

DAFTAR PUSTAKA

- Aalto, E. (2020). *Creating immersive 2D world visuals for platform games–Skytails Post-Mortem*. Aalto University.
<https://aaltodoc.aalto.fi/bitstreams/ea399ff5-b23b-45f3-a010-03cef8c46844/download>
- Advance Wildlife and Pest Control. (2025). *When Do Raccoons Have Babies?*
<https://advancedwildlifecontrol.com/blog/when-do-raccoons-have-babies/>
- Ahmad, A. B. (2022). Peran Media Sempoa Sebagai Alat Bantu Stimulasi Kemampuan Berhitung Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2 (2), 341-353.
<https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/alfikru/article/view/575/552>
- Ain, S. Q. (2024). *Kurangnya Minat Belajar Peserta Didik Dalam Metode Pembelajaran Ceramah Pada Tingkat Sekolah Dasar*. RiauBernas.
<https://riaubernas.com/news/detail/12947/kurangnya-minat-belajar-peserta-didik-dalam-metode-pembelajaran-ceramah-pada-tingkat-sekolah-dasar-%C2%A0>
- Ajhuri, K. F. (2019). *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penebar Media Pustaka
- Alan, M. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Bloomsbury Publishing.
- Aloha Indonesia. (2024). *Kelebihan dan Kekurangan Sempoa Membuka Potensi Otak Anak*. ALOHA Mental Aritmatika Indonesia.
<https://alohaindonesia.com/kelebihan-dan-kekurangan-sempoa-membuka-potensi-otak-anak/>
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 3(2), 130. <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/414/390>
- Anjani, A. (2022). 5 Manfaat Belajar Matematika, Bisa Latih Kesabaran. Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5897163/5-manfaat-belajar-matematika-bisa-latih-kesabaran>
- Anjani, T. A. (2025). Kenali 6 Bahasa Tubuh Unik Kelinci saat Takut, Senang, atau Marah. <https://www.idntimes.com/science/discovery/kenali-6-bahasa-tubuh-unik-kelinci-saat-takut-senang-atau-marah-c1c2-01-ct9t1-45cby9>

- Arifin, S. (2023). *Apa Itu Color Palette pada Desain Grafis dan Tips Memilih yang Tepat*. Gamelab. <https://www.gamelab.id/news/2347-apa-itu-color-palette-pada-desain-grafis-dan-tips-memilih-yang-tepat>
- Ashwini. (2025). Understanding Different Type of Abacuses and Their Different Uses. Mynsha. <https://mynsha.com/understanding-different-types-of-abacuses-and-their-uses/>
- Aurellia, A. (2022). Pengertian Gradasi Warna, Jenis, Hingga Teknik Pembuatannya. DetikBali. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6425878/pengertian-gradasi-warna-jenis-hingga-teknik-pembuatannya>
- Badan Pusat Statistik. (2022). Diagram Timbang Indeks Harga Konsumen Hasil Survei Biaya Hidup 2022. <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/02/05/f164320774fe896914f6fe1e/diagram-timbang-indeks-harga-konsumen-hasil-survei-biaya-hidup-2022.html>
- Bateâ, A. K., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Conference of Elementary Studies*, 46-51. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19713/6719>
- Bramantha, H., & Yulianto, D. E. (2020). Pengaruh Kondisi Ekonomi Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Islamic Primary Education*, 3 (1), 46-55. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad/article/view/5851>
- Bishop, R. D., Boo, S., Cruz, M. R., Gadea, L. (2020). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. 3D total publishing.
- Choiriyah, U., Mu'arifah, M. P., Nurfaizah, D. A., Pawestri, S. A., Nurohmah, L., Sukardi, R. R., & Yuniarti, Y. (2023). Peran Orang Tua dalam Mengatasi Gangguan Kecemasan Siswa SD terkait Pembelajaran Matematika. *Teaching, Learning and Development*, 1(2), 103–112. <https://telad.id/index.php/telad/article/download/13/12>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Fifth Edition*. SAGE Publications
- Daulay, W. H., Pulungan, F., Karlina, M., Sofiyah, K. (2024). Permasalahan Matematika yang ada di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8, 318- 324.
- Deacon, P. B. (2020). *UX and UI Design Strategy: A Step By Step Guide on UX and UI Design*. Amazon Kindle Direct Publishing.

