

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, R. & Amir, M. F., 2022. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penerapan Game Edukasi Android. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1), pp. 119-132.
- Apriliya, Z. R., Andriyanto, S. & Pratiwi, I. R., 2025. Pembuatan Game 2D Materi Bangun Datar Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Inovasi Teknologi Terapan*, 3(2), pp. 494-503.
- Budi, N. I. S., Pratiwi, I. A. & Riswari, L. A., 2024. Minat dan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 6(2), pp. 161-170.
- Juardi, I. F. & K., 2023. Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal on Education*, 6(1), pp. 2179-2187.
- OECD, 2022. *Indonesia Student Performance PISA 2022*. Paris: PISA-OECD Publishing.
- Parisu, C. Z. L. & N., 2025. Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar dan Solusinya. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), pp. 50-58.
- Setiani, A., Lukman, H. S. & Agustiani, N., 2022. Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *PRISMA*, 11(2), pp. 538-574.
- Shofiyah, A. H. & Fauziah, A. N. M., 2025. Respon Siswa Terhadap Implementasi Game Based Learning Dengan Media Kartu Domino Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Pensa E-jurnal: Pendidikan Sains*, 13(2), pp. 35-39.
- Yuliani, A., Sujiman, S. U. & Wiratomo, Y., 2022. Game Edukasi Petualangan Matematika: Media Pembelajaran Digital Matematika pada Materi SD Kelas V. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 8(1), pp. 87-98.

Z., S. & S., 2024. Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(3), pp. 46363-46369.