

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Zuschaiya, “Faktor yang Memengaruhi Minat dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar,” *Sanskara Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 2, no. 01, pp. 41–49, 2024, doi: 10.58812/spp.v2i01.314.
- [2] Z. Ruijia, O. Talib, N. A. N. binti Burhanuddin, and L. Wenling, “The Effects of Situational Teaching Method on the Achievement and Interest of Lower Primary School Students in Mathematics,” *Int. J. Acad. Res. Bus. Soc. Sci.*, vol. 13, no. 2, pp. 290–301, 2023, doi: 10.6007/ijarbss/v13-i2/16350.
- [3] L. H. Wang, B. Chen, G. J. Hwang, J. Q. Guan, and Y. Q. Wang, “Effects of digital game-based STEM education on students’ learning achievement: a meta-analysis,” *Int. J. STEM Educ.*, vol. 9, no. 1, 2022, doi: 10.1186/s40594-022-00344-0.
- [4] S. Tepho and N. Srisawasdi, “Assessing Impact of Tablet-Based Digital Games on Mathematics Learning Performance †,” *Eng. Proc.*, vol. 38, no. 1, 2023, doi: 10.3390/engproc2023038041.
- [5] N. N. Dan, L. T. B. T. Trung, N. T. Nga, and T. M. Dung, “Digital game-based learning in mathematics education at primary school level: A systematic literature review,” *Eurasia J. Math. Sci. Technol. Educ.*, vol. 20, no. 4, 2024, doi: 10.29333/ejmste/14377.
- [6] E. Debrenti, “Game-Based Learning experiences in primary mathematics education,” *Front. Educ.*, vol. 9, 2024, doi: 10.3389/feduc.2024.1331312.
- [7] N. P. D. S. Andini, I. G. Astawan, and B. R. Werang, “Pengembangan Game Edukasi Interaktif Fraksimatika Berpendekatan PMRI untuk Siswa Kelas V SD,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 3, pp. 1968–1979, 2024, doi: 10.31004/edukatif.v6i3.6604.
- [8] M. D. Ady Zakyanto and A. Wintarti, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan,” *MATHEdunesa*, vol. 11, no. 1, pp. 1–11, 2022, doi: 10.26740/mathedunesa.v11n1.p1-11.
- [9] Karseno, Sariyasa, and I.G. Astawan, “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas Vi Sekolah Dasar,” *J. Teknol. Pembelajaran Indones.*, vol. 11, no. 1, pp. 16–25, 2021, doi: 10.23887/jurnal_tp.v11i1.621.
- [10] N. Faijah, N. Nuryadi, and N. Hetty Marhaeni, “Efektiivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras,” *PHI J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 1, p. 117, 2022, doi: 10.33087/phi.v6i1.194.
- [11] Kristina and Talitha, “Perancangan Aplikasi Game Pembelajaran Operasi Perhitungan Matematika Kelas 3 Sd Menggunakan Unity,” *J. InTekSis*, vol.

8, no. 1, pp. 1–10, 2021.

- [12] W. N. Yanuarto and P. D. Hastinasyah, “Gamification: Quizizz in Mathematical Game Learning for Secondary Students,” *Indones. J. Math. Educ.*, vol. 5, no. 2, p. 64, 2023, doi: 10.31002/ijome.v5i2.6588.
- [13] S. E. Sukmana, D. T. Adi, and H. Pradibta, “Game Platformer Berbasis Fuzzy-Fisher Yates Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Sekolah Dasar,” *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 60–66, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i1.12310.
- [14] L. A. Lienry, D. A. Haris, and J. Pragantha, “Pembuatan Game Edukasi Matematika ‘ Mathletics ’ Untuk Anak Sekolah Dasar Dengan Unity Metode Perancangan dengan lebih sistematis dan terorganisir . Aspek-aspek tersebut nantinya akan disusun menjadi konsep dasar , target audiens , serta keunikan dari gam,” vol. 02, no. 02, pp. 131–140, 2024.
- [15] Noorlela Marcheta and L. K. P. H. Hartanto, “Pengembangan Game Edukasi 3D ‘MathRoom’ Sebagai Media Pembelajaran Bilangan Pecahan Matematika Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Menggunakan Unity Engine,” *Multinetics*, vol. 10, no. 1, pp. 21–30, 2024, doi: 10.32722/multinetics.v10i1.5100.
- [16] I. Nirwana and V. Karnadi, “Perancangan Game Edukasi Pengembangan Kemampuan Logika Berbasis Android,” *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 4, no. 2 SE-Articles, pp. 1–11, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/2998>