- Diarta, A. A. (2024). *45 Soal Cerita Matematika SD Kelas 1, 2, 3 dan Kunci Jawabannya, Lengkap*. Haibunda.
<https://www.haibunda.com/parenting/20241004143405-61-351331/45-soal-cerita-matematika-sd-kelas-1-2-3-dan-kunci-jawabannya-lengkap>
- Diderich, C. (2020). *Design Thinking for Strategy: Innovating Towards Competitive Advantage*. Springer International Publishing
- Duolingo Brand. (2025). *Duo*. <https://design.duolingo.com/writing/duo#duos-voice-and-tone>
- Dwi, A. 2025. Tempo. <https://www.tempo.co/teroka/gradasi-warna-pengertian-jenis-dan-cara-menggambar-nya-1190497>
- Eduard, P. (2019). *5 Fakta Rakun, Mamalia Cerdas yang Sering Dipandang Negatif*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/science/discovery/5-fakta-rakun-mamalia-cerdas-yang-sering-dipandang-negatif-01-byk55-3wdxry>
- Egri, L. (2004). *Egri's The Art of Dramatic Writing*. Touchstone.
- Ellis, M. P. (2022). *Karakteristik Matematika*. AcademiaEdu.
https://www.academia.edu/82524332/Karakteristik_Matematika
- Fahma, M. A., & Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 6(1), 31-42. <https://journal.um-surabaya.ac.id/matematika/article/view/6966/3876>
- Fikri, M. K. (2023). *5 Rekomendasi game strategi terbaik tahun 2023*. Republic of Gamers. <https://rogcommunity.id/article/rekomendasi-game-strategi-terbaik-tahun-2023/>
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating* (5th ed.). CRC Press
- Garrett, J. J. (2012). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, Second Edition. Pearson Education
- Ginsburg, H. P., & Oppen, S. (2016). *Piaget's Theory of Intellectual Development Third Edition*. International Psychotherapy Institute E-Books.
- Haikal. (2022). *3 Jenis Font Yang Perlu Anda Ketahui Untuk Membuat Slide Presentasi Anda*. Kemdikbud.
<https://lldikti13.kemdikbud.go.id/2022/01/17/3-jenis-font-yang-perlu-anda-ketahui-untuk-membuat-slide-presentasi-anda/>
- Hariyanto. (2023). *Aritmatika Adalah Ilmu Hitung Dasar, Ini Dia Penjelasannya! Alpha Ajaib*. <https://alpha.ajaib.co.id/aritmatika-adalah-ilmu-hitung-dasar/>

- Hasnimar. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD INPRES 5/81 Watu Kabupaten Bone*. (Tesis, Universitas Muhammadiyah Makassar).
https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/42486-Full_Text.pdf
- Heizar, E. (2024). *Menikmati Akhir Pekan, Mengenal Berbagai Macam Genre Game*. Tempo. <https://www.tempo.co/digital/menikmati-akhir-pekan-mengenal-berbagai-macam-genre-game-60172>
- Indieklem. (2024). *The Basics of Typography in Game Interface*. Substrack.
<https://indieklem.substack.com/p/13-the-basics-of-typography-in-game>
- Indrawati, A. (2020). *Anak-Anak Tunanetra, Belajar Abacus Yuk*. Yayasan Mitra Netra. <https://mitranetra.or.id/2020/08/27/anak-anak-tunanetra-belajar-abacus-yuk/#:~:text=Abacus%20yang%20juga%20dikenal%20dengan,untuk%20berhitung%20ketika%20mereka%20berdagang>.
- Internasional Creative College. (2025). *10 Aset Desain Berkualitas Untuk Para Desainer Grafis!* <https://idseducation.com/10-aset-desain-berkualitas/>
- Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 2(1), 1-82.
<https://ejurnal.unisan.ac.id/index.php/balok/article/download/542/149>
- Kalmpourtzis, G. (2019). *Educational Game Design Fundamentals: a Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*. Taylor and Francis Group.
- Kevin, H. (2025). *Soroban - Seni menghitung dengan sempoa Jepang*. Skdesu.
<https://skdesu.com/id/soroban-que-abaco-jepang/>
- Kojima, T. (2012). *Japanese Abacus Use & Theory*. Tuttle Publishing.
- Komarudin, K., Sutra, O., Tinaliah, T., & Dewi, D. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berhitung dengan Teknik Sempoa Berbasis Unity 3D*. <https://core.ac.uk/download/pdf/35319023.pdf>
- Kruzer, A. (2025). *Understanding Rabbit Behavior and Body Language*. The Spruce Pets. <https://www.thesprucepets.com/rabbit-behavior-4025353>
- Kurniati, I. (2024). *Kurangnya Minat Belajar Peserta Didik Dalam Metode Pembelajaran Ceramah Pada Tingkat Sekolah Dasar*.
<https://riaubernas.com/mobile/detailberita/12947/kurangnya-minat-belajar-peserta-didik-dalam-metode-pembelajaran-ceramah-pada-tingkat-sekolah-dasar-%C2%A0>

