

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Ibda, H., & Wijayanti, D. M. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara.  
<https://books.google.co.id/books?id=8QmjDwAAQBAJ>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Bantuan, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., Yusmah Sari, J., Pembelajaran, T., & Negeri Malang, U. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. In *Informatics Journal* (Vol. 8, Issue 3).
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.  
[https://books.google.co.id/books?id=4uB76IC\\_pOQC](https://books.google.co.id/books?id=4uB76IC_pOQC)
- Elfandiyono Eliyanto, A., Tholib, A., Supriadi, A., Syafiih, M., Fadhilur Rahman, M., & Halimi, A. (2024). GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PENALARAN SISWA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Insand Comtech*, 9(1).
- Enterprise, J. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo.  
<https://books.google.co.id/books?id=nFnYDwAAQBAJ>
- Fitriani Dwi Ramadhani, M. A. (2022). *SISTEM PREDIKSI PENJUALAN DENGAN METODE SINGLE EXPONENTIAL SMOOTHING DAN TREND PARABOLIK*. Pascal Books.  
<https://books.google.co.id/books?id=OQGWEAAAQBAJ>
- Guillermo Owen. (2013). *Game Theory*.  
<https://books.google.co.id/books?id=yeVbAAAAQBAJ&lpg=PP2&ots=Yp0ZSuPHje&dq=game&lr&hl=id&pg=PR8#v=onepage&q=game&f=false>
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 17. <https://doi.org/10.35969/interkom.v17i1.96>
- Hendra Yoga Wijaya Geni, K., Komang Sudarma, I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. In

*Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 2, Issue 2).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>

Ilham, M., Sari, D. D., Sundana, L., Rahman, F., Akmal, N., & Fazila, S. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Jejak Pustaka.  
<https://books.google.co.id/books?id=lGq-EAAAQBAJ>

Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan: Bidang Pendidikan dan Teknik* (A. Nuryanto, Ed.). UNY Press.

Nur Ahmad Hardoyo Sidik, M. P., Fauzi Fahmi, M. P., Khairat Umami, M. P., Annajmi, S. P. M. P., Zulfitrh Akbar, M. P., & Kusumawati, R. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)*. MEGA PRESS NUSANTARA.  
<https://books.google.co.id/books?id=zjHbEAAAQBAJ>

Putra, A. W., Supeni, S., Maria, A., & Hapsari, S. (2024). Perancangan Game Edukasi “GEMA” Berbasis Mobile Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV B Di SD Negeri Mojosongo III. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(1), 70–76.  
<https://doi.org/10.58918/lofian.v4i1.267>

Rahayu, W. I., Saputra, M. H. K., Awangga, R. M., & Habibi, R. (2020). *Penerapan Metode Naive Bayes dan Skala Likert Pada Aplikasi Prediksi Kelulusan Mahasiswa*. Kreatif.  
<https://books.google.co.id/books?id=CZv9DwAAQBAJ>

Rayanto, Y. H., Rokhmawan, T., & Maulana, M. Z. A. S. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute.  
<https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>

Saefudin, M., & Sudjiran, S. (2023). PENERAPAN PERANGKAT LUNAK UNITY DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI GAME DUA DIMENSI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah SIKOMTEK*, 13(1), 9–16.

Samin, S. P. M. P. (2023). *BERPIKIR KRITIS DENGAN GAME EDUKASI*. MEGA PRESS NUSANTARA.  
<https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ>

Saputra, B., & Herliana, A. (2023). Pengembangan Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Unity. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 6(3).

Setiawan, Z., P, M. A. C., Tahir, R., Prayitno, A., Thamrin, S., P, G., Sari, D. M., Sa’dianoor, S., Indahyani, T., & Sepriano, S. (2023). *METODE CAMPURAN DALAM PENELITIAN: Menggabungkan Kekuatan Kualitatif dan*

*Kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
<https://books.google.co.id/books?id=f-DWEAAAQBAJ>

Wandah Wibawanto, S. S. M. D., & Kreatif, C. U. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ>

Winandyaz Rakasiwi, C., & Muhtadi, A. (2021). Developing Educational Games for Mathematics Learning to Improve Learning Motivation and Outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 49–57. <https://doi.org/10.21009/JTP2001.6>

Wulan Ningdyah Anggraini. (2023). Increase Interest in Learning Mathematics for 5th Grade Students Using Android Game-Based Learning Media. *International Journal of Elementary Education*, 7(4), 637–645. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.64937>

Yuliga, C., & Pinandita, T. (2023). The Development of Android-Based Plane Figure Educational Game Using Unity 2D with Fisher Yates Shuffle Algorithm (A Case Study at Sekolah Dasar Negeri 1 Brobot). *Journal of Games, Game Art and Gamification*, 08(02), 48–52. <https://journal.binus.ac.id/index.php/jggag/article/view/9947>