

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Adrillian, H., Mariani, S., & Prabowo, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jrip: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Agung, A. A. G. (2016). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agustika, G. N. S., & Diputra, K. S. (2025). Effectiveness of hybrid project-based learning with digital portfolios in enhancing mathematics pedagogical content knowledge. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(2), 293–308. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i2.4923>
- Aminah, S., Panjaitam, F. C., Zakariyya, S., & Silvina, N. (2022). Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 244–246. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4297>
- Antika, I. K. M., Renda, N. T., & Jayanta, I. N. L. (2023). Media Kartu Domino Modifikasi dengan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(1), 30–41. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i1.50936>
- Ariel, J., & Yusuf, M. (2025). Rancang Bangun Aplikasi Game Matematika SD dengan Model ADDIE. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 2645–2650. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15442>
- Arthaningsih, N. K. J., & Diputra, K. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray melalui Lesson Study terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 2(4), 128–136. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16424>
- Artini, N. M. A. Y., Wulandari, I. G. A. A., & Diputra, K. S. (2025). Local Wisdom Based Science Education Games Historical Places in Bali My Proud Region Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 21–30. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91274>
- Aryani, E., Firdaus, M., & Rosmiyati, E. (2024). Kartu Domino Modifikasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III. *Education Journal*, 4(3), 391–396. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4917>
- Asniar. (2020). Pendekatan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 3(3), 2157–2163. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57085>

- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darwin, Bahari, Y., Warneri, & Juhata. (2024). Literatur Review : Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5). <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15619>
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378>
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 125–133. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Diputra, K. S., Agustika, G. N. S., Utami, I. A. M. I., Julianto, P., & Arifuddin, A. (2025). Investigating mathematical proficiency of elementary school students: A foundation for effective learning models. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(5), 314–323. <https://doi.org/10.55214/25768484.v9i5.6831>
- Elisah, A. D. M., MZ, A. F. S. A., & Khasanah, L. A. I. U. (2024). Media Game Edukasi Berbasis Web Worldwall sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5651–5658. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7280>
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 901–908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>
- Gayatri, N. N. E. T., Suarjana, I. M., & Antara, P. A. (2025). Ms. Interactive Learning Media Based on Educational Games to Improve the Reading Skills of First-Grade Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 8(2), 334–344. <https://doi.org/10.23887/jp2.v8i2.99591>
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3>
- Hardina, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(2),

67–76. <https://doi.org/10.61650/jptk.v2i2.260>

- Hermawan, Y. C., Juliani, W. I., & Widodo, H. (2020). Konsep Kurikulum Dan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 34–44. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.4720>
- Iftitah, N., Widian, W., & Simamora, A. H. (2020). Think Talk Write Assisted Monopoly Media in Students' Simple Essay Writing Skills. *Journal of Education Technology*, 4(2), 196–203. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25144>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Juliantini, L. S., Jampel, N., & Diputra, K. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Berbantuan Media Konkret Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 8–14. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24304>
- Khasinah, S., & Elviana, E. (2022). Need Analysis dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(4), 837. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i4.17208>
- Khunaifi, A. Y. (2019). Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. *Jurnal Ilmiah Iqra*, 13(2), 81–102. <https://doi.org/10.30984/jii.v13i2.972>
- Listiani, K. K., & Paramartha, W. E. (2025). Augmented Reality Based Flashcard Media to Improve Student Learning Outcomes on the Topic Water Cycle V Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 160–169. <https://doi.org/10.23887/ijee.v9i1.94634>
- Mahanani, A. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri 2 Wates. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 31, 7. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/13873/13398>
- Mahardi, H., Rernandes, F. R., Huwaida, S. S., Wanda, Rahmi, A., Elvagen, M. A., Tantri, R. Y., Qurrotunnisa, R., Senafella, V., Simanjuntak, D. A., & Efendi, G. R. (2022). Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Budaya Lokal Kuantan Singingi Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Benai. *Kalandra Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5), 131–137. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v1i5.188>
- Mahmuzah, R., Zahara, Y., Ningtiyas, F. A., Sinaga, N. A., Saragih, N. J., & Aufa, Z. Y. (2024). Analisis Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Smart Apps Creator Bermuatan Literasi Numerasi.

- Jurnal Serambi Ilmu*, 25(2), 332–343. <https://doi.org/10.32672/jsi.v25i2.2244>
- Mailani, E., Kataren, M. A., Hasibuan, A. M., Purba, N. H., Sinaga, N. A., & Damanik, P. A. B. (2025). Panduan Belajar Bangun Datar: Bentuk, Sifat, dan Contohnya di Kehidupan Sehari-Hari. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 2(1), 23–33. <https://doi.org/10.57235/hemat.v2i1.4531>
- Marian, F., & Yansyah, M. (2021). Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8173>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- 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), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Responsif*, 4(1), 12–22. <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/jti>
- Maulidia, R., Suwignyo, H., & Andajani, K. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 SD. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, (2), 230–240. <https://doi.org/10.30651/else.v7i2.20404>
- Muhtarom, Adrillian, H., Huda, A. B., & Ribowo, M. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Smp. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 95–108. <https://doi.org/10.36526/tr.v6i2.2176>
- Nadia, A. A., Nashir, A. M., & Qomariah, Z. (2025). From Data to Design: An Investigation of Curriculum Development Needs. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 249–257. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i3.1872>
- Nirwana, R. (2022). Penggunaan Media Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Min 2 Mojokerto. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)*, 1(1), 48–64. <https://doi.org/10.55732/jmi.v1i01.716>
- Nurhamidin, F. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Avatara E-journal Pendidikan Sejarah*, 6(4).

