

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, M. (2020). *Evaluasi hasil belajar: Teori dan aplikasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ayu, P., & Utami, R. (2021). Media pembelajaran matematika yang kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 15-22.
- Dewi, R. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(3), 45-56.
- Eko, B. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Firmansyah, A., & Shinta, D. (2021). Etnomatematika dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 9(2), 34-41.
- Gita, L. (2018). *Strategi pembelajaran matematika untuk siswa SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayati, N. (2020). Efektivitas penggunaan board game dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(4), 23-30.
- Irzani, R. (2022). *Dasar-dasar matematika dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mailani, E., & Sutrisno, A. (2021). *Strategi pembelajaran matematika yang efektif di kelas: Konsep dan praktik*. Surabaya: Penerbit Media.
- Ningsih, R., & Anwar, M. (2020). Penerapan etnomatematika dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 12-20.
- Nurhayati, S. (2019). *Pengembangan media board game untuk pembelajaran*. Malang: UIN Malang Press.
- Prabowo, T. (2021). Keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 78-85.
- Rahmawati, D., & Sari, A. (2020). *Metode pembelajaran inovatif dalam pendidikan dasar*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Rahayu, P. (2018). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media permainan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(3), 15-22.
- Ramadhan, A. (2022). *Pembelajaran berbasis etnomatematika: Teori dan praktik*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Rini, S., & Mustika, D. (2021). Penggunaan board game untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 54-62.
- Safitri, D. (2020). *Pendidikan matematika yang menyenangkan*. Semarang: Unnes Press.
- Sari, D. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(2), 34-41.
- Suryani, T., Rahmawati, D., & Setiawan, B. (2021). Media pembelajaran: Pengertian, fungsi, dan aplikasinya dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 5-12.
- Suwandi, A., & Hasbi, I. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tobing, L. (2017). *Permainan edukatif untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Triana, A., & Hayati, R. (2022). Pembelajaran matematika berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 43-50.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widyastuti, N. (2019). *Pengaruh permainan terhadap pembelajaran matematika siswa*. Yogyakarta: Penerbit Gadjah Mada.
- Wirawan, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 19-27.
- Zainuddin, A. (2020). Efektivitas permainan edukatif dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 50-60.

Zulaikha, M. (2021). *Penerapan etnomatematika dalam pembelajaran di kelas*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.

Suhendi, I., & Basuki, E. (2022). *Metode pengajaran matematika untuk siswa dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Farid, M., & Lestari, A. (2020). Inovasi media pembelajaran dalam pendidikan dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(3), 30-37.

Astuti, D., & Prasetyo, B. (2021). Peningkatan minat belajar matematika melalui media board game. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 22-29.

