

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., & Saputra, H. (2023). Efektivitas penggunaan media game interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Sekolah Dasar*, 8(2), 145-158.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2020). Persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1062-1068.
- Andriyani, et al. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Media Baamboozle dalam Pembelajaran.
- Arifin, M., & Rosyidah, F. (2021). Pemahaman bilangan cacah pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 87-95.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arliza, dkk. (2019). Media Interaktif dalam Pembelajaran.
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals – Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 246.
- Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. (2023). *Pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan*. Modul Pelatihan Teknis Kegiatan Belajar Mengajar.
- Fitriani, D., Kurniah, N., & Suprpti, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1278-1289.
- Fitriyani, D. (2023). Analisis kesulitan belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 123-134.
- Hamalik, Oemar. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haruna, H., Nur, I., & Yusuf, M. (2019). Game Edukasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 201-210.
- Haruna, et al. (2019). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Buku guru matematika kelas II SD/MI kurikulum 2013* (edisi revisi). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoiro, et al. (2023). Media Baamboozle sebagai Pendukung Pembelajaran Interaktif.
- Khoiro, N., Wulandari, T., & Saputro, R. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Interaktif Baamboozle. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 15–25.
- Khotimah, S., & Santosa, A. (2016). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer.
- Maarwah, dkk. (2022). Studi Literatur: Baamboozle sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 1(2), 69-75.
- Mariani, et al. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid dengan Media Baamboozle pada Hasil Belajar dan Minat Siswa.
- Marsigit. (2003). Hakikat Pembelajaran Matematika.
- Marsigit. (2003). *Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Konstruktivisme*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mumun, & Elly. (2020). *Statistik Pendidikan*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika*.
- Piaget, J. (2021). *The Child's Conception of the World*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Pratiwi, D. (2022). Pengembangan bahan ajar operasi hitung bilangan cacah berbasis masalah di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 45–56.
- Putri, S. A., & Desyandri, D. (2019). Analisis faktor-faktor kesulitan belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 123-134.
- Rahman, A., Mulyadi, E., & Syaodih, E. (2022). Implementasi platform Baamboozle dalam pembelajaran interaktif di era digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4425-4435.
- Rahman, A., Siregar, M., & Hidayat, R. (2022). Pemanfaatan Media Game Edukatif Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45–55.
- Rahayu, E. (2007). *Pembelajaran Matematika: Proses Konstruksi Pengetahuan*.

- Rahayu, S. (2007). *Strategi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sari, B. M. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45-58.
- Sari, M., Wahyuni, S., & Rosida, F. E. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 78-89.
- Sari, R. (2022). Penerapan metode bersusun panjang dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 88–97.
- Setiawan, U. (2022). *Media pembelajaran (cara belajar aktif: guru senang mengajar siswa senang belajar)*. CV Widina Media Utama.
- SIGMA. (2024). Pembelajaran operasi hitung di sekolah dasar: Analisis implementasi kurikulum merdeka. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 55–67.
- Simpson, E. J. (1972). *The Classification of Educational Objectives: Psychomotor Domain*. Washington, DC: Gryphon House.
- Sudaryana, I., Suryana, D., & Handayani, N. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2018). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Revisi ke-28)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran (hal. 1-16). Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Suherman, E. (2003). *Proses Pembelajaran Matematika*.

- Uti, Munir & Said. (2021). Pengaruh Media Baamboozle terhadap Semangat Kompetisi di Kelas.
- Wahyudi & Budiono. (2012). Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.
- Widyastuti, N. (2012). Game Edukasi untuk Pembelajaran yang Menyenangkan.
- Widoretno, T., et al. (2021). Penggunaan Game dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Daya Nalar.
- Woolfolk, A. (2020). *Educational psychology* (14th ed.). Pearson.
- Wulandari, S. (2021). Kompetensi dan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 5(1), 10-20.

