

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Farhan dan I. G. W. Sudatha, "Interactive Learning Multimedia Based on Indonesian Realistic Mathematics Education in Mathematics Subjects," *Jurnal Edutech Undiksha*, vol. 11, no. 2, pp. 221–229, 2024
- [2] OECD, "PISA 2022 Results (Volume I and II) – Country Notes: Indonesia." [Online]. Available: https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html Accessed: Oct. 18, 2025.
- [3] A. Simanungkalit dan T. Naibaho, "Pengaruh metode pembelajaran kolaboratif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas V," *Jurnal Ilmiah Lectora (JIL)*, vol. 4, no. 2, pp. 150–160, 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/670>
- [4] S. Adam, S. M. K. Adam, dan M. N. Natsir, "Eksplorasi Efektivitas Metode Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa SMK 7 Makassar," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, vol. 1, no. 3, 2023.
- [5] Y. Gui, Z. Cai, Y. Yang, L. Kong, X. Fan, dan R. Tai, "Effectiveness of Digital Educational Game and Game Design in STEM Learning: A Meta-Analytic Review," *International Journal of STEM Education*, vol. 10, no. 36, pp. 1–25, 2023.
- [6] Y. M. D. Putra, "Pengembangan Game Edukasi 'Super Mathrio Bros' Berbasis Unity sebagai Media Pembelajaran Berhitung," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 5, no. 2, pp. 261–269, 2022.
- [7] M. Hayati dan M. Jannah, "Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika," *Journal of Mathematics Education and Application*, vol. 4, no. 1, pp. 40–54, 2024. [Online]. Available: <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- [8] E. Handawati, "Pengaruh realistic mathematics education (rme) terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa sekolah dasar pada materi unsur-unsur dan sifat-sifat bangun ruang (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas IV SDN Paseh 1 dan SDN Legok 1 di Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang)" Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016. [Online]. Available: <https://repository.upi.edu/19635/>
- [9] P. R. Sholikhah, B. Afrilia, A. Noorhafida, A. Hakim, A. Kurniawati, A. Nursantoso, dan U. S. Al-Qur'an Wonosobo, "Analisis Karakteristik Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Berbasis Kurikulum Merdeka," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 3, no. 3, pp. 286–295, 2026, doi: 10.62017/merdeka.
- [10] I. K. Nadapdap, A. Hasugian, M. F. Togatorop, dan A. Rahmi, "Analisis Miskonsepsi Pada Materi Operasi Bilangan Bulat dan Pecahan pada Buku Pembelajaran Matematika," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 3, pp. 250–261, Sep. 2025, doi: 10.23969/jp.v10i03.33377.
- [11] W. T. Yanti dan A. Fauzan, "Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6367–6377, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1728.
- [12] K. Sofiyah, N. E. Nasution, A. Amelia, L. A. Hutagalung, dan N. Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, "Pengaruh Kesadaran Siswa terhadap Pentingnya Matematika dalam Karir di Era Digital dan Ekonomi Berbasis Pengetahuan," vol. 2, no. 1, pp. 111–118, 2025, doi: 10.62383/aliansi.v2i1.673.

- [13] U. Septiani, L. S. Zanthi, dan J. Terusan Jendral Sudirman Cimahi, "Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Open-Ended terhadap Pemahaman Matematik Siswa MTs," vol. 3, no. 1, pp. 34–39, 2019.
- [14] M. Wali, B. K. Ngole, dan K. Alus, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar Inpres Wolowona I," *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, vol. 5, no. 1, 2025. [Online]. Available: <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>
- [15] A. S. Syakur, R. Purnamasari, dan D. Kurnia, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika," *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 84–89, 2021.
- [16] A. Fakhri, N. Andriani, dan I. Zulkarnain, "Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep dan Pemecahan Masalah pada Materi Pecahan," *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, vol. 11, 2025, pp. 517–530. [Online]. Tersedia: <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/8504>
- [17] A. Daniyati, I. B. Saputri, R. Wijaya, S. A. Septiyani, dan U. D. Setiawan, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)*, vol. 1, no. 1, 2023.
- [18] A. Premana, A. P. Wijaya, R. R. Yono, dan S. N. Hayati, "Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman pada Anak Usia Dini Berbasis Game," *Jurnal TEKINFO*, vol. 23, no. 2, pp. 66–75, 2022.
- [19] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta, Indonesia: Kemendikbudristek, 2024.
- [20] M. F. Arifin, Barsihanor, A. Hafiz, dan T. R. Arifa, "Implementasi Pembelajaran Matematika SD pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Kota Banjarmasin," *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 6, no. 2, 2024.
- [21] D. Aprima dan S. Sari, "Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pelajaran Matematika SD," *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 13, no. 1, 2023.
- [22] Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2021.
- [23] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- [24] Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, *Panduan Mata Pelajaran Matematika Fase A–F dan Fase F Tingkat Lanjut untuk SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK*. Jakarta: Kemendikdasmen, 2025.
- [25] A. F. Ningtyas, U. Tisngati, dan V. Ardhyantama, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV," *Diss., STKIP PGRI Pacitan*, Pacitan, Indonesia, 2024.
- [26] A. Yustina dan Y. Yahfizham, "Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among Us," *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 1, pp. 615–630, Mar. 2023.
- [27] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Sekolah Dasar*, Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- [28] B. Saputra dan A. Herliana, "Pengembangan Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Unity," *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 3, pp. 427–433, 2023, doi: 10.32672/jnkti.v6i3.6141.

