

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, H. N., & Fitrianawati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 41-47.
- Annisa, L. arbaatin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 104 Pekanbaru Skripsi. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau*, 89.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, M. N., & Ifianti, T. (2022). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru – Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(6), 585.
- Aryana, A., P, S. I., Faizal, M., Marscellino, B., & Apreilan, Z. (2024). Penggunaan Model Game Based-Learning Dengan Bantuan Media Cross Historic Pada Pembelajaran Sejarah di Kurikulum Merdeka Belajar. *King Jurnal Sejarah Indonesia*, 1(1), 1–24.
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. 3(1), 201–210.
- Beno, J. (2022). Penerapan Model Games Based Learning Dengan Menggunakan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan., 33(1), 1–12.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Darmadi, Rifai, M., Rositasari, F., & Haryati, N. (2024). Analisis Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Sekolah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 261–266. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.161>
- Elyasa, D., Syahril Sidik, G., Fatimah Zahrah, R., & Perjuangan Tasikmalaya, U. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Luas Daerah Bangun Datar Melalui Media Puzzle Di Kelas Iv Sd N Jamanis. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 172–179.
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). *Game based learning* Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran

- Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Febrianingrum, L., & Wiranti, D. A. (2023). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar. *Basicedu*, 7(6), 4098–4109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6642>
- Febriyani, A., Hakim, A. R., & Nadun, N. (2022). Peran Disposisi Matematis terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 87–100.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hulu, P., Harefa, A. O., & Mendrofa, R. N. (2023). Studi Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 152–159. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.97>
- I Komang Setia Buana. (2020). Implementasi Aplikasi Speech to Text untuk Memudahkan Wartawan Mencatat Wawancara dengan Python. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 14(2), 135–142.
- Lubis, L. A., Aina, T., & Wandini, R. R. (2024). Penggunaan Media Puzzle Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pelajaran Matematika. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 250–255.
- Nafisah, S & Purnamasari, Y. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Dua Uptd Sdn 1 Juntinyuat". *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(3), 209-2016.
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Martiasari, A., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Manipulatif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i1.10356>
- Medila, S., Suryani, M., & Hamdunah. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29458–29466.

<https://doi.org/10.62017/jpmi>

- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). 2(1), 14–23.
- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2023). *Kahoot berbasis Game based learning terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar dengan Model Addie. 1*, 209–213.
- Octavia. 2024. Penggunaan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN Klakahkasihan 01. Muria Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol.1, No. 1. 234-240
- Octarina. 2024. Penggunaan Alat Peraga "Papan Pintar" Untuk Meningkatkan Numerasi Di Desa Wali Ate. vol.1, no. 3. 134-139
- Putri, A. R., Fahira, A. L., Apriyani, S., & Khasanah, U. (2024). Observasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 45–49. <https://jurnal.itcc.web.id/index.php/jipm/article/view/1333>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Safitri. 2020. Penggunaan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Teori Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong. umj. 2721-6349
- Sandar & Sanoto. 2024. Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. Jurnal ilmiah pendidikan profesi guru. vo.6, No. 2. 233-2411
- Sanjoyo, T. B. P., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan *Game based learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep “ Penjumlahan Bersusun ” Kelas I I SDN Mayangan IV. *Journal Of Social Science Research*, 4(2), 5978–5993.
- Saputri, S. A., Lestari, R., & Angelika, M. (2023). *IJM : Indonesian Journal of Multidisciplinary Studi Literatur : Analisis Efektivitas Penggunaan Media Game based learning Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. 1*, 1799–1811.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652.
- Safitri, M. (2020). *IJM : Indonesian Journal of Multidisciplinary Studi Literatur :*

Analisis Efektivitas Penggunaan Media Game based learning Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. 1, 1799–1811.

Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–30.

Wahyudi. 2021. Penelitian tindakan kelas. Semarang. RaSAIL. Media Group.

Yulianah, L., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media Schoology. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 39–

Yulistiana & Setyawan. 2020. perena informasi terhadap keberlangsungan kegiatan organisasi mahasiswa. jurnal ilmu perpustakaan dan informasi. vol. 6, no. 1. 63-78

Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514.