



Melinda Putri Mubarika, M.Pd  
Prof. Dr. R. Poppy Yaniawati, M.Pd  
Dr. Eka Firmansyah, M.Pd  
Dr. Nenden Mutiara Sari, M. Pd

**BUKU AJAR**

**Pembuatan Games Interaktif**

**DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

# Tentang Penulis

**Melinda Putri Mubarika, S.Pd., M.Pd.** lahir di kota Kembang Bandung pada tanggal 2 Mei 1984. Alamat domisili Komp. Bumi Adipura 2 jalan Adiseroja No.5 RT.004 RW.006 Gedebage Bandung Lulus tahun 2006 Fakultas Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Pasundan dan Lulus tahun 2012 Magister Pendidikan Matematika Universitas Pasundan. Kini sebagai Dosen Magister Pendidikan Matematika Universitas Pasundan Bandung Motto hidup saya adalah bermimpilah semauumu dan kejarlah mimpi itu.

**Prof. Dr. R. Poppy Yaniawati, M.Pd** adalah dosen Universitas Pasundan, Indonesia yang lahir di Bandung, 21 Januari 1968. Beliau menerima gelar Magister (2002) dan Doktor (2006) dalam ilmu Pendidikan Matematika dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan predikat Cum laude. Pada tahun 2014 beliau memperoleh gelar Profesor (langsung Guru Besar Utama) karena karyanya yang banyak. Minat penelitian beliau berfokus pada ilmu Pendidikan matematika khususnya e-learning. Beberapa penghargaan yang beliau peroleh, diantaranya: sebagai 100 Inspiring Women Indonesia Pada tahun 2019 beliau sebagai Dosen dengan Penelitian Terbanyak Kemristekdikti, dan pada tahun 2022 beliau memperoleh World Ranking of Top Scientist in 2022-AD Scientific Index.

**Eka Firmansyah** lahir di Bandung pada tanggal 3 Desember 1986, merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ibu Ellyani, S.Pd., M.Si dan Bapak Karsita, S.Pd, serta seorang adik bernama Rio Ferdiansyah. Penulis menyelesaikan Sarjana Pendidikan Matematika di Universitas Pasundan pada tahun 2009, 1. Magister Pendidikan Matematika dari Universitas Pasundan, lulus tahun 2013, dan S-3 Program Studi Pendidikan Matematika Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, lulus tahun 2017. Saat ini penulis menjadi Dosen Tetap pada Universitas Pasundan mulai dari tahun 2018 sampai dengan sekarang.

**Dr. Nenden Mutiara Sari, M.Pd** adalah dosen Universitas Pasundan. Lahir di Cimahi, Jawa Barat 18 Juli 1988. Ia menyelesaikan Sarjana (S-1) Pendidikan Matematika dari Universitas Pasundan (2010). Magister (S-2) Pendidikan Matematika diselesaikannya di Universitas Pendidikan Indonesia (2013) dan Doktor (S-3) bidang Pendidikan Matematika dari Universitas Pendidikan Indonesia (2018). Disamping sebagai dosen tetap di Universitas Pasundan Bandung, ia juga mengajar sebagai dosen tidak tetap di Universitas Muhammadiyah Sukabumi sebagai dosen tidak tetap dengan mengampu mata kuliah Fungsi Variabel Kompleks.



☎ 0858 5343 1992  
✉ eurekaediaaksara@gmail.com  
📍 Jl. Banjaran RT.20 RW.10  
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-487-739-7



# **BUKU AJAR PEMBUATAN GAMES INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Melinda Putri Mubarika, M.Pd  
Prof. Dr. Poppy Yaniawati, M.Pd  
Dr. Eka Firmansyah, M.Pd  
Dr. Nenden Mutiara Sari, M. Pd



**eureka**  
media aksara

**PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA**

**BUKU AJAR PEMBUATAN GAMES INTERAKTIF DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

**Penulis** : Melinda Putri Mubarika, M.Pd  
Prof. Dr. Poppy Yaniawati, M.Pd  
Dr. Eka Firmansyah, M.Pd  
Dr. Nenden Mutiara Sari, M. Pd

