

DAFTAR PUSTAKA

- A, I. Y., & Wirawan, A. R. (2017). Perancangan Media *Board Game* Menggunakan Pendekatan *Edutainment* untuk meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Jurusan Sosial: Akuntansi Dan Teknologi Informasi*, 11(1). <https://doi.org/10.24123/jati.v11i1.326>.
- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 2(1), <https://doi.org/10.25157/teorema.v2i1.765>.
- Andayani, F., & Lathifah, A. N. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 10.
- Angriani, A. D., Nursalam, N., Fuadah, N., & Baharuddin, B. (2018). Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), <https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i2a9.2018>.
- Anjani, N. D., Sulianto, J., & Untari, M. F. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan dengan Menerapkan Model *Problem Based Learning* dengan Media Manipulatif. *Journal of Education Action Research*, 5(2), <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33136>.
- Anjelina, A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i1.14621>.
- Annisa, R., Roza, Y., & Maimunah, M. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Berdasarkan Gender. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 481. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3688>.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>.
- Arends, R. I. (2014). *Learning To Teach*, Tenth Edition. McGraw-Hill Education, 2 Penn Plaza.

- Arfani, S., & Sulistia, A. (2019). *Teaching Speaking Using A “Snake And Ladder” Board Game: A Teacher Story. Research and Innovation in Language Learning*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.33603/rill.v2i1.1642>.
- Asror, A. H. (2016). Meta-Analisis: PBL. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 508–513.
- Auliana, R. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Bang Sitar Math Berbasis Pendekatan Kontekstual Sebagai Pendukung Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII H Di MTsN 2 Kediri [Undergraduate, IAIN Kediri]. <http://etheses.iainkediri.ac.id/5980/>.
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media *Board Game*. *Jurnal Aksara*, 30(1), 133. <https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>.
- Aziz, H. E., & Hidayati, N. (2020). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP pada Materi Aritmatika Sosial. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c), <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2500>.
- Azizah, I. N. (2017). Lembar Kerja Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial dengan Model Pengembangan Thiagarajan. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 63–72. <https://doi.org/10.25217/numerical.v1i2.132>.
- Bana, I. J., Disnawati, H., & Nahak, S. (2021). Analisis Kemampuan Matematika Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Model PISA Level 4 Konten Bilangan. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.849>.
- BatuBara, Y. A., Zetriuslita, Z., Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1518>.
- Bekti, T. (2014). *Profil Pemecahan Masalah Berbentuk Open-Ended Berdasarkan Tahapan Polya pada Siswa SMP Negeri 5 Salatiga dalam Materi Lingkaran*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Bidasari, F. (2017). Pengembangan Soal Matematika Model PISA pada Konten Quantity untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.59>.

- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Dila, O. R., & Zanthi, L. S. (2020). Identifikasi Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(1), <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i1.3036>.
- Erlitasari, N. D. (2016). Pengembangan Media *Board Game* Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12.
- Fadli, F. (2019). Pengembangan Papan Permainan (*Board Game*) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X. UNY-Fle, 8(2), <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/perancis/article/view/16215>.
- Fajarizka, A., & Rizkiantono, E. (2016). Perancangan *Board Game* Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 Dan 4. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. <https://core.ac.uk/reader/291473450>.
- Fajri Ismail. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Fatmala, R. R., Sariningsih, R., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Kelas VII pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.192>.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1).
- Fitri, A. D. (2016). Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi. *Jambi Medical Journal*, 4(1).
- Fitria, R. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.42>.
- Gandamana, A., & Nst, S. A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1).

- Gunawan, Y. (2018). Pembuatan *Board Game* dan Fitur Panduan *Augmented Reality* Berbasis *Mobile*. *Jurnal Calyptra*, 7(1).
- Hanifah, H., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran E-learning Berbantuan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 31–42. <https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.453>.
- Harahap, A. I., Irwan, I., Musdi, E., & Asmar, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Sosopan. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(2), <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.10634>.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 2(1), <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i1.158>.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Yogyakarta : CV Tahta Media Group.
- Hikmayanti, I., Saehana, S., & Muslimin, M. (2016). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Simulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Lurus Kelas VII MTs Bou. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 3(3).
- Himmamie, Y., Adi, S., & Ratih, S. P. (2019). Pengembangan Permainan Papan (*Board Game*) Edukatif Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Sport Science and Health*, 1(2).
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jean L. Turner. (2014). *Using Statistics in Small-Scale Language Education Research (Focus on Non-parametric Data)*. NewYork : Routledge Taylor & Francis Group.
- Kamaladini, K. (2021). Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 5 di Kelas 1 Sekolah Dasar [Undergraduate, Universitas Muhammadiyah Mataram]. <https://repository.ummat.ac.id/2876/>.

- Kemp J.E and Dayton. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. NewYork : Harper & Row Publisher.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurniawan, A., & Fitriani, N. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Journal On Education*, 02(02), 8.
- Kusaeri, A. (2019). *Pengembangan Program Pembelajaran Matematika (Studi Praktis dengan Pendekatan Problem Solving dan Etnomatematika Budaya Sasak)*. Mataram : CV Sanabil.
- Kusumawati, F., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Powtoon* pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1267>.
- Laili, F. J., & Puspasari, R. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematika. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 4(2), <https://doi.org/10.29100/jp2m.v4i2.951>.
- Limantara, D., Waluyanto, D. H. D., Pd, M., Zacky, A., & Sn, M. (2015). Perancangan *Board Game* Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 8.
- Lukman, H. S., Setiani, A., & Agustiani, N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Teori Krulik dan Rudnick: Analisis Validitas Konten. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1761>.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.
- Meilasari, S., M, D. M. D., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *Bio Edusains: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>.
- Muhammad Firmansyah, Masrun, M., & S, I. D. K. Y. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas-Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>.

