

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. S., Ratnasari, D., & Lestari, D. P. (2025). Kurikulum Merdeka sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan pada Abad 21 di Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azizah, K., Rafianti, N., & Indriani, P. (2026). Analisis Konsep Deep Learning dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad ke-21 di Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Branch, R. M., & Branch, R. M. (2009). *Implement. Instructional design: The ADDIE approach*.
- Choirunisa, C., Fawensi, P. T., Utari, R. S., Kurniadi, E., & Yukans, S. S. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Djamarah, S. B. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Enjelita, Oktaviana, D., & Yardiawan, A. (2023). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 terhadap

Kemampuan Pemahaman Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*.

Fahmi, S., Assyifa, Z. T., & Widyanesti, S. (2024). Aplikasi Pembelajaran dengan Construct 2 pada Materi Kesebangunan sesuai Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*.

Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*.

Hanum, L. S. (2024). Implementasi dan Tantangan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Abad 21. *PAKAR Pendidikan*.

Hardjasudarma, A. . (2023). Media Pembelajaran Sebagai Wadah Mahasiswa untuk Berkreasi dalam Melaksanakan Pembelajaran. *Jurnal Internasional*.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., & Adnin, I. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. 2018, 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>

Kautsar, F. A., Ansori, H., & Suryaningsih, Y. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Menyelesaikan Masalah Barisan dan Deret Berdasarkan Aspek Inference. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*.

Kemp & Dayton. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row.

Khairani, D. R. (2024). Hubungan Motivasi dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN No 100311 Palsabolos pada Mata Pelajaran IPS T.A.

2023/2024. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan*.

Khofifah, Wi. N. (2023). *Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Universitas Penedidikan Ganesha.

Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.

Listianto, A. F., Minarso, D., Maulidah, H., Sa'adah, N., Nurhayati, S., & Murniati, N. A. N. (2025). Relevansi Perubahan Kurikulum Indonesia terhadap Tantangan Pendidikan Abad ke-21. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Maksum, M., & Hanif, M. (2024). Motivasi dan Minat Belajar sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Belajar dalam Kajian Psikologi Pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan SDM*.

Mardiyah, J., Khotimah, H., & Susilo, G. (2024). Pengembangan Game Edukasi BESARANG (Bermain Sambil Belajar Peluang) Menggunakan Software Construct 2 pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*.

Musiqon. (2012). *Media & Sumber Pembelajaran*. PT. Prestasi Pustakaraya.

Nieveen, N. (1999). *Prototyping to reach product quality. Design approaches and tools in education and training*. 125–135.

- Nisa, R., & Mawardah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi dengan Program Construct 2. *Jurnal Gammath*, 08, 159–169.
- Nubailah, N., & Nisa, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Construct 2. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*.
- Rahmawati, I. (2025). Kurikulum Merdeka dan Keterampilan Abad 21: Studi Fenomenologi terhadap Pengalaman Guru. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*.
- Septianing, I., Melati, L., Deo, N., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan . Game Based Learning merupakan metode memperoleh konsep dan keterampilan baru melalui penggunaan permainan digital. 4(1).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana. (2009). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdakarya.
- Sukajaya, I. N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis*

Game Edukasi Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas VII. 9(1), 19–31.

Yunitasari, R., & Umi, H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232:243.