**Desain Sampul** : Satria Panji Pradana  
Ardyan Arya Hayuwaskita

**Tata Letak** : Budi Wahyono, S.Pd.I.

**ISBN** : 978-623-487-739-7

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, DESEMBER 2022**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH**  
**NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi:**

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari  
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

**All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Berkat rahmat dan karunia Nya, buku Panduan Pembuatan dan Penggunaan Games Interaktif dalam Pembelajaran Matematika ini bisa selesai dan bisa digunakan sebagai pegangan dalam melaksanakan pembelajaran matematika bagi guru maupun siswa.

Buku ini dapat tersusun dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak. Akhirnya, penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam proses terciptanya buku ini. Semoga buku ini bisa bermanfaat dalam proses Pembelajaran Matematika itu sendiri, dan bermanfaat untuk kehidupan sehar-hari. Kritik dan saran sangat kami harapkan dari para pembaca guna penyempurnaan buku ini.

Tim Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Definisi Game .....	2
B. Teori Game.....	4
C. Jenis-Jenis Game .....	11
D. Elemen Dasar Game .....	25
E. Komponen-Komponen Game .....	27
F. Cara Membuat Game Sederhana Unity.....	28
G. Sarat Pembuatan Game.....	29
<b>BAB 2 GAME UNITY 3D.....</b>	<b>40</b>
A. Instalasi Unity 3d.....	40
B. Memahami User Interface Unity3D.....	44
<b>BAB 3 PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI MOBIE</b>	
<b>MATH.....</b>	<b>52</b>
A. Pendahuluan.....	52
B. Sumber Daya Yang Dibutuhkan.....	53
C. Menu Dan Cara Penggunaan .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>TENTANG PENULIS.....</b>	<b>73</b>

# BAB

# 1

# PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan telah menyentuh semua sendi kehidupan. Masyarakat pada era ini sudah tidak asing dengan teknologi dan bahkan tidak sedikit dari masyarakat menjadikan teknologi sebagai perlengkapan penunjang kehidupan. Hal ini dapat dilihat dari pemakaian teknologi di berbagai bidang ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan, kesehatan dan sebagainya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini tidak lepas dari kedudukan pendidikan karena pendidikan merupakan dasar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi salah satunya pada ponsel pintar (smartphone). Penggunaan ponsel (smartphone), Ipad, Tablet PC dan sejenisnya dalam kehidupan sehari-hari kian marak. Berbagai alasan menjadi magnet bagi semua kalangan dalam penggunaannya. Ringan, mudah dibawa, praktis menjadi alasan untuk pemakaiannya.

Kini ponsel tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja tetapi penggunaan ponsel sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan majunya perkembangan teknologi dan dunia pendidikan. Teknologi dan pendidikan menjadi dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Karena pada masa sekarang proses pembelajaran tidak bisa hanya menggunakan cara konvensional yang hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis saja. Pembelajaran yang memiliki konten media dapat merangsang aktivitas intelektual siswa (Cucu,2014). Media pembelajaran pada ponsel terdapat pada aplikasi game. Game tidak hanya menimbulkan dampak negatif tetapi terdapat dampak

# BAB

# 2

# GAME UNITY 3D

## A. Instalasi Unity 3d

Unity adalah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan game lintas platform yang dirancang agar mudah digunakan. Unity bagus dan lengkap untuk dipadukan dengan aplikasi profesional. Editor di Unity dirancang dengan antarmuka pengguna yang sederhana.

