

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi & Aplikasinya)*.
- Aini, N. N., & Majidi, M. W. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Digital Pada Materi Al-Mumit, Al-Hayyu, Al-Qayyum, dan Al-Ahad Kelas V SD. *Tunas Nusantara : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/7180>.
- Akbar, A. F., Irawan, W. H., & Abdussakir. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>.
- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222–232. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099>.
- Anggraeni, G. A. P., Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 110–121. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.63127>.
- Anggraini, I., Hidayati, V. R., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media GUTOP (*Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan*) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3923>.
- Anggraini, N. D., Apriani, F., Pitriyana, S., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Animate untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis pada Materi Bangun Datar Kelas IV. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 5(1), 1–9. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>.
- 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>.
- Artawan, K. Y., & Artanayasa, W. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital pada Materi Sepak Bola. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 6. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJST/index>.
- Astuti, D. A. K. T., & Putra, I. K. D. A. S. (2022). Analisis Media Pembelajaran IPA Terhadap Ketercapaian Pembelajaran Dideferensiasi di Kelas IV Semester 1 SDN

- 2 Cempaga Tahun 2022. *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, 8(5).
<https://jurnal.markandeyabali.ac.id/index.php/wahanachitta/article/view/141>.
- Dewi, E., & Sujarwanto. (2025). Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/67558>.
- 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>.
- Faiz, M., Hidayat, A., Lutfia, T. A., & Aisyah, A. N. (2024). Peranan Media Kartu Pecahan dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. In *JESE Journal of Elementary School Education* (Vol. 1, Issue 2).
- Fitria, K., & Kasdriyanto, D. Y. (2024). Penerapan Media *Game* Edukasi “Laciku” Pembelajaran Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Kelas 2 SDN Curahsawo. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 4322–4336.
- Gesang Wahyudi, N., & Jatun. (2024). Indonesian Research Journal on Education Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. In *Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 4).
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles and applications seventh edition*. London Pearson Education.
- H. Dwiyanti, U. A., Arsyad, W., & Adnan. (2024). Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Ditinjau dari Teori Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 13557–13562.
<http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>.
- Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 64–74. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>.
- Hamidah, S., & Istikowati, W. T. (2022). *Buku Ajar Matematika* (Sunardi, Ed.; 2022nd ed.). CV Banyubening Cipta Sejahtera.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>.
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal WANIAMBAY: Journal of Islamic Education*, 3(2).
- Innah, M. '. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan. *Journal of Islamic Education*, 1.
- Jama'ah, Putra, A., & Khaerunnisyah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1, 15–20. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jekas>.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>.
- Jeanita Sengkey, D., Deniyanti Sampoerno, P., & Abdul Aziz, T. (2023). Kemampuan pemahaman konsep matematis: sebuah kajian literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>.
- Juardi, I. F., & Komariah. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal on Education*, 6.
- Juhaeni, J., Ariyanti, D., Sa'adah, N., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Travel Snake-Ladder Game Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(5), 233–245. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i5.257>.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.
- Jusuf, A., Aspriyono, H., & Beti, I. (2024). Pembuatan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran pada Tk Sandhy Putra Telkom Bengkulu. In *Journal of Science and Social Research* (Issue 1). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>.
- Kurniadi, E., Gusriani, N., & Subartini, B. (2022). Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas 5 SD Terhadap Operasi Pecahan Melalui Pembelajaran Hibrid. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 352. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i2.37221>.
- Kurniawan, Y. S., & Hakim, M. A. R. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 11326–11341. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14086/10841>.
- Lestari, A. D. A., Amalia, S., Baidawi, F., & AR, M. M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Interaktivitas Dan Keterlibatan Siswa Pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1, 36–47. <https://jurnalinspirasi.com/index.php/Zaheen/article/view/93/127>
- Marsiani, E., Lusiana, restu, & Sulistyorini. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Peningkatan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning berbantuan diagram gambar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Musa, R. N., Monoarfa, J. F., & Regar, V. E. (2024). Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Barisan dan Deret Kelas X. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 08, 1040–1048. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.3031>.

- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Nason, Nursanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 4, 14043–14057. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14744/9923>.
- Oktary, D., Khairiyah, K., Mariah, K., Yakub, E., & Mardes, S. (2024). Pelatihan *Game Edukasi* Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar (SD) Di Desa Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar. *Journal Of Human And Education*, 4(4), 135–143. <https://www.jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1457/762>.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Pratiwi, D. T., & Alyani, F. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Pada Materi Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 136–142. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.49100>.
- Putra, I. G. N. A., Kristiantari, M. G. R., & Wiarta, I. W. (2024). Media Video Animasi yang Layak dan Efektif diterapkan dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 101–107. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.74473>.
- Rahayu, S., Desy Fatmaryanti, S., & Ngazizah, N. (2025). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org/461>.
- Rahmadani, A., Armilah, Ulkhaira, N., Syafitri, N., Azhari, Y., & Lubis, R. (2025). Implikasi Perkembangan Peserta Didik dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 5(1), 223–232. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v5i1.1890>.
- Resti, Wati, R. A., Ma' Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- Sari Siregar, R. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pisa Pada Kelas VIII MTSN 2 Medan. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4699>.

- Sengkey, D. J., Sampoerno, P. D., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan pemahaman konsep matematis: sebuah kajian literatur. *Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>.
- Septiana, E. B., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya di Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i2-5>.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>.
- Shaza, N. A., & Amini, R. (2024). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Website Wizer.Me Berbasis Arias pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16816>.
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>.
- Suarjana, I. M., Setemen, K., & Diputra, K. S. (2024). Virtual Manipulatives Berbasis Bahasa Isyarat: Teknologi Asistif Untuk Mendukung Siswa Kolok (Penyandang Disabilitas Tunarungu-wicara) dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 8(4), 422–429. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v8i4.85214>.
- Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23.
- Sujana, G. Z., Febriyani, D. S., Danyati, N. C., & Nahdi, D. S. (2022). Pembelajaran Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)*, 1(1), 2022.
- Sulasih, & Firmansyah, D. (2025). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *Journal Mathematics Education Sigma*, 80(1). <https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.21022>.
- Umam, M. A., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 303–312. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1993>.
- Wafi, A. Y., & Agustina, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Leaflet dalam meningkatkan Kemampuan Menghitung Operasi Pecahan di Sekolah Dasar. In *PRIMER: Journal of Primary Education Research* (Vol. 1, Issue 2).
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

- Wiarta, I. W. (2023). *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) Approach Based On Performance Assessment Optimizing Higher Order Thinking Skills*. 15(1), 323–342. <https://seer.ucp.br/seer/index.php/synesis/article/view/2667>.
- Wicaksono, F. E., Utami, R. E., & Purwati, H. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Materi Statistika Berdasarkan Teori Apos Ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif. *JIPMat*, 8(2), 236–247. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v8i2.15829>.
- Wijaya, I. M. A. A. D., Darmayasa, I. P., & Wijaya, M. A. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Senam Ritmik Berbasis Model ADDIE Untuk Peserta Didik Kelas XII SMA N 1 Amlapura I Made Agus Ariananta Darma Wijaya 1* , I Putu Darmayasa 2 , Made Agus Wijaya 3. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*, 12. <https://doi.org/10.23887/jjp.v12i2.91629>.
- Yuliani, A., Sajiman, S. U., & Wiratomo, Y. (2023). Game Edukasi Petualangan Matematika: Media Pembelajaran Digital Matematika pada Materi SD Kelas V. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 87. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14320>.
- Yustriani, A., & Zulfiani. (2023). Development of Android Based Educational Games as Learning Media on the Concept of Coordination System for Grade XI High School Students. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(3), 608–624. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i3.30656>.
- Zaharah, F., Husna, M., Sa'bani, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–51. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>.
- Zega, R. F. W. (2023). Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Preschool: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 53–64. <https://preschool.uinkhas.ac.id/index.php/preschool/article/view/108/30>.