

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Suryowati, E. (2022). Mengeksplor Penalaran Spasial Siswa dalam Menyelesaikan Soal Geometri Berdasarkan Gender. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 61-72.
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Education: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46-52.
- Amien, M. (2017). *Panduan Sukses TPA Masuk Perguruan Tinggi*. Solo : Genta Smart.
- Aprilianti, Y. A., Lestari, U., & Iswayudi, C. (2014). Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Jurnal Script*, 22-23.
- Ar-Rahmah, A. N. (2021). *Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform wordwall. net pada siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Arikunto, A. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ardiawan, Y., & Nurmaningsih, N. (2017). Hubungan Kemampuan Matematika dengan Potensi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Pontianak. *JURNAL e-DuMath*, 3(2).
- Auliya, A. (2021). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa SMP Kelas VII* (Doctoral Dissertation, Uin Fas Bengkulu).
- Bahar, M. N. R., Kasim, S., & Sidik, U. S. (2022). Pengembangan Game Edukasi Tes Potensial Akademik Berbasis RPG Maker di SMAN 1 Sidrap. *INTEC: Information Technology Education Journal*, 1(1).
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113-1134.
- Creswell, J. W., (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Knight, V., Young, J., Koscielak, K., Bauhaus, B. & Markanich, M. (eds.), Fourth Edi ed., Washington, DC: SAGE Publication, ISBN: 9781452226095.

- Darma, Y., Suratman, D., & Yani, A. (2019). *Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- David, D. (2016). Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror. *Cogito Smart Journal*, 2(2), 167-179.
- Davis, B., & the Spatial Reasoning Study Group (Eds.). (2015). *Spatial reasoning in the early years: principles, assertions, and speculations*. New York, NY: Routledge.
- Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 315-320.
- Elisa, A., & Yuliana, K. (2021). Pengembangan Game Edukasi Math Maze Berbasis Multimedia Interaktif Konversi Pecahan Desimal Kelas IV. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3)
- Febrinatasia, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game Berbasis Power Point untuk Mata Kuliah English for Biology. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game Berbasis Power Point untuk Mata Kuliah English for Biology*.
- Haidar, A., Qanaâ, M., & Wikusna, W. (2017). Aplikasi Tes Potensi Akademik Berbasis Web. *eProceedings of Applied Science*, 3(2).
- Hamzah, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ikwan, A., Mauluddin, M. S., & Mustagfirin, M. (2017). Aplikasi Game Edukasi Matematika Fish Math Berbasis Android. *Prosiding SNST Fakultas Teknik*, 1(1).
- Masdi, H., & Pratama, A. R. (2022). Pengembangan E-Modul Edutainment-Sway Pembelajaran Instalasi Tenaga Listrik di SMK Kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 8(1).
- Mulligan, J., Woolcott, G., Mitchelmore, M., Busatto, S., Lai, J., & Davis, B. (2020). Evaluating the impact of a Spatial Reasoning Mathematics Program (SRMP) intervention in the primary school. *Mathematics education research journal*, 32(2), 285-305.
- Nawawi, H. (2015). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Pratama, B. H. A., & Sujatmiko, B. (2018). Analisis Pengaruh Nilai Tes Potensi Akademik Pada Evaluasi Pemrograman Dasar Terhadap Motivasi dan

Kemampuan Pemrograman. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 3(01).

Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(1).

Pratama, Soni. (2019). Pengembangan Buku Saku Berbasis PBL Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Pola Bilangan Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Sungai Raya. *Skripsi IKIP PGRI Pontianak*: tidak diterbitkan.

Riswanto, I. (2013). "Pengembangan Soal Tes Potensi Akademik Numerik Penerimaan Siswa Baru SMP Berbantuan Media Berbasis Wireless Application Protocol Java 2 Micro Edition (J2ME)". *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. Vol 2 (1): hal. 95-104.

Saputra, M. H. Y., Arthana, I. K. R., & Santyadiputra, G. S. (2017). Simatik: Aplikasi Simulasi Bank Soal Tes Potensi Akademik (TPA) Berbasis Multi Platform. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 5(2).

Sudaryono, dkk., (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian : Kualitatif Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian : Kualitatif Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Septia, T., Prahmana, R.C.I., Pebrianto, & Wahyu, R. (2018). Improving Students Spatial Reasoning with Course Lab. *Journal on Mathematics Education*, 9(2), 327-336.

Widoyoko, S.W. (2020). *Teknik Menyusun Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Prayudi, K. A. W., Arthana, I. K. R., & Wirawan, I. M. A. (2015). Pengembangan Game Labirin Matematika Tingkat SD. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 4(5), 414-421.

Zakyanto, M. D.A., & Wintarti, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 11(1).

Zarkasyi, M. W., Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.