Pada dasarnya, Unity hanya dikhususkan untuk proses pembuatan game saja. Apabila Anda ingin membuat desain atau modeling assets 3D, maka dapat menggunakan software pihak ketiga yang lain seperti 3ds Max, Blender, dan masih banyak lagi. Unity menawarkan banyak fitur, antara lain Particle FX, Audio reverb zone, 2D sprites maker, Skybox, Ambient lighting, shaders, dan lain-lain. Unity juga mempunyai text editor bernama Mono Develop yang dapat digunakan untuk coding game juga terintegrasi langsung ke Unity Engine, dan assets store untuk mencari 2D / 3D assets yang gratis maupun berbayar.

Pernahkan Anda bermain game ? Kalau pernah, pernahkah berpikir untuk mengetahui bagaimana cara membuatnya ? Nah, saat ini banyak tools/software yang dipakai untuk membuat sebuah game. Salah satu software tersebut adalah Unity3D. Unity3D merupakan salah software game development yang lengkap. Source-nya dapat di-download melalui tautan <http://unity3d.com> . Kita dapat menggunakan versi trial-nya untuk mengeksplorasi fitur-fitur apa saja yang terdapat dalam software ini.



# BAB 3

## PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI MOBIE MATH



### A. Pendahuluan

#### 1. Tujuan

Permainan Mobie Math ini dibuat dengan tujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi Mobie Math bagi administrator dan pengguna (user).

#### 2. Deskripsi Umum Aplikasi

Permainan Mobie Math adalah permainan edukasi dalam bidang matematika untuk membantu siswa dan guru dalam menjalankan proses belajar mengajar mata pelajaran matematika berbasis mobile learning.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda. *Jurnal. eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (4), hlm. 177-187.
- Andrews, B. R. (1908). *Habit. American Journal of Psychology. Jurnal:University of Illinois Press.* 14(2), hlm. 121-149
- Andriani, I. dkk. (2011). Gambaran Kecenderungan Agresivitas Dalam Pemilihan *Game Online* Pada Anak. *Jurnal: Universitas Gunadarma*, 1 (4), hlm.70- 76.
- Angela. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), hlm. 534.
- Anggraini, D. R. dan Wahyuningsih, H. (2007). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial.* Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Anna, L. K. (2015). *Video Games Tak Pengaruhi Perilaku Anak.* [online].
- Diakses  
dari:<http://health.kompas.com/read/2015/04/08/080700923/Video.Games.Tak.Pengaruhi.Perilaku.Anak>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta:Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta
- Az-za'balawi, S. M. (2007). *Pendidikan Remaja Antara islam Dan Ilmu Jiwa.*
- Gema Insani: Jakarta.
- Beheshitfar, M. dan Norozy, T. (2013). Social Skills: A Faktor to Employees' Success. *Journal: International Journal of*

*Academic Research in Business and Social Sciences*, 3 (3), hlm. 74-79.

Calif. (2008). *Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds.* Diakses dari: <https://med.stanford.edu/news/all-news/2008/02/video-games-activate-reward-regions-of-brain-in-men-more-than-women-stanford-study-finds.html>

Cartledge, dkk. 1998. *Teacher and Parent Assessments of the Social Competence of Inner-City Children: Issues of Gender within Race.* *Jurnal: Negro Education*, 67 (2)

Collinsdictionary. (2014). *English Dictionary.* [Online]. Diakses dari <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/social-skills>

Covey's. S. R. *Summary of Stephen R. Covey's: The 7 Habits of Highly Effective*

People. [Online]. Diakses dari : <http://www.quickmba.com/mgmt/7hab/>

Crawford, Chris. (1982). *The Art of Computer Game Design.* Amerika: Washington State University Vancouver.

Damon , W. dan Eisenberg, N. (2006). *The Handbook of Child Psychology, Fifth Edition.* New York: John Wiley and Sons.

Deviandri, M. (2012). *Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang.* *Jurnal: e-Jurnal Mahasiswa Prodi Pnedidikan Geografi*, 1 (3), hlm. 6.

Duhigg, C. (2012.a). *Habits: How They Form And How To Break Them.* [Online]. Diakses dari: <http://www.npr.org/2012/03/05/147192599/habits-how-they-form-and-how-to-break-them>

Duhigg, C. (2012.b). *The Power of Habit.* Jakarta: Erlangga.

