

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N. & Subekti, F. E. (2024). *Efektivitas penggunaan game edukasi digital terhadap hasil belajar matematika siswa.*, Jurnal Basicedu, 8(3):1944–1952.
- Anelta, R. & Ningsih, Y. (2025). *Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi perbandingan pecahan menggunakan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) di kelas V SD.*, MASALIQ, 5(3): 951–969.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Inovatif: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayati, R. N., & Putra, R. A. (2022). *Efektivitas Game Edukasi “Math Fun” Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 3(2):87–95.
- Kholifatun Nur Afiyah & Wulan Sutriyani (2022). *Efektivitas metode Game-Based Learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa.*, LINEAR: Journal of Mathematics Education, 5(2).
- Lia Novita Sari, Budiyo & Elviera Febriani (2020). *Peningkatan hasil belajar matematika materi sifat-sifat bangun datar menggunakan media video interaktif dan game edukasi Wordwall di SD.*, Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 3(2):76-77.
- Mah, R. M. F. (2023). *Efektivitas Media Game TBD (Tebak Bangun Datar) Kelas 2 SD Menggunakan Construct 2*. JP-GSD, 11(8).
- Media, S., Suryani, M. & Hamdunah, H. (2023). *Pengaruh penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap pemahaman konsep matematika siswa.*, Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 29458–29466.

- Novitasari, D. & Harsih. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Kelas II SDN 02 Banjar Sari Melalui PBI Berbantu Game Math Mahjong*. Trigonometri, 1(2).
- Nurhayati, Lastuti & Khatimah (2023). *Pengembangan game digital KALBA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD.*, Jurnal Cendekia: Pendidikan Matematika, 9(2).
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachrurroji, A. (2023). *Efektivitas Model Game-Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD*. JPTAM, 7(3).
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). *Foundations of Game-Based Learning*. Educational Psychologist, 50(4), 258–283.
- Pratama, A. P., Widjaya, L., Ananda, R., & Nugraha, F. (2025). *Pengaruh Game-Based Learning terhadap Penguasaan Materi Matematika Siswa SD*. Journal Central Publisher, 1(10).
- Pratama, A., & Sugiyarto. (2020). *Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(2), 102–111.
- Risqi Ervera et al. (2019). *Pengembangan game edukasi “Bilomatika” untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas I SD.*, Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 6(6), 617–624.
- Riyana, C. (2010). *Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Romadoni, J. et al. (2024). *Rancang Bangun Game Edukasi Matematika Kelas 1 & 2 Berbasis Android*. Explore Journal, 15(1).
- Setyawan, S. R. & Sutriyani, W. (2023). *Pengaruh Media MathPlayground terhadap Minat Belajar Matematika SD*. JGK, 8(1).
- Sholikhah, Cahyono & Andriani (2024). *Peningkatan hasil belajar matematika melalui model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas IV SD.*, Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 3(1), 125–136.

- Suherman, E. (2019). *Penerapan Game Edukasi Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 21(3), 212–223.
- Wulandari, I. P., & Sudarma, I. K. (2021). *Penggunaan Media Permainan Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(1), 55–62.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*:Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung:CV Alfabeta.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Interaktif dan Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ulfa, E. M. et al. (2022). *Implementasi GBL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi SD*. Jurnal Basicedu, 6(6).