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatura/article/view/26342>

- Paramartha, W. E., Suranata, K., & Dharsana, I. K. (2022). *Panduan Praktis Penggunaan Media dalam Bimbingan Konseling*. Badung: Nilacakra.
- Patandung, Y., & Panggua, S. (2022). Analisis Masalah-Masalah Pendidikan dan Tantangan Pendidikan Nasional. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 794–805. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/277>
- Pratiwi, N. L. P., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Upakara Bali Ethnomathematics Monopoly Media Based on Augmented Reality on Geometry Material. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 379–390. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74367>
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Focus Action Of Research Mathematic*, 4(1), 77–90. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3254>
- Putra, A. M., Suwiwa, I. G., & Mashuri, H. (2023). Rancang Bangun dan Validitas Media Pembelajaran Materi Gerak Dasar Manipulatif Kelas Rendah. *Indonesian Journal Of Sport & Tourism*, 5(2), 24–32. <https://doi.org/10.23887/ijst.v5i2.98621>
- Putriningtyas, S., & Ambarwati, U. (2025). Validating Educational Game Development to Foster Learning Motivation in Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 589–600. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.62657>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ramlah, Riana, N., & Abadi, A. P. (2022). Fun Math Learning For Elementary School Students Through Interactive Puzzle Media. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.35706/sjmev6i1.5775>
- Rizqiyati, I., & Wardani, A. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 634–638. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Sabella, D., Ramadhani, E., Kuswidyanarko, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino

- Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 132–140. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i2.7865>
- Safira, F., Ilmiyati, L., Mawaddaturrahma, I., & Silvana, R. M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Visual (Gambar) Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 380–389. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37920>
- Saputra, J. A. R., Listiani, I., & Walpaijin, G. I. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru Journal*, 5(4), 480–486. <https://doi.org/10.32832/jpg.v5i4.15102>
- Sari, N. K. D. A. S., Astawan, I. G., & Trisiantari, N. K. D. (2025). Media Game Edukasi: Studi Validitas dan Kepraktisan dalam Pembelajaran IPA untuk Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 266. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9694>
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(01), 2623–2685. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2706>
- Shintya, E., Jaenudin, A., & Sutarman. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Permainan Domino Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas III Sd Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pi-Math - Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Sidarta, K. T., & Yunianta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p62-75>
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Sinaga, D. Y., Sari, D., Siahaan, N. A., Sri, D., Sirait, R., Saragih, S., Gita, A., Sihombing, S., Saragih, B., Demi, J., Simamora, A., Lamtiur Purba, Y., & Sinaga, H. (2025). Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Bahasa Dan Matematika*, 3(1), 316–322. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1605>
- Sintawati, N. P., & Margunayasa, G. (2021). Interactive E-Module for Science Learning Content: Validity and Feasibility. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 19–29. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.34281>

- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Soraya, D., Jampel, N., & Diputra, K. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Sikap Sosial Dan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 1(2), 76–85. <https://doi.org/10.23887/tscj.v1i2.20409>
- Suarjana, I. M., Simamora, A. H., & Antara, I. G. W. S. (2025). VirtuMath: The Needs of Assistive Technology in Mathematics Learning for Students with Deaf-Mute Disabilities. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/iji.v6i1.96260>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20259>
- Sudarsana, K. N. A., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). *Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn*. 8(2), 150–158. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.24934>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sukirman, Hisbullah, & Tasiah, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Pemahaman Literasi Membaca Peserta Didik. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.927>
- Sulistyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 892–905. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5341>
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 689–706. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>
- Susanto, Kristiana, A. I., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., & Hobri. (2022).

- Matematika untuk SD/MI Kelas III* (A. Purwantini & M. Prananingrum, Eds.; 1st ed., Vol. 1). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Utama, I. G. A. S., Riastini, P. N., & Simamora, A. H. (2024). Media Simulator Kamufase Untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Adaptasi Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas Vi Sdn 2 Gunaksa. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(3), 213–222. <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i3.77662>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Wati, L. P. R., Suarjana, I. M., & Handayani, D. A. P. (2024). Media Pembelajaran Math Game Land Berbasis Website untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 366–378. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i3.81670>
- Widiarta, I. G. K. A. A. P., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Upakara Bali-based Electronic Student Worksheets on Geometry Topic for Second Grade of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 270–281. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.74010>
- Winingsih, D. Y., & Yunaini, N. (2022). Implikasi Perkembangan Kognitif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.257>
- Wiratni, N. L. G., Ardana, I. M., & Mardana, I. P. B. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630
- Wulandari, G. A., & Ambara, P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211–219. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>