- Labs. (2023). Mental Aritmetika dalam Penjumlahan. BBGP DI-Yogyakarta. <https://bbgpdiy.kemdikbud.go.id/labs/mental-aritmetika-dalam-penjumlahan/>
- Landa, R. (2022). *Strategic Creativity: A Business Field Guide to Advertising, Branding, and Design*. Taylor & Francis Group.
- Machung. (2024). 10 Makna Warna Berdasarkan Psikologi dalam Desain. <https://machung.ac.id/artikel-prodi-dkv/makna-10-warna-berdasarkan-psikologi-dalam-desain/>
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2021). *Designing User Interfaces*. HYPE4
- Manurung, E. C. (2021). *Tips and Tricks Membuat Desain Karakter dalam Game*. Gamelab. <https://www.gamelab.id/news/1010-tips-and-tricks-membuat-desain-karakter-dalam-game>
- Merlo, E., (2024). “I love you and the world”: *Red Dead Redemption 2 and the Western genre*. Overland. <https://overland.org.au/2024/02/i-love-you-and-the-world-red-dead-redemption-2-and-the-western-genre/>
- Maričić, S. M. dan Lazić, B. (2020). *Abacus computing tool: From history to application in mathematical education*. Faculty of Teacher Education, Užice. <https://scidar.kg.ac.rs/bitstream/123456789/14760/1/0352-23342001057M.pdf>
- Maričić, S. M. dan Lazić, B. (2020). *Abacus as a tool in mathematical education*. *Innovations in Teaching*, 33(1), 57-71. https://www.researchgate.net/publication/343222041_Abacus_computing_tool_From_history_to_application_in_mathematical_education
- Marsha, K. (2023). *Mengenal Penemu Matematika, Biografi Singkat, dan Sejarahnya*. DetikBali. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6545822/mengenal-penemu-matematika-biografi-singkat-dan-sejarahnya>
- Mualfa, D. L. (2022). *Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu*. Universitas Islam Negeri Datokarama Palu. <https://repository.uindatokarama.ac.id/3009/1/DIAN%20LUTFI%20MUALFA.pdf>
- Nathaniel, S. (2024). *What Are Action-Adventure Games?* Driffle. <https://driffle.com/blog/what-are-action-adventure-games/>
- Nguyen, M. H. (2021). *Fundamentals of 2D Game Art*. Kajaani University of Applied Sciences.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/504796/Nguyen_Mai_Fundamentals_of_2D_Game_Art.pdf?sequence=2

- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sains*. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5349/1148>
- Octaviani, A. W. (2022). Narasa Visual pada Game Edukasi Berjenis Aksi. *Jurnal Visualaras*, 1(1), 12-23. <https://www.jurnal.iwu.ac.id/index.php/visualaras/article/download/71/56>
- Pangesti, R. (2021). *Mengenal Tipografi: Pengertian, Prinsip dan Contohnya*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5873456/mengenal-tipografi-pengertian-prinsip-dan-contohnya>
- Pane, M. D. (2023). *Psikologi Warna: Efek Setiap Warna dan Manfaatnya*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/tentukan-mood-anda-sendiri-dari-sisi-psikologi-warna>
- Putra, D. (2025). *Dari Main ke Pintar: Game Edukasi untuk Anak*. Radio Republik Indonesia. <https://rri.co.id/bukittinggi/features/1727595/dari-main-ke-pintar-game-edukasi-untuk-anak>
- Qothrunnada, K. (2021). *Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenisnya*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5841848/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-jenis-jenisnya>
- Qothrunnada, K. (2021). *7 Prinsip Dasar Desain Grafis Lengkap dengan Unsur-Unsurnya*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>
- Qothrunnada, K. (2024). *Usia Anak yang Tepat untuk Mulai Sekolah dari PAUD ke SD*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-7317332/usia-anak-yang-tepat-untuk-mulai-sekolah-dari-paud-ke-sd>
- Indonesia. (2014). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak*. Badan Pembinaan Hukum Nasional
- Riantika, Rohana, R., Idrus, N. A. (2023). *Pengaruh Keterlibatan Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Telkom Makassar*. Universitas Negeri Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/33422/1/06%20ARTIKEL%20RIANTIKA.pdf>
- Roedavan, R., Bambang, P., Aprianti, P. S. (2022). *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Tekom University. <https://www.researchgate.net/profile/Rickman->

