

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinsa, R., Anjasari, V., & Yensy, N. A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Menggunakan LKPD Kontekstual terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 48–56.
- Atika, E. D., Mariani, M., & Mulyono, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1881–1899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1442>
- Batista, A. M. O. (2025). Matemática Divertida: Usando Ludicidade E Projetos No 4º Ano Do Ensino Fundamental I. *Panorama Da Educação: Estudos Interdisciplinares*, 300–318. <https://doi.org/10.63330/aurumpub.011-023>
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Fehrmann, R. (2025). Implementing Augmented Reality Models in the Classroom Environment Using Merge Cubes: A Quantitative Study of the Effects on Students' Cognitive Load and Motivation. *Education Sciences*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/educsci15040414>
- Habibah Rahmah Siregar, Mohd. Arifin, & Nurdalilah. (2024). Pengaruh Demonstrasi Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang. *Jurnal Cermatika*, 3(1), 10–18. <https://doi.org/10.64168/cermatika.v3i1.1426>

- Hasanah, N., Khalidah, N., Pradja, B. P., & Raharjo, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Jendela Matematika*, 3(01), 17–26. <https://doi.org/10.57008/jjm.v3i01.1157>
- Islami, R. D., Kurniati, N., Tyaningsih, R. Y., & Azmi, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis matematika realistik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 179–186.
- Junaidi, M. A. (2025). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheet dengan Model Discovery Learning Berdasarkan Kesiapan Belajar*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022a). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022b). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>
- Kusuma Hariningsih, R. R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Sosiodrama (Role Playing) pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 8(1), 106–111. <https://doi.org/10.55886/infokom.v8i1.882>
- Masruroh, F., Dinarti, S., & Qomarijah, O. N. (2025). The Effect of Role Playing Game Learning Media on Mathematics Learning Outcomes of Grade VIII Students at SMP Islam Cendekia Harapan Jombang. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 6(2), 1007. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v6i2.1007>
- Maulida, R. (2025). *Rahma maulida nim. 21591165*.

- Muslikasari, R., & Rusnilawati, R. (2023). Model Pembelajaran Role Playing Dengan Game Digital Terhadap Sikap Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.26740/jp.v8n2.p101-110>
- Pangestika, S. K. I. (2022). Kemampuan komunikasi: Perbedaan Model Pembelajaran Role Playing dan Langsung Materi Arimatika Sosial. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 3(3), 92–96. <https://doi.org/10.37251/jee.v3i3.264>
- Rahmadhani, F., Mulyono, B., & Hapizah. (2025). Design of differentiated mathematics learning activities on arithmetic sequences and series to support students' computational thinking skills. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1), 187–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v14i1.15853>
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, N., Prasetyawati, Y., Sukmaningthias, N., & Simarmata, R. H. (2023). Development of E-Worksheet Based on Realistic Mathematics Education to Support Mathematical Literacy Skills of Junior High School Students. *E3S Web of Conferences*, 400. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202340003006>
- Selegi, S. F., Murniviyanti, M. P. D. L., Irawan, M. P. D. B., & Tanzimah, M. P. (2025). *Konsep Belajar Dalam Kurikulum Merdeka*. CV. Azka Pustaka.