

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, 2021 . Pengaruh dalam interaksi sosial. Jakarta: Rajawali Pers.
- Almeida, J., Santoso, H., & Lestari, M, 2023. Media permainan edukatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S, 2022. Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A, 2020. Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi V). Jakarta: Balai Pustaka.
- Bruner, J. (dalam Hudojo, H.), 2019. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika. Malang: UM Press.
- Damayanti, F., Lestari, A., & Pratama, Y, 2025. Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan di sekolah dasar. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati, & Mudjiono, 2020. Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A, 2021. Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O, 2021. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Hapudin, 2021. Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nugraha, A, 2021. Pengaruh penggunaan media permainan edukatif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(2), 145–153.
- Nurhayati, 2020. Media pembelajaran matematika sekolah dasar. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, 2021. Evaluasi hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspitasari, N., Hidayat, R., & Anwar, S, 2024. Media konkret dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahmawati, L, 2023. Efektivitas media permainan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa SD. Jurnal Cendekia Pendidikan Dasar, 8(1), 30–38.

- Republik Indonesia, 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rusman, 2021. Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito, 2020 . Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D., & Putra, R, 2022. Penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD. Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar, 4(1), 22–30.
- Sari, D., & Wulandari, R 2022. Inovasi media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N 2020. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, 2021. Metode statistika. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono, 2017. Statistik untuk penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharti, 2019. Pengembangan media pembelajaran matematika kreatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B, 2021. Perencanaan pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B 2021. Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N, 2021. Teknologi pembelajaran dan media pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Villareale, R., Nugraha, P., & Suryani, T, 2020. Game based learning: Teori, praktik, dan tantangan di kelas. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wardani, I., & Firmansyah, A, 2023. Pembelajaran kooperatif melalui media konkret di sekolah dasar. Jakarta: Rajawali Pers.