

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q. (2025). Pengembangan interaktif mobile learning untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas V SD. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 677–700. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1848>
- Griseldis, M. R., Khasanah, L. N., Septiani, N. L., & Prananto, I. W. (2023). Improvement of concept understanding through the development of interactive multimedia on integer operation material. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.63448>
- Utari, G. D., Laila, A., & Ditasari, D. A. (2025). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis permainan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 830–845. <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i2.2377>
- Cahyani, N. A., Agustini, F., & Cahyadi, F. (2026). Pengembangan game edukasi berbasis multimedia interaktif pada materi perkalian untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i2.46529>
- Lestari, D. P., Laila, A., Syafa'ah, K. D., & Putri, A. H. (2025). Pengembangan media kartu Numeratek berbasis game education untuk meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Elementary Education Journal*, 4(2), 39–52. <https://doi.org/10.53088/eej.v4i2.3157>
- Sofiah, N., Hasanah, U., Masnonah, M., Prasrihamni, M., & Armariena, D. N. (2026). Pemanfaatan media digital interaktif untuk meningkatkan literasi dan numerasi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 3162–3170. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4749>
- Fauziah, F. A., Nikmah, K., & Nafisah, A. D. (2026). Efektivitas pembelajaran digital berbasis interactive flat panel pada kemampuan numerasi anak usia dini. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.48454>
- Hapsari, W. P., & Labib, U. A. (2024). Two-tiers test berbasis everyday life activity stimulus untuk meningkatkan kemampuan numerasi AKM siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1764>
- Purniawati, N. K. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual materi nama dan lambang bilangan bagi siswa kelas III sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.74472>

- Suriadi, M., Suardipa, I. P., & Adnyana, K. S. (2026). Interactive media to improve the elementary school students' mathematics learning outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*, 10(2), 245–253. <https://doi.org/10.23887/jere.v10i2.112791>
- Qomariah, L., Atmaja, N. A., Filianti, I. B., Awra, S. R., Nurrohmah, F. P. H., & Wahyuni, S. (2024). Pengaruh game edukatif terhadap kemampuan literasi dan numerasi peserta didik tingkat sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16011>
- Ulfa, E. M., Rahmawati, I., & Susanto, H. (2022). Implementasi game based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10245–10254. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Ramadhan, D. N., Putri, A. R., & Kurniawan, B. (2023). Pengembangan game calistung untuk meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Karya Mahasiswa*, 3(1), 15–25. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.81>
- Handayani, T., Chamalah, E., Kusumadewi, R. F., Muliastari, D. N., & Silawati, E. (2026). Gamified digipuzzle-based instruction to support early reading development in elementary learners. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 50–65. <https://doi.org/10.30659/pendas.13.1.50-65>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Wijaya, A., van den Heuvel-Panhuizen, M., & Doorman, M. (2015). Opportunity to learn context-based tasks provided by mathematics textbooks. *Educational Studies in Mathematics*, 89(1), 41–65. <https://doi.org/10.1007/s10649-015-9595-1>
- Chen, C. M., & Wang, J. Y. (2021). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement. *Computers & Education*, 168. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104223>
- Sung, H. Y., Hwang, G. J., & Yen, Y. F. (2015). Development of a contextual decision-making game. *Computers & Education*, 82, 179–190. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.012>
- Hwang, G. J., & Chen, C. H. (2017). Influences of an inquiry-based ubiquitous gaming design. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 950–971. <https://doi.org/10.1111/bjet.12464>