

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hadiq, M. F., & Ramadhan, C. U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Investigasi Dengan Dukungan Chatgpt Terhadap Keterampilan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 6(6), 1187–1193. <https://doi.org/10.22460/Collase.V6i6.21673>
- Amir, M. F. (2015). Proses Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 1(2), 159–170. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/matematika/article/view/235>
- Cantika. (2024). Penerapan Media. *Multimedia*, 18(2), 10–12.
- Fauziyyah, D. H., Antik Sari, N. T., & Wulan, N. S. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning (Gbl) Berbantuan Quizizz terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 1–7.
- Fristadi, R., & Bharata, H. (2015). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Problem Based Learning. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2015*, 597–602.
- Haq, A. K., Rizkiah, S. N., & Andara, Y. (2023). Tantangan Dan Dampak Transformasi Pendidikan Berbasis Digital Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 168–177. <https://doi.org/10.56855/jpsd.V2i2.865>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jppguseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.V2i1.988>
- Hofifah, U., Mislan, M., Islam, U., Sultan, N., & Saifuddin, T. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116 / X Lambur II Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan , Denny Prat. 2.
- Kembau, R. P., Sambuaga, O. T., & Kaunang, D. F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game-Base Learning Pada Pembelajaran Matematika Materi Peluang. 5(2), 104–109.
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal Of Mathematics Education And Application*, 3(2), 107–114. 10.31604/ptk.V3i2.107-114
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/Um031v4i22018p113>
- Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode. (2024). 09.
- Munir, N. P. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa

- Kelas V Sekolah Dasar Pendahuluan. *Refleksi*, 12(3), 149–160.
- Pecahan, M., Kelas, S., & Sd, I. I. (2024). *Pengembangan Media*. 09(September).
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. [Http://Www.Jurnal.Staimuhblora.Ac.Id/Index.Php/Pedagogy/Article/View/96](http://Www.Jurnal.Staimuhblora.Ac.Id/Index.Php/Pedagogy/Article/View/96)
- Prananda, G., Isriani, W. P., Huda, N., Efrina, G., & Fauzi, M. S. (2025). *Pelatihan Penggunaan Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Bagi Guru Di Tingkat Dasar*. 5(1), 67–70.
- Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 66–77. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V3i1.1346>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/Jpmipa.V1i2.88>
- Ruli, E., & Indarini, E. (2022). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 221–228.
- Sahira Dina. (2024). Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif (MATHEMATIC ADVENTURE QUEST) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140.
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika DI Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.30742/Tpd.V5i2.3444>
- Siswono, T. Y. E. (2016). Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Sebagai Fokus Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik 1)*, 11–16.
- Sulianto, J. (2008). Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 14–25. <https://doi.org/10.21831/Pg.V4i2.555>
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). Pentingnya Konsep Dasar Matematika Pada Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat. *Program Studi Matematika Universitas Negeri Medan*, 2(3), 1–10. <https://osf.io/Zd8n7/download>
- Tine Wulandari, M. I. K. (2015). Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Journal Of Theoretical And Applied Information Technology*, 9–17. [https://repository.unikom.ac.id/56979/1/Pertemuan II.Pdf](https://repository.unikom.ac.id/56979/1/Pertemuan%20II.Pdf)
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.29240/Jpd.V6i1.4034>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi

Belajar Pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Journal Of Information Technology And Vocational Education)*, 2(1), 49–54.
<https://doi.org/10.17509/Integrated.V3i1.32729>