

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Tekno Info*, 13(1), 51–54. <https://doi.org/10.33365/jti.v13i1.159>.
- Ananda, R. (2017). Perkembangan teknologi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap perkembangan peserta didik. *Hijri*, 6(1), 69–83. <http://dx.doi.org/10.30821/hijri.v6i1.1096>.
- Baiq, O. A., Khaerunnisa, C. A., & Siswati,. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 74–79.
- Dani, A., Mufarizuddin, M., & Zulhendri, Z. (2021). Analisis Buku Ajar Tematik Kurikulum 2013 Edisi Revisi Tahun 2017 Pada Aspek Scientific Approach Di Kelas II Pada Tema II “Bermain di Lingkunganku”. *Indonesian Research Journal on Education*, 1(3), 117-124. <https://doi.org/10.31004/irje.v1i3.25>.
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman gen z terhadap sejarah matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(2), 116-126.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System usability scale vs heuristic evaluation: a review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65-74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>.
- Fitria, K., & Kasdriyanto, D. Y. (2024). PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI “LACIKU” PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BERSUSUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN AKTIVITAS BELAJAR KELAS 2 SDN CURAHSAWO. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 4322–4336. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.26601>.
- HN, I. A., Nugroho, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian usability website menggunakan system usability scale. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 17(1), 31-38. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.17.1.2015.31-38>.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Krisnandi, T. A. A., Prasetyo, N. A., & Wibowo, F. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Matematika Materi Penjumlahan Kelas 1 Sekolah Dasar Menggunakan Construct 2.

Jurnal SENAPAS, 1(1), 241–253.  
<https://doi.org/10.24002/senapas.v1i1.7368>.

Nainggolan, E., Sidabutar, Y. A., & Pasaribu, S. (2022). Pengaruh metode Think Pair Share (TPS) terhadap hasil belajar tematik subtema hidup rukun di sekolah pada siswa kelas II UPT SD Negeri 13 Pahang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(5), 7072–7082.  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7853>.

OECD Educational GPS. (2022). GPS Pendidikan Indonesia Prestasi Siswa PISA 2022.

Pratama, Y. H., & Rijati, N. (2023). Aplikasi Game Edukasi Matematika dan Bahasa Inggris bagi Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 412–421.  
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.8882>.

Robbuhu, A. K. I., & Editya, A. S. (2023). Game Edukasi Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Jurnal Nusantara Computer and Design Review*, 1(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.55732/ncdr.v1i1.1055>.

Sulistyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). APLIKASI GAME EDUKASI MATEMATIKA TINGKAT DASAR BERBASIS ANDROID. *Jurnal Tekno Info*, 16(1), 107–112. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>.

Sutmo, F., Dewanto, B. A., Mucoffa, M. A. M., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2023). Math Runner: Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 3(4), 165–173. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.286>.

Syarif, S., Hasanuddin, T., & Hasnawi, M. (2022). Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.33096/busiti.v3i1.582>.

Utoyo, A. W., Aprillia, H. D., Warbung, T., & Bonafix, N. (2021). Pelatihan Komputer Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator kepada Politeknik Imigrasi di Kemanggisan Jakarta. *SENADA : Semangat Nasional Dalam Mengabdikan*, 1(3), 262–269.  
<https://doi.org/10.56881/senada.v1i3.68>.

Yulia, Y., Purba, N. M. B., & Nasir, J. (2019). Aplikasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 101–112.

Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 59–64.

Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi), 1(1), 1–5.

Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran matematika Disekolah Dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan, 2(3), 271–277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>.