

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D., Darwis, M., & Trisari, W. (2024). Pengembangan Game Fun Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 238–245.
- Fiah, R., & Mariana, N. (2023). *Efektivitas Media Game TBD (Tebak Bangun Datar) EFEKTIVITAS MEDIA GAME TBD (TEBAK BANGUN DATAR) PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS 2 SD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. Diambil Januari 24, 2025, dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53975>
- Fitrianawati, M., Surtiani, I., & Istiandaru, A. (2022). *Matematika untuk SD/MI Kelas V* (Edisi 1.). Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Copyright @BALOK*, 2(1).
- Kuwayyis, D. H., Listyorini, T., & Supriyati, E. (2023). *Game Edukasi Matematika Bilangan Pecahan Berbasis Android untuk Siswa Kelas 5 SD*. *Journal Information Engineering and Educational Technology* (Vol. 07).
- Mboeik, V. (2023). LITERASI MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(1), 781–788. Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat STKIP Citra Bakti.
- Ramadhani, A., Fitria Wardani, S., & Samsiar. (2024). Pemanfaatan Gadget sebagai Teknologi Digital sebagai Strategi dalam Meningkatkan Potensi Berbahasa Anak Usia Dini. *Journal On Teacher Education*, 5(3), 38–46.
- Sucipto, A., Dwirangga, A., & Priyono, RM. J. (2023). EVALUASI ANTARMUKA PERMAINAN 3D BALAP KARUNG MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Komputer dan Informatika*, 11(1), 21–28. Universitas Nusa Cendana.
- Sujana, G. Z., Febriyani, D. S., Danyati, N. C., & Nahdi, D. S. (2022). *Pembelajaran Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar*. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)* (Vol. 1).
- Sulistio M, Z. (2022). *PENGEMBANGAN PERMAINAN MATEMATIKA (RPG) DENGAN SOFTWARE RPG MAKER MV PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR KELAS V SKRIPSI*. Bengkulu. Diambil Januari 24, 2025, dari <http://repository.iainbengkulu.ac.id/10471/>

- Susanto, D., Sihombing, S., Wardani, A. K., Salmah, U., & Salim, E. (2022). *Matematika untuk SD/MI Kelas VI* (Edisi 1.). Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Syafi'uddin, Tabah, M., & Adhisa, R. (2022). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI 2D MATEMATIKA BANGUN DATAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SD*. Diambil Januari 24, 2025, dari <https://eprints.ums.ac.id/98477/>
- Utami, F. P., Alifa, H. Z., & Yaqin, M. A. (2024). Implementasi Black Box Testing Pada Game Ular Untuk Mendeteksi Bug. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, 4, 76–87. Diambil dari <https://doi.org/10.47134/jacis>
- Arifin, S. R. (2024). System Usability Scale (SUS) implementation in Ruang Baca Virtual – UT Library. *MATRIX: Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, 14(1), 1–8.
- Brooke, J. (1996). SUS - A quick and dirty usability scale. In A. L. Jordan, P. W.; Thomas, B.; Weerdmeester, B. A.; McClelland (Ed.), *Usability evaluation in industry* (pp. 189–184). London: Taylor & Francis.
- R. Hake, R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. Retrieved from <http://link.aip.org/link/?AJPIAS/66/64/1%5Cnpapers2://publication/doi/doi:10.1119/1.18809%5Cnhttp://www.mendeley.com/research/interactiveengagement-versus-traditional-methods-a-sixthousandstudent-survey-of-mechanics-test-data-for-introductory-physics-courses/%5Cnhttp://web.mit.edu/rsi/www/2005/misc/minipaper/papers/Hake.pdf%5Cnnpapers2://publication/uuid/8ED66261-06F4-47E8-9F78-CAF601F68AF5>