

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, S., & Kowiyah, K., (2021). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa sekolah dasar dalam operasi hitung dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 8(1), pp. 23-35.

Adekayatri, L., (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Volume 9(3), pp. 112-124.

Alfiansyah, A., (2018). Peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif. *Jurnal Kependidikan*, Volume 6(2), pp. 78-89.

Andriani, T., (2020). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Sosial Budaya*, Volume 9(1), pp. 121-136.

Ashikin, N., (2018). Validasi media pembelajaran matematika berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 10(1), pp. 45-58.

Audie, N., (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Volume 2(1), pp. 586-595.

Bahrin, M., Sari, D., & Wijaya, A., (2017). Analisis validitas dan reliabilitas instrumen penelitian pendidikan menggunakan skala Likert dan Guttman. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Volume 12(2), pp. 134-145.

Fadillah, R., (2022). Permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar dan solusinya. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, Volume 7(1), pp. 89-102.

Fridayanti, L., Supriadi, N., & Setiawan, B., (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 15(3), pp. 167-180.

Hafilda, N. E., Danawati, M. G., & Yayuk, E., (2024). Pengembangan media math board penjumlahan dan pengurangan pada soal cerita untuk kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Sekolah Dasar*, Volume 11(1), pp. 45-56.

Hozainia, B., (2020). Pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, Volume 8(2), pp. 56-68.

Izzaty, R. E., Purwandari, E., & Yolanda, F., (2021). Pengembangan media pembelajaran Ludo untuk operasi hitung matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 10(4), pp. 234-246.

Kurnia, T. D., Lati, C., Faiz, A., & Purwati, A. A., (2019). Model ADDIE untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3D.. *Seminar Nasional Pendidikan*, Volume 1(1), pp. 235-244.

Latuheru, J. D., (2018). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini. *Depdikbud*.

Manshuri, M., (2019). Kriteria pemilihan media pembelajaran yang efektif. *Jurnal Media Pendidikan*, Volume 5(2), pp. 78-87.

Maulidiyah, S., Sari, R. P., & Wijayanti, A., (2019). Dampak penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 11(3), pp. 189-201.

Mukhlisoh, L., (2017). Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Metodologi Penelitian*, Volume 8(1), pp. 23-34.

Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z., (2024). Pengembangan media board game lumat pada materi pecahan untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Pengembangan media board game lum* *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 13(2), pp. 123-135.

Pangestu, A., & Wafa, A., (2018). Analisis tingkat validitas media pembelajaran menggunakan formula kevalidan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, Volume 9(2), pp. 145-156.

Pratiwi, D. , (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Volume 7(3), pp. 167-179.

Sembiring, R. K., & Darwis, M., (2024). Pengembangan media papan daily number pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II SD. *Elementary Education Journal*, Volume 8(1), pp. 78-89.

Uswa, H., & Aliyah, Z., (2020). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan fokus dan antusiasme belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 13(1), pp. 89-98.

