

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Wahyuningsih, “Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Based Learning dalam Implementasi Kurikulum 2013,” *Pembelajaran Mat. dengan Pendekatan Probl. Based Learn. dalam Implementasi Kurikulum 2013*, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/jppm/article/view/012-02>.
- [2] I. U. Wardani, A. Abdullah, R. Mahmudah, and H. Rodiyah, “Kesulitan Belajar Siswa dan Penanganannya Pada Pembelajaran Matematika SD,” 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/26898>.
- [3] A. Annisa, “Pengenaln Konsep Manajemen Waktu Melalui Aktivitas Matematika untuk Anak Usia Dini,” *Pengenaln Konsep Manaj. Waktu Melalui Akt. Mat. untuk Anak Usia Dini*, [Online]. Available: <https://jurnal.insan.ac.id/index.php/jgt/article/view/130>.
- [4] F. Mayar and Y. M. Fitri, “EKSISTENSI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK,” *EKSISTENSI GURU DALAM MENGEMBANGKAN Kreat. ANAK DI TK*, 2019, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/347>.
- [5] N. Selwyn, “The digital native – myth and reality,” vol. 61, no. 4, pp. 364–379, 2009.
- [6] N. Afidah and F. E. Subekti, “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” 2024, [Online]. Available: <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7564>.
- [7] J. A. Widjaja, L. Jefferson, M. F. B. Siahaan, and A. Chow, “Utilizing Game Development Life Cycle Method to Develop an Educational Game for Basic Mathematics Using Unity 2D Game Engine,” 2024, [Online]. Available: <https://ojs.literasisains.id/index.php/ijisit/article/view/6>.
- [8] A. Setiawan, “Game Development Life Cycle,” 2016. <http://arifsetiawan.com/2016/01/game-development-life-cycle/>.
- [9] M. F. Mas Ud, “Perancangan Game Edukasi Matematika Mobile untuk Anak

- Sekolah Dasar Kelas 3,” 2024, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/50038>.
- [10] D. Fu, “Pembangunan Aplikasi Mobile Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mental Math,” 2024, [Online]. Available: <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jiaj/article/view/8158>.
- [11] D. P. Sion and A. C. Talakua, “GAME EDUKASI PENGENALAN WARNA STUDI KASUS SDK KAHAUNGU ETI,” 2024, [Online]. Available: <https://www.ojs.unkriswina.ac.id/index.php/inovatif/article/view/744>.
- [12] M. Jannah and M. Hayati, “Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika,” 2024, [Online]. Available: <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/article/view/416>.
- [13] S. Andri, “Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall,” *J. Petik*, vol. 3, no. 1, pp. 8–13, 2017.
- [14] M. R. P. Heriyanto and N. R. N. Peni, “Studi Literatur: Implementasi Game Edukasi Matematika dalam Pendidikan Karakter,” 2024, [Online]. Available: <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/21652>.
- [15] V. S. Kuznetsov, M. V Moiseienko, N. Moiseienko, and B. A. Rostalny, “Using Unity to Teach Game Development,” *EasyChair Smart Slide*, 2020. <https://easychair.org/smart-slide/slide/Ff5f#> (accessed Nov. 28, 2021).