

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, A., Sumarno, S., & Imawati, V. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android Pada teknik dasar lari jarak pendek. *Patria Eduacational Journal (PEJ)*, 3(3), 253–262. <https://doi.org/10.28926/pej.v3i3.1192>
- Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162.
- Amitha Shofiani Devi, Khusnul Hotimah, Ramadhan Sakha A, Achmad Karimullah, & M. Isa Anshori. (2024). Mewawancarai Kandidat: Strategi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas, 10.59603/masman.v2i2.387, MASMAM : Master Manajemen, vol.2, no.2, 2024, hal 69., 2(2).
- Arfani, A. L., & Yulawati, F. (2021). Analisis Pemahaman Siswa Kelas Rendah Terhadap Konsep Perkalian pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 211. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i2.3027>
- Aristiantika, R., & Widiono, A. (2024). ANALISIS KESULITAN BELAJAR SISWA DAN PENANGANANNYA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD AL-ISLAM PENGKOL JEPARA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 14970–14979.
- Branch, R. M. (2009). 濟無No Title No Title No Title. *Department of Educational Psychology and Instructional Technology*.
- Damayanti, Farahdila, Febriana, D., Sari, R. D., Wardani, H. Y., & Darmadi, D. (2021). Analisis Kesalahan Siswa dalam Operasi Hitung Perkalian Bersusun di SD Muhammadiyah 1 Paron berdasarkan Gender. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 102–105. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i2.1813>
- Damayanti, Fauziah, Hidayah, R., & Putri, A. (2024). PERMASALAHAN MATEMATIKA YANG ADA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(12).
- Daud, R. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran

- Di Sekolah Suatu Keniscayaan Di Era Digital. *Jurnal Fitrah*, 4(1), 88–100.
- Dwi Kumalasari, O., Samsiyah, N., Pujiati, W., & Pilangkenceng, S. N. (2023). Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar Kelas Iii Sd N Pilangkenceng 01 Madiun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 5561–5573.
- Hayati M, Nurmawati I, & Makki M. (2023). Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, Vol.9, No.(4), 2036–2042. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5795>
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun. *Jurnal WANIAMBEY : Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134.
- Inayah, Y., & Safari, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar, 9, 125–134.
- Ititi, F., Sulastri, A., Muspita, Z., & Sururuddin, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Eth (Everyone Is A Teacher Here) dengan bantuan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 MI Husnul Abror. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 15.
- Juwantara Ridho, A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 30–31. Retrieved from <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/adzka/article/view/3011>
- Kusasih, I. H., Satria, D., & Gusmanel. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(02), 562–568. Retrieved from <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/download/344/364/1063>
- Lestari, T. N. (2024). Pengembangan Media Snake Board Game Pada Materi Macam-Macam Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Doudo.

Universitas Muhammadiyah Gresik.

- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799–812. Retrieved from <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1645>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021a). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021b). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mashfufah, Z., & Nugroho, A. S. (2022). Pengembangan Media Monopoli Materi Keberagaman Kerajaan di Nusantara (MORANTARA) Kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3), 557–577.
- Muthma'innah, M. (2023). Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Pembagian Suatu Bilangan. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 2(1), 74–83. <https://doi.org/10.61456/tjie.v2i1.86>
- Nabila, N. (2021). Konsep pembelajaran matematika SD berdasarkan teori kognitif Jean Piaget. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 69–79. Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3574>
- Nurafifah, R., Rafianti, I., & Anriani, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Board Game “Guess the Number” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 5(1), 410–419. <https://doi.org/10.46306/lb.v5i1.569>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Prastowo, A. (2019). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- Puspito, W. G., Sutopo, A., & Dessty, A. (2021). Analisis Kesesuaian Buku Tematik Sekolah Dasar dengan Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 354–363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1911>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- RizkSy, F., Nitami, S., Ermita, & Wildanah, F. (2023). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 8(2), 215–224. Retrieved from <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/2015>
- Rossa Rahmawati, Kartinah, & Asep Ardiyanto. (2023). Pengembangan Media KALIMBA (Perkalian dan Pembagian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 787–798. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1980>
- Salim, L., Pelupessy, J. A. M., Taofik, & Apriliana, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Who Is It dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 300–314.
- Saputra, H. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. *Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (April), 262. Retrieved from <http://repository.uin-malang.ac.id/4643/>
- Sari, N. A. D., & Rachmadyanti, P. (2025). Pengembangan media board game narji untuk Pembelajaran ipas kelas vi sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(4), 1183–1197.

- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., ... Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. Retrieved from <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Sofiyah, K., Namira, I., & Nasution, A. M. (2024). PENTINGNYA PEMBELAJARAN PERKALIAN DAN PEMBAGIAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12).
- Sukma, N., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard Untuk Kelas V Sd. *Jpgsd*, 11(4), 923–934.
- Surwantini, E. (2015). Efektivitas penggunaan media visual terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas III SD Gugus 01 Imogiri, Bantul. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–67.
- Theana Putri Permananda, & Wahyudi. (2020). The Effectiveness of Board Game to Enhance The Elementary School Students Problem Solving Skill. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.894>
- Umayah, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini di TK AL-Islam Sleman Yogyakarta. *Proceedings of The 4th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 493–502.
- Wahyudi, I. G. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN DAN PEMBAGIAN SISWA SD 2 PENGASAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PINTAR PERKALIAN DAN PEMBAGIAN, 5(1), 14–21.
- Widyaningrum, D. F., Afandi, M., & Yustiana, S. (2022). Pengembangan Media

Ular Tangga Perkalian Dan Pembagian Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Sd Negeri Srikaton 02. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 170–178. <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p170-178>

Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(02), 151–156.