- [29] M. A. Larisa, N. Primasatya, dan A. A. Hunaifi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Materi Perkalian untuk Siswa Kelas III SD," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 12, Special Issue no. 1, 2024.
- [30] R. S. Untari, A. Wiguna, R. M. Andhiarini, dan A. F. Pratama, "Android-Based Educational Games for Online Learning at PG/Kindergarten," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 27, no. 2, pp. 81–85, 2021.
- [31] Unity Technologies, *What is Unity?*, Unity Learn [Online]. Available: <https://learn.unity.com/tutorial/what-is-unity>. Accessed: 2026.
- [32] Unity Technologies, *Unity User Manual*. [Online]. Available: <https://docs.unity3d.com>. Accessed: 2026.
- [33] Zulfikar dan M. G. Ardiansyah, "Pengembangan Game Edukasi Matematika Dasar untuk Anak SD Berbasis Unity 2D," *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, vol. 2, no. 6, pp. 720–728, Nov. 2025, doi: 10.61722/jinu.v2i6.6265.
- [34] S. Ramadaniati, F. Metandi, dan B. Cahyono, "Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle 2D sebagai Pengenalan Alat Permainan Tradisional Kalimantan Timur dengan Metode GDLC," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 9, no. 3, 2025.
- [35] N. Aditiya dan D. L. Fithri, "Analisis Game 2D 'Monkey Banana Survival' Serta Pengujian Menggunakan Metode Blackbox," *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, vol. 11, no. 2, pp. 190–197, Sep. 2024.
- [36] I. S. S. Azzahra, T. Sobari, dan A. M. Suhara, "Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsa," *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 5, no. 6, pp. 383–392, Nov. 2022, doi: 10.22460/parole.v5i6.10744.
- [37] D. A. Maulana dan U. A. Rosyidah, "Analisis dan Pengembangan Game Edukasi 'Earth Defender' dengan Metode Agile Berbasis Android," *Jurnal Explore IT*, 2023, doi: 10.35891/explorit.
- [38] S. Attaqwa, E. N. Fadila, D. F. Orissa, O. C. Gultom, dan P. Wirya Atmaja, "Memperkenalkan Unsur Kimia Dasar melalui Pengembangan Game Edukasi 2D 'Realm of Shadows: School of Secrets' dengan Metode Agile," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, vol. 6, no. 1, pp. 1–13, 2024, doi: 10.33005/jifti.v6i1.92.
- [39] N. Aliyah, N. Hartono, dan A. A. Muin, "Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan dan Inventaris Barang," *Switch: Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 84–100, 2024, doi: 10.62951/switch.v3i1.330.
- [40] A. P. Kusuma dan A. Yufon, "Analysis of User Acceptance Testing on a Shipping Application to Determine the Quality of the System," *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 18, no. 2, pp. 234–243, 2024, doi: 10.35457/antivirus.v18i2.4002.
- [41] S. A. Fauzan, S. R. Pradana, M. Hikal, M. B. Ashfiya, Y. I. Kurniawan, dan B. Wijayanto, "Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 113–126, 2022, doi: 10.54082/jiki.26.
- [42] H. Snyder, "Literature Review as a Research Methodology: An Overview dan Guidelines," *Journal of Business Research*, vol. 104, pp. 333–339, 2019.