- Dwiastuti, A. (2005). *Hubungan antara Tratis Kepribadian dengan Addiction level pada Pemain Game Online*. (Skripsi). UNPAD, Bandung
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal: ejournal ilmu komunikasi*, 1 (3), hlm.1-16
- Fitriyani, A (2013). *Pengaruh Permainan Aquatik Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Gaol, T. L. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Teknik Universitas Indonesia*. (Skripsi) Universitas Indonesia, Jakarta.
- Gooding, L. F. (2010). *The Effect Of A music Therapy-Based Social Skills Training Program On Social Competence In Children And Adolescents With Social Skills Deficts*. (Desertasi). Florida State University College Music, Florida.
- Griffith, M.D., Davies, M.N., dan Chapell, D. (2004). *Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers*. *Journal of Adolescence*, 27, hlm 84-96
- Havigurst, R. J. *Perkembangan Manusia Dan Pendidikan*. Bandung: C. V.Jemmars, 1984.
- Hertinjung, W. S. dkk. (2008). Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Ditinjau Dari Interaksi Guru-Siswa Model. *Jurnal: Jurnal Penelitian Humaniora*, 9 (2), hlm. 181.
- Huizinga J. (1990). *Homo Ludens Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES
- Hull, C. L. (1943). *Principles of behavior: An introduction to behavior theory*.  
New York: Appleton-Century-Crofts
- Hurlock, E. B., (1999). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlanga

- Hurlock, E. (1997). *Suatu Pengantar Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alihbahasa: dr. Med. Metasari T. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*, Ed ke-6. Jakarta: Erlangga.
- Kartadinata, S., dkk. (2008). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta: Depdiknas.
- KBBI. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. [Online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/main>
- Kemdiknas. (2012). *Sekolah Menengah Pertama*. Diakses dari: <http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/peserta-didik-sekolah-menengah-pertama>.
- Kibitiyah, M. (2006). Efektivitas Coooperative Games Dalam Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Tinjauan Psikologi). *Jurnal. Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, 3 (1) hlm. 5-65.
- Kim. dkk (2009). Loneliness As The Cause And The Effect Of Problematic Internet Use: The Relationship Between Internet Use And Psychological Well-Being. *Jurnal. Cyber Psychology & Behavior*. 12 (4). 451-455
- Kurniati, E. (2012). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal. UPI: Bandung*.
- Laboro, P. (2011). Model Pembelajaran Belajar Mandiri Di Sekolah Dasar Kota Utara Kota Gorontalo. *Jurnal: Inovasi*, 8 (2), hlm. 237-244
- Lally, P., dkk. (2010). How Are Habits Formed: Modelling Habit Formation In The Real World. *Jurnal: European Journal of Social Psychology*. 40 (6), hlm. 998-1009

- Lee dan Cheung. (2013). *Problematic Use Of Massively Multiplayer Online games: Scale Development And Validation*. Hong Kong: Hong Kong Baptist University
- Luke, S. T., dkk. (2008). Social Skill and Academic Achievemeny. *Jurnal: NICHCY*, 3 (2), hlm. 2.
- Mazarin, J. (2013). *What Are Social Skills in Children? - Development, Definition& Teaching Techniques*. [Online]. Diakses dari <http://education-portal.com/academy/lesson/what-are-social-skills-in-children-development-definition-teaching-techniques.html#lesson>
- Muqtadir, R. dan Khan, A. (2013). *Online Gaming in Pakistan: Demographic Characteristics and Gaming Preferences*. *Jurnal: National Institute of Psychology*, 3(6), hlm. 27.
- Pendidikan-diy. (2013). *Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)/MadrasahIbtidaiyah (MI)*. Diakses dari: <http://www.pendidikan-diy.go.id/file/mendiknas/kurikulum-2013-kompetensi-dasar-sd-ver-3-3-2013.pdf>.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 111 Tahun 2004 Tentang Bimbingan Dan Konseling Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SistemPendidikan Nasional
- Perry, J., dan Felce, D. (2004). *Assessing work-related social skills: Existingapproaches and instruments*. Inggris: Cardiff University
- Pilpala, T. K. S. (2013). Pengembangan Konseling Kelompok Untuk Peningkatan Pengelolaan Diri Pada Remaja yang Kecanduan Game Online. *Jurnal: Jurnal Sains Dan Praktik Psikologi*, 1 (1), hlm. 90.

- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Jurnal: Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3 (1), hlm. 5
- Pratiwi, C. P., dkk. (2010). *Perilaku Adiksi Game-Online dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Rabia, dkk. Online Gaming in Palistan: Demographic Characteristics and Gaming Preferences. *Jurnal: ISSN*, 3 (6), 27.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal. *Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (1), hlm. 20.
- Rasshid, T. (2010). *Development of Social Skills among Children at Elementary Level*. *Jurnal: Bulletin of Education and Research*, 32 (1), hlm. 70
- Reiss, A. (2008). *Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds*. Amerika: Stanford University.
- Rochmah, S. (2011). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri, Jakarta.
- Rosita, I. (2013). *Efektifitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk meningkatkan Keterampilan Siswa..* Skripsi. UPI: Bandung
- Sanditaria, dkk. (2012). Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Warung *Internet Penyedia Game Online* Jatinangor Sumedang. *Jurnal: Students e-Jurnal*. 1(2), hlm. 12
- Sarwano, S. W. (2007). *Female Brain*. Jakarta: UFUK PRESS

- Sebastian, C. O. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa*. Skripsi. Universitas katolik Soegijapranta: Semarang.
- Selbst, M. C dan Gordon, S. B. (2013). *Benefits of Social Skills Learning*. [Online]. Diakses Dari: <http://power-solving.com/why-social-skills/benefits-of-social-skills-learning/>
- Seok, S. dan DaCosta, B. (2014). *An Investigation into the Questionable Practice of Using Excessive Massively Multiplayer Online game Play as a Marker of Pathological Video Game Dependence among Adolescent and Young Adult Male Players*. Journal: Scientific Research, 1 (5), hlm 281
- Setyanti, C. A. (2012). *Manfaat Positif Main Game untuk Anak*. [Online]. Diaksesdari: <http://female.kompas.com/read/2012/09/03/11470652/Manfaat.Positif.Main.Game.untuk.Anak>
- Shah, Ashvin. (2013). *Should Habits or Goals Direct Your Life? It Depends*. [Online]. Diakses dari: <http://blogs.scientificamerican.com/mind-guest-blog/2013/11/12/should-habits-or-goals-direct-your-life-it-depends-2/>
- Siska, Y. (2011). Penerapan Metode Bermain peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal: UPI: Bandung*, 1 (2), hlm 35.
- Suangga, A. dkk. (2012). Hubungan Aktivitas Bermain Video Game Dengan School Myopia Pada Siswa-Siswi SD ASY SYIFA 1 Bandung. *Jurnal.UNPAD: Bandung*, 1 (1). Jlm. 4.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. (2007). *Penelitian dan penilaian Pendidikan*. Bandung: Simar baru Alegesindo
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta



- Suprpto, H., dkk. (2012). *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online*. *Jurnal: eJurnal Universitas Padjajaran*, 1 (1), hlm. 7
- Spekman, M. L. C., dkk. (2013). Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Journal: Computers in Human Behavior*, 29 (6), 2150-2155
- Teodero, dkk. (2005). *The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY) and its Adaptation for Brazilian children and adolescents*. *Journal: Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 39 (2), hlm. 239-246
- Tsang, H. W. H. (2010). *Social Skills*. [Online]. Diakses dari <http://cirrie.buffalo.edu/encyclopedia/en/article/45/>
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2013). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI PRESS.
- Valverde, M. (1998). *Disease or Habit? Alcoholism and the Exercise of Freedom*.
- Verplanken, Bas. (1997). Habit, Information Acquisition, And The Process Of Making Travel Mode Choices. *Jurnal: Europhan Journa; Pf Social Psychology*, 27. hlm 539-560.
- Verplanken, Bas. (1998). Predicting Behavior From Actions in The past: Repeated Decision Making or a Matter Of Habit?. *Journal: Journal of Applied Social Psychology*, 28 (15). hlm 1355-1374
- Verplanken, B., & Orbell, S. (2003). Reflections on past behavior: A self-report index of habit strength. *Journal: Journal of Applied Social Psychology*, 33, hlm 1313-1330

