

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustin, S. W., Kusmiyati, K., & Faizin, A. (2023). Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 281–290. <https://doi.org/10.30651/st.v16i2.18097>.
- Alfiansyah, D. C., Prasasti, P. A. T., & Yulistianasari, I. (2023). Penggunaan Media *Crossword puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Bader 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2199–2211.
- Aliyah, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran dengan Media Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1899–1904.
- Amin, S. P., & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Vol. 1). Pusat Penerbitan LPPM.
- Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Candra, K. (2025). *Pembelajaran Masa Depan: Transformasi AI dan e-learning di Era Pendidikan Digital*. Yayasan Sahabat Alam Rafflesia.
- Darminto, B. P., & Setiawan, W. (2008). Studi Perbandingan antara Model Pembelajaran Berbasis Komputer dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi. Universitas Muhammadiyah Purworejo, Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1.
- Dela, T. W. (2023). *Pengembangan Media Board Game Dalam Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Fahrurrozi, F., & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Febrianti, F., Aulia, A., Nur, F., Ratnaningtiyas, R., & Nursalam, N. (2024). Pendampingan Belajar Siswa dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran *Crossword puzzle*. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 157–170.
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129.

- Gulo, C. D. M., & Muhid, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Crossword puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) pada Siswa: Literatur Review. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 11–22.
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema I Subtema I di Mi The Noor. *JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Januari, S. T., & Suprayitno, D. (2015). Penggunaan Media *Games Crossword puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 1882–1891.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Kasi, R. (2023). *Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa*.
- Kemdikbudristek, B. S. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen-Kurikulum Merdeka. Retrieved from Kemdikbud: <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/Download/Panduan-Pembelajaran-Dan-Asesmen-Kurikulum-Merdeka>.
- Kholfi, A. A. Z., Siahaan, S. M., & Masfufah, A. (2025). Penggunaan Media Komik pada Materi Peristiwa Sumpah Pemuda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 128 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(1), 123–130.
- Kurniati, A., Rahmi, D., & Yuniati, S. (2022). Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia*, 6(2), 1461–1474.
- Kurniawan, H., Wiliyanti, V., & Widayanti, T. (2024). *Buku referensi Matematika dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniawan, W. A. (2018). *Budaya Tertib Siswa di Sekolah*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumayani, N. M. N., & Widayana, G. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Modul Ajar Mata Kuliah Matematika Teknik untuk Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Ganesha. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 225–233. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/21521/15884>.
- Larasati, H. A., Hetilaniar, H., & Amiruddin, A. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Media Interaktif *Crossword puzzle* terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 101–109.
- Lestari, E. T. (2020). *Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Nasional, D. P. (2007). *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum Depdiknas.

- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). Pendidikan di Era Gigital. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Noviana, W., Suyono, S., & Hakim, L. El. (2018). Pengaruh Pendekatan M-APOS Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP Negeri di Kota Tangerang. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 1(1), 31–38.
- Nuriyah, F. I., Suyanto, I., & Chamdani, M. (2017). Metode Permainan *Crossword puzzle* dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 5(1), 1–5.
- Nurunnazlah, F., Masfuah, S., & Kuryanto, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SD N Demaan dengan Menggunakan Permainan Mokshapat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1430–1443.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68–84.
- Pramesti, B. T., & Mampouw, H. L. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Peluang Siswa SMP Ditinjau dari Teori APOS. *Jurnal Cendekia*, 4(2), 1054–1063.
- Rahmawati, A. V. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Menggunakan Media Manik-Manik dengan Pembelajaran Kontekstual. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Rosanti, A., Tahir, M., & Maulyda, M. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Kelas II di SDN 3 Pringgajurang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1490–1495.
- Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(2), 53–64.
- Saputra, I. M. A. S., Agustiana, I. G. A. T., & Dharmayanti, P. A. (2023). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Mind Mapping Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 41–47. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v11i1.60203>.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., IP, S., Basith, A., Giap, Y. C., & Kom, S. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Aग्रapana Media.
- Soviawati, E. (2011). Pendekatan Matematika Realistik (PMu) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Edisi Khusus*, 2(2), 79–85.
- Sudarma, I. K., & Jampel, I. N. (2018). Pengembangan *Blended Learning Tipe Flipped Classroom* pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 134–146.

- Suryapermana, N., & Imroatun, I. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Serang: FTK Banten Press.
- Tarigan, S. N. B. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Crossword puzzle terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 104233 Bandar Labuhan TA 2024/2025*. UNIVERSITAS QUALITY.
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288.
- Utami, L. P. S. D. P., Astawan, I. G., & Krisnaningsih, M. (2021). Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Muatan Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 363–372. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.35577>
- Witono, S., & Hadi, M. S. (2025). Numerasi dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2489–2496.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

