

## DAFTAR PUSTAKA

- Rizka Vitasari, Joharman, Kartika Chrysti Suryandari. (2016). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari*. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/2226/164>
- Suratno, Kamidi, Yulita Sinabang. (2020, Mei 17). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Basedlearning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa*. Retrieved from <https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/249/142>
- Zainal, N. F. (2022). *Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Retrieved from Jurnal Basicedu: <https://www.neliti.com/publications/447872/problem-based-learning-pada-pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar-madrasah-ib>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Hariyanto & Suyono. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Farhaniah, Siti. "Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi". *Skripsi*, UIN Sulthan Thaha Syaifuddin, Jambi, 2021.
- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., & Ashilah, H. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas*. 3, 7247–7258.
- Cahyono, Y. D. (2015). E-Learning Edomodo Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*, 18(2), Art. 2. <https://ejournal.usd.ac.id/index.php/JP/article/view/813>

- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), Art. 2. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Arief, H.S., Maulana., & Sudin. 2016. Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pendekatan Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, No. 1.
- Asriati, D, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Lego Terhadap Hasil Belajar Matematika (*Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Indonesia).
- Boud dan Feletti, Riyanto (2010). Problem Based Learning. *International Journal of Current Research*, Vol. 7, Issue 06.
- Caesariani, N, A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), h. 836.
- Dewi, A, M., Dibia, I., & Sudana, DW, N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Pergung. *Jurnal Undiksha*, 1(1), h. 1-10.
- Flamboyant, F.U., Murdani, E., & Soeharto. 2018. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Variabel*, Vol. 1, No. 2.
- Rohmah. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Ainurrohmah, N., & Mariana, N. (2018). Refleksi Kritis Terhadap Pandangan Matematika Dari Perspektif Siswa dan Pendidik Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 6(10), 1706–1717. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/24543>
- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan UNNES*, 31(2), 125160.
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

- Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.29210/120212953>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26466>
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. PT Grafindo.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1212>
- Dabell, J. (2009). *Brain Power SD: Aktivitas Permainan dan Ide Oraktis Belajar Maematika (Amanda Setiorini W (ed.))*. Erlangga.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Remaja Rosdakarya.
- Elmy Adekayatri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Berhitung Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. 6.
- Erviana, V. Y., & Muslimah, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58–68.  
<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v11i1.23798>
- Fathurahman, M., Nindiasari, H., & Rahayu, I. (2008). Mengembangkan Board Game Labirin Matematika Bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind in Chaos Terhadap Matematika. *Semnas Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 209–228. <https://eprints.uny.ac.id/6926/1/P-17>  
Pendidikan(Maman Untirta).pdf

- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>
- Juniar. (2014). Metode Demonstrasi pada Peserta Didik Kelas V SDN 16 Pontianak Timur, 33(8). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/4646>
- Khairani, D. (2021). Pengembangan Media Poly Game pada Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Krulik, & Rudnick. (1995). *The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School: A Longwood Professional Book*. 4. <https://eric.ed.gov/?id=ED387339>
- Kurniati, A., Rahmi, D., & Yuniati, S. (2022). Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1461–1474. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1346>
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakag) di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–175. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>
- Mesganti Sit. (2012). *Perkembangan Peserta Didik (M. Y. Nasution (ed.))*. Perdana Publishing. <https://scholar.archive.org/work/npfsu5zyibcuhh3lmjpc4u6kz4/access/wayback/http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/viewFile/1476/1098>