- Wardani, D. (2011). Kontribusi Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kesiapan Kerja Praktek Kerja Industri. *Jurnal: Universitas Pendidikan Indoensia*, 1 (2). hlm 260
- Wikipedia. (2013). *Permainan Daring*. [Online]. Diakses dari: [https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring)
- Wood, W., & Neal, D. T. (2007). *A new look at habits and the habit-goal interface*. *Jurnal: Psychological Review*, 114(4), 843–863
- Yanti, D. (2005). *Keterampilan sosial pada anak menenengah yang mengalami gangguan perilaku*. (Skripsi). Universitas Sumatera utara, Sumatera Utara.
- Yanto, R. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. (Skripsi). Universitas ANDALAS: Padang.
- Yee, Nicholas. 2002. *Understanding MMORPG Addiction*.
- Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. *Jurnal: The American Journal of Family Theraphy*, 37, hlm. 356-363.
- Young, K. (2000). *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the NewMillennium*. *Jurnal : CyberPsyhology & Behaviour*, 3(5), hlm. 475-479.
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*. *Jurnal: Cyberpsychology & behavior*, 1 (3), hlm. 237-244.
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: RosdaKarya.
- Zhalabe. (2011). *Teori Belajar Dalam Perkembangan*. [Online]. Diakses dari:<http://zhalabe.blogspot.com/2011/10/teori-belajar-dalam-pembelajaran.html#.Vcyqkfmqqyo>

## TENTANG PENULIS

**Melinda Putri Mubarika, S.Pd., M.Pd.** lahir di kota Kembang Bandung pada tanggal 2 Mei 1984. Anak pertama dari empat bersaudara. Istri dari Dani Rahmat serta Ibu dari Syifa Rikeu Mediani, Datar Nu Wijaya dan Kinanti Syafa Mediani Agama Islam. Alamat domisili Komp. Bumi Adipura 2 jalan Adiseroja No. 5 RT.004 RW.006 Gedebage Bandung. Lulus tahun 2006 Fakultas Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Pasundan dan Lulus tahun 2012 Magister Pendidikan Matematika Universitas Pasundan. Kini sebagai Dosen Magister Pendidikan Matematika Universitas Pasundan Bandung Motto hidup saya adalah bermimpilah semaumu dan kejarlah mimpi itu.

**Prof. Dr. R. Poppy Yaniawati, M.Pd** adalah dosen Universitas Pasundan, Indonesia yang lahir di Bandung, 21 Januari 1968. Beliau menerima gelar Magister (2002) dan Doktor (2006) dalam ilmu Pendidikan Matematika dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan predikat Cum laude. Pada tahun 2014 beliau memperoleh gelar Profesor (langsung Guru Besar Utama) karena karyanya yang banyak. Minat penelitian beliau berfokus pada ilmu Pendidikan matematika khususnya e-learning. Saat ini, hasil penelitiannya telah menghasilkan lebih dari 100 artikel ilmiah yang dipublikasi pada jurnal nasional dan internasional bereputasi, serta lebih dari 40 buah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) diantaranya dalam bentuk program computer. Beliau juga penulis aktif buku dan artikel ilmiah populer di berbagai mass media, serta sebagai narasumber dalam kegiatan-kegiatan ilmiah baik dalam maupun luar negeri dan talk show di beberapa stasiun TV. Beliau menjadi reviewer Penelitian Hibah Kemdikbud-ristek dan reviewer artikel jurnal internasional terindeks Scopus. Pada tahun 2022, beliau menciptakan NFT Sains yaitu marketplace berbasis blockchain bagi para peneliti, dosen, dan stakeholder Pendidikan lainnya. Beliau memperoleh matching grant dari Universitas Sains Malaysia (USM) pada tahun 2021-2022.

