

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Facione, P. A. (2020). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Millbrae, CA: Insight Assessment.
- Kosasih. (2021). *Media Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Syaio, N. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2013). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ruseffendi, E. T. (2024). *Dasar-dasar Pendidikan Matematika Modern*. Bandung: Tarsito.
- Siagian, P. S. (2012). *Manajemen sumber daya manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2007). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarno. (2012). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Syahrir, & Susilawati. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Kencana.
- Syaodih, N. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2014). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widoyoko, S. E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jurnal

- Ananda, R. (2017). Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 100–110.
- Fitriani, S., Rahmawati, D., & Putra, A. 2024. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Sekolah Dasar*, 5(1), 1–10.
- Gustiani, S. (2023). Research and Development (R&D) Method in Educational Research: A Model of ADDIE. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–56.
- Kadir, A., dkk. (2022). Pembelajaran matematika di sekolah dasar dan implementasinya. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 45–53.
- Kholillah, I. S., dkk. (2024). Pemanfaatan Maze Chase Game dalam Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 8(1), 18–25.
- Kustiawan, D., Raihan, D., & Thariq, I. (2025). Lokasi dan Waktu Penelitian dalam Riset Pendidikan: Studi Implementatif. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 11(2), 5049–5055.
- Lubis, R. R., Parinduri, W. M., Rambe, T. R., Rambe, N., & Fadli, M. (2022). School Education Journal Pgsd Fip Unimed. The journal, 12(2).
- Mailani, E., Saragih, D. I., Pandiangan, L. L., Bangun, S. L., Ade, N. F., Amelia, V. Q., ... & Utara, P. S. (2024). Pengaruh Metode Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pengajaran Operasi Bilangan Bulat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD IT Insan Madani. *Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), 753-757.
- Monica, & Mayar. (2019). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1218–1223.

- Mutiara, dkk. (2024). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Perubahan Pola Belajar Generasi Alpha. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 10(4), 10043–10050.
- Muttaqin, dkk. (2020). Pengembangan Modul Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 45–52.
- Oktaviasari, D., Pratiwi, A., & Hastungkoro, A. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika pada Kelas I SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 33–41.
- Purwanto, A., dkk. (2023). Pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 101–110.
- Rahayu, T., dkk. (2022). Inovasi media pembelajaran berbasis digital pada pendidikan dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 210–219.
- Restina, S., dkk. (2021). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 88–97.
- Sari, R., & Nurfadilah, D. (2024). Penggunaan Permainan Digital Maze Chase dalam Pembelajaran Matematika Dasar. *Edumath: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 56–63.
- Sabirli, Z., dkk. (2020). Educational Games in Elementary Education: Impacts on Students' Learning Outcomes. *International Journal of Instructional Media*, 47(3), 325–330.
- Usman, M., dkk. (2021). Peran pembelajaran matematika dalam pengembangan berpikir logis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 33–41.
- Vera Ziden. (2023). The Addie Model Implementation in Digital Learning Game Development. *International Journal of Education and Learning Technology*, 15(1), 55–67.
- Wike Ardiyani, R., Rohana, & Dhony, N. N. A. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Game Edukasi Berbasis Wordwall. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 12(2), 80–89.
- Wiwiwta, R., & Hanadayani, L. (2022). Interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 145–154.
- Yuliani, N., & Pratama, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(2), 210–219.