Roedavan/publication/358721889_MULTIMEDIA_DEVELOPMENT_LIFE_CYCLE_MDLC/links/6210a5c54be28e145ca122bb/MULTIMEDIA-DEVELOPMENT-LIFE-CYCLE-MDLC.pdf

Salmaa. (2021). *Tipografi: Pengertian, Sejarah, hingga Jenis-Jenisnya*. Penerbitdeepublish. <https://penerbitdeepublish.com/tipografi/>

Sari, F., Suhaidi, M., Febtrina, W., Desyanti. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 14-19.
<https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/download/171/126/401>

Savitri, D. (2022). *Apa Itu Storytelling? Ini Pengertian, Unsur, Genre, dan Manfaatnya*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6423568/apa-itu-storytelling-ini-pengertian-unsur-genre-dan-manfaatnya>

Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). CRC Press

Sidik, G. S., Maftuh, A., & Salimi, M. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2179-2190.
https://www.researchgate.net/publication/350217155_Analisis_Kesulitan_Belajar_Matematika_pada_Siswa_Usia_6-8_Tahun

Supriyatno. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas III* (Vol. 1). Tim Gakko Tosho.

Susianti, D. (2022). *Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Kelas V dalam Menyelesaikan Soal Matematika*. STKIP PGRI PACITAN, Jawa Timur.

Somawati. (2024). Analisis Masalah Belajar Matematika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7029. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/2095>

Telkomsel. (2024). *Ini Dia List Game Nomor 1 di Indonesia 2024*. <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/ini-dia-list-game-nomor-1-di-indonesia-2024-ih>

Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.

Times of India. (2024). *American alligator: Explore the traits, Behaviour, Diet, and More of the Tree-Climbing Predator*.
<https://timesofindia.indiatimes.com/etimes/trending/american-alligator-explore-the-traits-behaviour-diet-and-more-of-the-tree-climbing-predator/articleshow/115706724.cms>

- Todd, D., & DeCotes, M. (2025). Pilihan antara font serif atau sans serif. Adobe. https://www.adobe.com/id_id/creativecloud/design/discover/serif-vs-sans-serif.html
- Trent, J. (2025). The Beaver Personality. Focus on The Family. <https://www.focusonthefamily.com/marriage/the-beaver-personality/>
- Triayuningtiyas, A. (2021). *Ilmu Matematika sebagai Dasar Perkembangan Teknologi*. Universitas Ahmad Dahlan. <http://immjpmipa.fkip.uad.ac.id/2021/06/11/>
- Voimala, J. (2023). *Creating a Video Game Character Design Workflow – A Literature Review on the Theories and Methods Used by Professionals in Video Game Character Design*. Jamk University of Applied Sciences. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/802879/Voimala_Jesse.pdf?sequence=2
- Wallner, G., Wijland, M. V., Bernhaupt, R., Kriglstein, S. (2021). *What Players Want: Information Needs of Players on Post-Game Visualizations*. Association for Computing Machinery. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3411764.3445174>
- Woods, T. (2024). *Red Foxes: The Behavior of Our Playful and Clever Neighbors*. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/animal-emotions/202403/red-foxes-the-behavior-of-our-playful-and-clever-neighbors#:~:text=Red%20foxes%20and%20other%20vulpines,informati on%20about%20their%20cultural%20history.>
- World Population Review. (2025). *Jakarta Population 2025*. <https://worldpopulationreview.com/cities/indonesia/jakarta>
- Wulan, D. R., & Rasfaniwati. (2022). *Matematika untuk SD/MI Kelas I*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Yonatan, A. Z. (2024). *95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>
- Yu, P. (2025). *What are Racing Games?* Acer. <https://blog.acer.com/en/discussion/134/what-are-racing-games>
- Zainudin, A. (2022). *Pengertian Hue, Value, Saturation (HSV) dan Hue, Value, Lightness (HSL)*. Universitas Stekom. <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/artikel/pengertian-hue-value-saturation-hsv-dan-hue-value-lightness-hsl>
- Zulfikar, M. N., Widodo, S., & Jumeilah, F. S. (2024). *Perancangan Game Edukasi Sempoa Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran*

Matematika. Journal of Sciencetech Researchand Development, 6(2), 1034-1047. <https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR/article/view/806/562>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA