

DAFTAR RUJUKAN

- Adrelia, Dyah Indah. 2019. Permainan Bom Angka dalam Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil untuk Anak SD. Palembang: Universitas Hamzanwadi
- Agung, A. A. G. 2022. Statistika Inferensial untuk Pendidikan. Singaraja: 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 dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://www.researchgate.net/publication/381959389>.
- Agustika, G. N. S. (2020). Pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26781>
- Ananta, A. A. P. (2020). *Penyetaraan Vertikal dengan Pendekatan Klasik dan Item Response Theory*. CV Budi Utama.
- Arikunto. 2018. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(3), 575–585. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>
- Barokah, A., Wiharja, A., Sekarwangi, D. P., & Khoerunnissa, V. (2024). *Studi Literatur: Media Pembelajaran Numerasi Berbasis Game pada Materi Perkalian di Sekolah Dasar*. Innovative: Journal of Social Science Research, 4(4), 13330–13338. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14669>
- Chaidir, L., Ramadhani, D. M., M, I., Hasanah, U., & Harpiani, S. (2024). *Efektivitas Metode Bermain terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(1), 55–64. <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i1.44420>
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications. In Global Edition* (7th ed.).
- Handayani, M. T., Jailani, J., & Solichah, H. (2022). Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan saintifik dengan *group investigation* untuk mendukung *problem solving, communication, dan collaboration*. AKSIOMA:

- Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1234–1245.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4785>
- Hestyaningsih, R., & Pratisti, W. D. (2021). Penerapan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2560–2568.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.706>
- Hidayani, F., & Putri, R. I. I. (2023). Pembelajaran matematika berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 812–821.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6401>
- Lastini, F., Haryanti, S., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Bruner pada Pembelajaran Matematika tentang Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16003>
- Muliawan, I. W. ., Parmiti, D. P., & Jampel, I. N (2026). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Perkalian dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(1), 45-56
<https://doi.org/10.23887/jpdn.v1i1.12345>
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1).
<https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i1.3574>
- Nofriani, R., Sari, F. W., Yuspelto, N. M., Utami, W. L., & Andrian, D. (2023). *Students' attitude analysis toward learning mathematics. Mathematics Research and Education Journal*, 7(2), 48–61. [https://doi.org/10.25299/mrej.2023.vol7\(2\).13392](https://doi.org/10.25299/mrej.2023.vol7(2).13392)
- Pramudita, A., Nugroho, A. A., & Lestari, D. (2022). Pengaruh media game edukasi terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(2), 563–571. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.1987>
- Putri, D., Habibie, Z. R., & Aldino. (2025). *Students' Conceptual Challenges in Learning Multiplication. Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4).
<https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1683>
- Putri, I. G. A. P. L., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2023). *Model Contextual Teaching Learning dan Pengaruhnya terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 10–17. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58340>

- Ramadani, P. A., Zaenal, R. M., & Puadi, E. F. W. (2025). *Pengembangan Permainan Board Game "Petualangan Bilangan" untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Didactical Mathematics*, 7(2).
- Sari, L. R., & Muthiah, L. (2022). *Development of mathematics educational games through PowerPoint for early childhood*. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 2(2), 93–108. <https://doi.org/10.14421/joyced.2022.22-01>
- Setyosari. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Rawamangun: Prenadamedia Group
- Suarjana, I. M (2022). Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kooperatif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 265-277. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.45073>
- Suharti, S., & Amelia, R. (2022). Pengaruh media permainan edukatif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1845–1854. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1437>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). *Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320>
- Wildaniati, Y., Rokhmah, U. N., Dewi, S. E., Hanurawan, F., & Anggraini, A. E. (2024). *Bruner's Theory Constructivist Learning on the Ability to Understand Mathematical Concepts of Elementary School Students*. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 11(1), 45–57. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v11i1.15511>
- Wiarta, I W., & Kristiantari, M. G. R. (2025). Model pembelajaran problem solving berbantuan permainan terhadap berpikir kritis pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75141>
- Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran konstruktivisme terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>
- Wulandari, N. P., Hidayat, S., & Nurhasanah, N. (2022). Penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan daya ingat siswa pada

pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1021–1028. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2981>

Yandani, P. E., & Agustika, G. N. S. (2022). *Implementation of Ethnomathematics in Mathematics Learning Videos for First Grade of Elementary School*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 326–336. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i2.47683>

Yusuf. (2017). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan Pilar Penyedia Informasi Dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana

