & Prabowo, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan HOTS Siswa melalui Permainan Kartu Soal dalam Pembelajaran PBL. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 248-255).
- Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 2(1), 38-41.
- Rusli, R. K., & Kholik, M. A. (2013). Teori belajar dalam psikologi pendidikan. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4(2).
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99, 101-116.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(2), 127-131.