Beberapa penghargaan yang beliau peroleh, diantaranya: pada tahun 2007 memperoleh penghargaan sebagai Dosen Berprestasi di tingkat Kopertis wilayah IV Jabar & Banten, Indonesia. Pada tahun 2014, beliau sebagai 100 Inspiring Women Indonesia Pada tahun 2019 beliau sebagai Dosen dengan Penelitian Terbanyak Kemristekdikti, dan pada tahun 2022 beliau memperoleh World Ranking of Top Scientist in 2022- AD Scientific Index.

**Eka Firmansyah** lahir di Bandung pada tanggal 3 Desember 1986, merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ibu Ellyani, S.Pd., M.Si dan Bapak Karsita, S.Pd, serta seorang adik bernama Rio Ferdiansyah. Pendidikan yang ditempuh SD Negeri Pasirluhur, lulus tahun 1998, SLTP Negeri 2 Ciwidey, lulus tahun 2001, SMA Negeri 1 Ciwidey, lulus tahun 2004, Sarjana Pendidikan Matematika dari Universitas Pasundan, lulus tahun 2009 kemudian mengambil Magister Pendidikan Matematika dari Universitas Pasundan, lulus tahun 2013 serta Mahasiswa S-3 Program Studi Pendidikan Matematika Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, lulus tahun 2017. Dalam memnempuh pendidikan S-3 beliau memperoleh beasiswa PAGM (Pemuda, Atlet, Guru, dan Medic) Pemerintahan Provinsi Jawa Barat, anggaran Tahun 2014 - 2015 dan Beasiswa BPPDN On-going Kemendikti, anggaran Tahun 2015 - 2017.

Riwayat pekerjaan beliau Guru Tetap Yayasan pada MTSS Alif Al-Ittifaq, tahun 2006 - 2012 dan merangkap sebagai Guru Tetap Yayasan pada MAS Alif Al-Ittifaq, tahun 2008 - 2012 kemudian Guru Honor pada SMP Negeri 1 Rancabali, tahun 2009 - 2012, Guru Bantu tanpa Honorarium pada SMP Negeri 2 Ciwidey, tahun 2015 - 2016, Dosen Tetap pada STKIP Kusuma Negara Jakarta, tahun 2015 - 2017 dan terakhir menjadi Dosen Tetap pada Universitas Pasundan, tahun 2018 - sekarang.

**Dr. Nenden Mutiara Sari, M.Pd** adalah dosen Universitas Pasundan. Lahir di Cimahi, Jawa Barat 18 Juli 1988. Ia menyelesaikan Sarjana (S-1) Pendidikan Matematika dari Universitas Pasundan (2010). Magister (S-2) Pendidikan Matematika diselesaikannya di Universitas Pendidikan Indonesia (2013) dan Doktor (S-3) bidang Pendidikan Matematika dari Universitas Pendidikan Indonesia (2018). Disamping sebagai dosen tetap di Universitas Pasundan Bandung, ia juga mengajar sebagai dosen tidak tetap di Universitas Muhammadiyah Sukabumi sebagai dosen tidak tetap dengan mengampu mata kuliah Fungsi Variabel Kompleks.

Selain mengajar, ia juga aktif menjadi reviewer baik itu sebagai reviewer jurnal nasional dan internasional. Jurnal-jurnal tersebut adalah sebagai berikut: Jurnal Inomatika Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung (terindeks sinta 3), Jurnal Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Institut Pendidikan Indonesia (terindeks sinta 3), International Journal of Instruction (terindeks scopus Q-2).