

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, (2005) : (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) *Perencanaan Pembelajaran*, 24
- Adelia Priscila Ritonga, Juli (2022) dkk, “Pengembangan Bahan Ajar Media”, *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, Vol.1, No.3, hlm. 343-348
- Agus Wildan, Suherman Suherman, and Isti Rusdiyani, (2023) “Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no : 1623–34.
- Annisa Nidaur Rohmah, (2017) “Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar),” *CENDEKIA* 9, no. 02 (23 Oktober): 196,
- Arsyad. A, (2005)*Media Pendidikan* (Jakarta: Pustekkom Diknas & PT. Raja Grafindo Perkasa), 86.
- Almira Amir, M. Si, (2014) “Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif,” *Forum Pedagogik* VI, no. 01 (73).
- Aldi Anugrah et al., (2022): 208–2016 “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara,” *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 3.
- Ahmad Susanto. (2011) *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. .98
- Branch, R. M. (2009). *Intruactional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Benny A. (2017) *Pribadi, Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Edisi Pert (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), 23.
- Choirul Annisa: *Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika SD II Dengan Implementasi RME*

- Depdiknas, (2007) Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Menengah. dan Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak kanak. Pembinaan Jakarta. Taman Direktorat Kanak kanakdan Sekolah Dasar.
- Depdiknas. 2000 *Pelatihan Anak Usia Dini*. Jakarta Depdiknas Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.7
- Depdiknas (2006). Ringkasan Kegiatan Belajar Mengajar. (online). <http://www.puskur.or.id/data/ringkasankbm.pdf>, 2002, Makalah. DiaksesTanggal 10 September 2015.
- Ditania Oktariyanti, Aren Frima, and Riduan Febriandi, (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar,” Jurnal Basicedu 5, no. 5 : 4093–4100.
- Dwi Lucky Hermiyanto and Wahyudi Wahyudi, (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar,” JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 5, no. 11 : 4644–48.
- Elaine B Johnson, (2002) Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It’s Here to Stay (Corwin Press), hal. 185.
- Erni Widiastuti, “Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Dalam Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Sampai Angka 20 Dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang.
- Ennis, R, (2011) "Critical Thinking: Reflection and Perspective. INQUIRY.
- Facione, P. A. (2015). Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. ResearchGate, 16.
- Guntara, Y, (2020), "Normalized gain ukuran keefektifan treatment" 2.
- Hamdani Hamid, (2013) Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia, (Bandung: Pustaka Setia), 125.

- Hanifah Aulia Yuneva, D. S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran Literasi Keuangan Anak Usia Dini. *Journal of Education Reseach*, 125.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya...*, 230
- Ilmiawan, Arif, (2018) “ Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol.2, No.3, November.
- Imrayanti. (2012). Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan kotak matematika di Taman Kanak-Kanak Padang. Padang.
- Ifada Novikasari, (2009) “Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended Di Sekolah Dasar,” *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14, no. 2 : hal. 4.
- Marinda, L. (2020) Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Pusat Studi Gender dan Anak (PSGA) LP2M IAIN Jember*, 124.
- M. Miftah, (2013) “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 : 97.
- M.Basyaruddin Usman, (2002) *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers), 813.
- Muhammad Ramli, (2012) *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 1st edn (Banjarmasin: IAIN Antasari Press).
- M. Wati et al (2020), “The Development of Physics Modules Based on Madihin Culture to Train Kayuh Baimbai Character,” *Journal of Physics: Conference Series* 1422, no. 1,

Nana Sudjana, A. R, (2007) "Media Pembelajaran: Penggunaan dan Pembuatannya".(Bandung: CV Sinar Baru).

Nana Meisah Putri and Hamimah Hamimah, (2023) “Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA,” *Journal of Practice Learning and Educational Development* 3, no. 1: 95–99.

NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston: Virginia.

Nasaruddin Nasaruddin, (2013) “Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah,” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 hal. 65.

Nunu Mahnun, (2012), ‘Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)’, *Jurnal Pemikiran Islam*, 37, 27.

Nuning Indah Pratiwi, (2017) “Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi,” *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 : 202–24.

Nugroho Aji Prasetyo and Perwiraningtyas Pertiwi, “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Matakuliah Biologi Di Universitas Tribhuwana Tungadewi The *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 3, no. 1 (2017) Development of Environment Based Textbook in Biology Course at Tribhuwana Tungadewi University,”: 19–27.

Observasi Pada Tanggal 9 Mei 2025, dikelas I SDN Kampung Dalem 4

Oemar Hamalik, 1994 *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Adhya bakti).

Oktriyani, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan

Pakpahan, dkk., 2020, *Pengembangan Media Video*. Cetakan 1, Yayasan Kita Menulis, hal. 54.

Prasetyo and Pertiwi.

- Sari, N. M. (2020), Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrianda Kecamatan Kota Tengah Padang. *Unilak*, 1(1), 83–96. Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 831–839.
- Sandirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.,85.
- Sanjaya, W. 2009 "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan" (Jakarta: Kencana).
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.
- Steffi Addam, (2015), 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam', *CBIS Journal*, 3, 79.
- Sukiman, 2012 *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia,), 29.
- Sudono, A. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subrinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas. Widyastutik, E. (2018). Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai angka 20 dengan menggunakan mainan keranjang siswa kelas 1 SD Negeri kali angkrik I. *Jurnal Mitra Pendidikan*.
- Slamet Suyanto. 2005 *Dasar- dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat. 160
- Suci Arischa, (2019) : “Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru,” *Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau* 6, no. 1–15.
- Suyanto. 2005 *Dasar- dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat. 161
- Slamet Suyanto. 2005 *Dasar- dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat. 57
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* 141–42.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai*

Sumber (2014) : Hake dalam Sundayana,h.151

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks. 98.

Sujiono, Y. N. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Singgih Santoso. *Statistik Parametrik Konsep Dan Aplikasi SPSS*. (PT. Alex Media Komputindo: Jakarta). 265.

Siswanto I. 2008 *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif* . Yogyakarta Andi Offset.44

Siti Faizatul Nissa, Tahun 2021 “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan. Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2854 – 2860.

Siwi Purwanti and Riri Zulia Anggraini Putri, “Pengembangan Modul Berbasis Hots pada Tema.

Siregar, S. (2015). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ummaryati Ummaryati, 2016 “Pentingnya LKPD Pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika,” 217–25.

Wandah Wibawanto, S. M. (2017). *Desain dan Pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Wawancara dengan Ibu Fariha Azizah Pada Tanggal 9 Mei 2025, di SDN Kampung Dalem 4

Wawancara dan Observasi Pada Tanggal 9 Mei 2025,di kelas 1 SDN Kampung Dalem 4

Wiryanto, 6 (Mei, 2020) “Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19”, Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian,1.

Yudi Hari Rayanto, S, (2020) "Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek. Pasuruan: lembaga academic & research institute".

