

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic literature review: model problem based learning pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 404-417.
- Andrew, F. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. *Jakarta: Yayasan Kita Menulis*.
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru, Edisi Revisi (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014).
- Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95-104.
- Donny Mugia Prayoga, Pengaruh Media Pembelajaran Mobile Learning Pendekatan Pemecahan Masalah Konsep Fluida Dinamis Terhadap hasil Belajar Siswa, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.
- Hariwijaya, Meningkatkan Kecerdasan Matematika, Yogyakarta: Tugu Publisher, 2009.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12.
- Lovisia, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(1), 1-10.

- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 32-38.
- Munadi Yudhi, Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru, Ciputat: Gaung Persada press, 2008.
- Mustika, M., Rampengan, C. G., Sanjaya, R., & Sofyan, S. (2015). Implementasi augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif. *Creative Information Technology Journal*, 2(4), 277-291.
- Nilawati, E., & Suryana, D. (2018). Pengembangan Kurikulum Paud Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional. *Academia. Edu*, 1-11.
- Nitko, A. J. & Brookhart, S. M. (2011). Educational Assesment of Student. Pearson Education, Inc: Boston, MA.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Putri, D. S. E., & Amrina, Z. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Menggunakan Media Papan Permainan *Police Emergency* di Kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 16(1).
- Rahmatania, D. D., & Setiawan, Y. (2021). Pengembangan Media *Poly Game* pada Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2449-2460.
- Ranita, R., Luthfi, A., & Aprinawati, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Cycle Learning* 5E Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 21-27.
- Solicha, D. R. Pengaruh Media *board game (police emergency)* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas 5 SDN 03 Pisangan.

- Sri Wardhani, dkk., Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di SD, Yogyakarta: PPPPTK, 2010.
- St. Aisyah, dan Sitti khadijah yahya, Ekonomi Mikro: Aplikasi dalam Bidang Agribisnis, (Makassar: CV Inti Mediatama, 2017), h. 85.
- Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Suherman, E., dkk. (2003). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. JICA UPI: Bandung.
- Susilana Rusdi, dan Cepi Riyana. Media Pembelajaran, Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- Syifana Lomi Ning Tyas, Pengaruh Metode *Buzz Group Discussion* dengan Permainan *Rolet* Terhadap Kemampuan Kerjasama dan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Mata Pelajaran IPS (Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Hikmah), Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.
- Yovita febriana Avianto dan Tan Arie setiawan prasida, Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game, Aksara, 2018, h.134.
- Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran *Board Game Edumaze* Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni, 4(2), 163-174.