- Muijs, D. (2022). *Doing Quantitative Research in Education with IBM SPSS Statistics*. California : Sage Publications Ltd.
- Mulyati, T. (2011). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora : Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(2), <https://doi.org/10.17509/eh.v3i2.2807>.
- Ningtyas, Y. D. W. K. (2019). *Media Pembelajaran Matematika (Dilengkapi Contoh Alat Peraga Manipulatif Untuk Tingkat SMP dan SMA)*. Lumajang : Mahameru Press.
- Nizaruddin, N., & Sugiyanti, S. (2016, Oktober 7). Pengembangan Permainan Matematika Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Siswa. *Prosiding Senatik 2016*. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/SENATIK2016/senatik/paper/view/1107>.
- Noviani, L. P. L. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Kelas XI di SMAN 2 Singaraja [Undergraduate, Universitas Pendidikan Ganesha]. <https://doi.org/10.1713021024-COVER.pdf>.
- Noviantii, E., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 1(1), <https://doi.org/10.37303/jelmar.v1i1.12>.
- Nugraheni, V. S. (2022). Pengembangan Modul Bilingual Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Peluang Di Kelas VIII MTs Sunan Giri Sidomulyo [Undergraduate, IAIN Kediri]. <http://etheses.iainkediri.ac.id/5152/>.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : UMSIDA Press.
- Nurfatanah, N., Rusmono, R., & Nurjannah, N. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/10204>.
- Nurhasanah, D. S., & Luritawaty, I. P. (2021). Model Pembelajaran REACT Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.1027>.

- Nuryadi, N. (2019). Pengembangan Media Matematika *Mobile Learning* Berbasis Android Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.37729/jpse.v5i1.5662>.
- Polya, G. (1973). *How To Solve It. (A new Aspect of Mathematical Method)*. Stanford : Stanford University.
- Pradana, M. D., & Uthman, Y. O. O.-O. (2023). *Development of Aqidah Akhlak Learning Media “Board Game Based on Education Fun on the Theme of Commendable Morals (E-Fun A2M)” for High School Students*. *Assyfa Learning Journal*, 1(1).
- Pramono, N. W. E. (2018). Peran Matematika Dalam Membangun Peradaban Islam (Sebuah Kajian Teoritis). *Jurnal Al-Tadabbur*, 4(1), <https://doi.org/10.46339/altadabbur.v4i1.67>.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Puspendik, Nugroho, M., & Ponidi. (2020). *Modul Pembelajaran SMP Terbuka Matematika: Modul 6 Aritmetika Sosial Kelas VII*. Jakarta : Direktorat SMP Kementerian.
- Puspendik. (2019). *PISA*. Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemendikbud.
- Puspitasari, I. A., Azainil, A., & Basir, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, Universitas Mulawarman, 2, 75–92.
- Putri, A. M., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media *Board Game* Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.840>.
- Putri, E. K., Gusteti, M. U., & Azmi, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PBL Terintegrasi Karakter Percaya Diri untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 6(2), <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss2/704>.
- Putri, S. M. S., & Putri, R. K. (2022). Profil Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau dari Kemampuan Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1090>.

- Putri, W. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* “The Labyrinth Of Trigonometry” Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Jurnal Satya Widya* 2, 13.
- Rahmawati, N. K., & Kusuma, A. P. (2019). Hubungan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial Dengan Hasil Belajar IPS Materi PPH. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(1), <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v9i1..1976>.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press.
- Saputri, J. R., & Mampouw, H. L. (2018). Kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal materi pecahan oleh siswa SMP ditinjau dari tahapan Polya. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), <https://doi.org/10.33654/math.v4i2.104>.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Sari, L. I., Bintoro, H. S., & Purwaningrum, J. P. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Knisley Berbantuan Media Jing-jing Bar. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i2.49>.
- Sari, N., & Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>.
- Septarina, A. K., & Hadi, H. (2017). Perancangan *Board Game* Edukasi Pendidikan Moral dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun. *Jurnal Rupa Rupa*, 5(1), <https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/209>.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(1).
- Sofyan, H., Wagiran, Komariah, K., & Triwiyono, E. (2017). *Problem Based Learning dalam Kurikulum 2013 (1 ed.)*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian (22 ed.)*. Bandung : Alfabeta Bandung.

- Sulistiyawati, E., Faizah, L., Nisa, I., & Putra, I. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEM Rumah Hidrolik Ditinjau dari Hasil Belajar dan Respon Siswa terhadap Matematika. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(2), https://doi.org/10.30762/factor_m.v3i2.2611.
- Suraji, S., Maimunah, M., & Saragih, S. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(1), <https://doi.org/10.24014/sjme.v4i1.5057>.
- Susilowati, A. (2018). Pengaruh PBL terhadap Kemandirian Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.9392>.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Yogyakarta : Deepublish Publisher.
- Syukri, R., Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis *Problem Based Learning* dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>.
- Tsani, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Go-Metra* untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Materi Transformasi Geometri. *Circle : Jurnal Pendidikan Matematika*. 01(01), 16.
- Uyun, F. Q., Setyawati, S. P., & Sancaya, S. A. (2022). Pemanfaatan Media Berbasis Board Game. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 2, 255–258.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Camtasia* dan *Wondershare Quiz Creator* Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1).
- Wahyuningsih, D., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan *Board Game “Zathura Mathematics”* pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.22493>.

- Widiyanto, J., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan *Board Game* Titungan untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.997>.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>.
- Yunitasari, I., & Hardini, A. T. A. (2021). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.983>.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.
- Zamzam, K. F. (2016). Pendekatan *Problem Based Learning* untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(2), <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.261>.
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media *Lectora Inspire* dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2), <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v5i2.463>.