

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, S., Budiyo, & Ayuningtya, R. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB melalui media dakon siswa kelas IV SDN Tanah Kali Kedinding. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 2655–6022.
- Afriansari. (2020). Penilaian afektif pembelajaran daring IPA terpadu dengan menggunakan media WhatsApp. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 2(2), 65–73.
- Agusti, F. A., Zafirah, A., Anwar, F., & Syafril, S. (2018). The implantation of character values toward students through congklak game. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35, 133–141.
- Al Amin, A. (2015). Pengembangan media permainan dakonmatika pada materi faktor persekutuan terbesar (FPB) dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) bagi siswa kelas V MI Baitur Rohim (Skripsi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Amalia, D., & Sabariman, B. (2020). Respon siswa SMKN 3 Jombang terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan PowerPoint animasi. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2), 4.
- Asri, M. N., & Muthi, I. (2024). Meningkatkan minat belajar matematika pada materi FPB dan KPK menggunakan Dakota (Dakon Matematika). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(3), 195–203.
- Ayudia, et al. (2016). Analisis kesalahan penggunaan bahasa Indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa SMP. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 1(1), 36.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Instrumen penilaian buku teks pelajaran tahun 2014*. Diakses dari <https://bsnp-indonesia.org/2014/05/instrumen-penilaian-buku-tekspelajaran-tahun-2014/>
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910–918.
- Dewi Anggraini. (2020). Relasi kompensasi dengan produktivitas kerja: Studi kasus PT. Asuransi Jiwasraya (Persero). *BISMA Cendekia*, 1(1), 67.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo: Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 2(2), 207.

- Hajemia. (n.d.). Penerapan model discovery learning guna meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran kimia pada kelas X TSM A SMK Muhammadiyah 1 Palu. *Jurnal Kreatif Online*, 8(4), 96.
- Hardani, et al. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 2.
- Hatim, M., Hadi, M., & Huda, M. M. (2019). Dakota (Dakon Matematika) sebagai media penanaman konsep KPK dan FBB di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 43–51.
- Hatim, M., Hadi, M., & Huda, M. M. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK menggunakan media DASI (Dakon Multifungsi) pada siswa kelas V SDN Gadang 3. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3, 985–995.
- Hudojo. (2008). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran matematika*. Malang: UNM Press.
- Humairah. (2021). An analysis of mathematical reasoning ability in problem solving word problem based on gender at Universitas Muhammadiyah Lamongan. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 3(2), 12–20.
- Husein, I. M., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengembangan trainer smart traffic light berbasis mikrokontroller Arduino pada mata pelajaran sistem kontrol terprogram di SMK Negeri 1 Cerme. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 105–111.
- Indahsari, W. N. (2022). Modul ajar mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB model problem based learning kelas IV SD 5 Karangbener, 10–36.
- Laurens, T., Batlolona, F. A., Batlolona, J. R., & Leasa, M. (2018). How does realistic mathematics education (RME) improve students' mathematics cognitive achievement. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(2), 569–578.
- Lestari, A., Hairida, H., & Lestari, I. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis discovery learning pada materi asam dan basa. *Jurnal Zarah*, 9(2), 120.
- Magdalena, I., et al. (2021). Analisis kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik siswa kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, (1), 50–51.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran: Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan

- media dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 56.
- Maimunah. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 6–7.
- Mukminah, Hirlan, & Sriyani. (2021). Analisis kesulitan belajar berhitung siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 1 Anyar. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–14.
- Noviansyah. (2020). Objek asesmen, pengetahuan, sikap dan keterampilan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 136–149.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 5.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 67.
- Panjaitan, P. A., et al. (2014). Korelasi kebudayaan dan pendidikan membangun pendidikan berbasis budaya lokal. *Jurnal Pengembangan Media, Papan Dakon, FPB dan KPK*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 78.
- Puji, K. M., Gulo, F., & Ibrahim, A. R. (2014). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran bentuk molekul di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), 60.
- Purwaningrum, S., dan S. N. K. Iftitah. “Penggunaan Media Advanced Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 2, no 1 (2023): 86-93.
- Purwaningrum, S., & Hambal, A. i. (2024). Pemanfaatan Media *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Al Fikrah*, 6(1), 163-166
- Purwaningrum, S., Khoiroh, L., & Fani'mah, S. (2024). Efektivitas model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 36–48.
- Putra, A., & Hasanah, V. R. (2018). Traditional game to develop character values in nonformal educational institution. *International E-Journal of Advances in Education*, 10, 86–92.
- Rahman, A., Ahmar, A. S., Nurani, A., Arifin, M., Upu, H., Mulbar, U., & Ihsan, H. (2018). The implementation of APIQ creative mathematics game method in the

subject matter of greatest common factor and least common multiple in elementary school. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conference Series*, 954, 15.

- Rahman, H. (2020). Analisis ranah psikomotor kompetensi dasar teknik pengukuran tanah kurikulum SMK Teknik Konstruksi dan Properti. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 53–61.
- Renita. (2017). Keefektifan media dakon modifikasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa tunanetra kelas V. *Widia Ortodidaktika*, 6(6).
- Rismawati, M., Khairiati, E., & STKIP Persada Khatulistiwa. (2020). Analisis faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 204.
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada materi himpunan kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 106–119.
- Rostina. (2014). *Statistika penelitian pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (1986). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Safitri, I. (2020). Peran, fungsi, tujuan dan manfaat pembelajaran matematika. [Online], Diakses 30 September 2020.
- Sari, L. A., Arsil, A., & Budiono, H. (2023). Penerapan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 375.
- Shofani, A. (2021). Pengembangan tahsin Al-Qur'an secara virtual pada siswa MI Shirothol Mustaqim Dawuhan. *Jurnal Kependidikan*, 9(2), 208.
- Sihaloho, A. I. P. (2017). Pengembangan penuntun praktikum IPA di kelas VII SMP pada materi asam basa garam (Skripsi).
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumenda. (2010). *Pengantar filsafat matematika*. Surakarta: UNS Press.
- Suprihatin, E., & Padaela, M. (2019). Kreativitas guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung kelompok B melalui permainan congklak. *REDOMINATE: Jurnal Teologi*, 1(1), 37–48.
- Tamira, V. P., & Ristiona. (2021). Pengembangan media berbentuk atlas jaringan hewan berbasis Android untuk peserta didik SMA/MA. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2), 28.

- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra': Jurnal Administrasi dan Bisnis*, (2), 3.
- Wahyuni, A. (2020). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67–76.
- Wahyuningtyas, R. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, (1), 24.
- Winaryati, E., & Munsarif, M. (2021). *Cercular model of RD&D*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Yara, Y. S., & Taufik, M. (2021). *Jurnal Basicedu*, hlm. 6349–6356.
- Zai, E., Anzelina, D., & Sinaga, R. (2020). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar tema indahny kebersamaan di kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 344–349.
- Zakiah, & Khairi. (2019). Pengaruh kemampuan kognitif terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–100.