

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, & Riduwan. (2013). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Anderson, L. W., & Karthwohl, D. R. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggraeni, A. A. A., Veryliana, P., & Fatkhu R, I. F. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18552>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Ciptapustaka Media.
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1483>
- Ermawati, D., & Amalia, N. (2023). The Effect of Mat Joyo Application on Students' Understanding of Mathematical Concepts Fifth Grade Elementary School. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 9(1), 12–22. <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v9i1.19523>
- Ermawati, D., Ayu, D., Amaruddin, W., Ayu, L., & Ika, C. C. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Desimal Melalui Strategi Later U Pada Siswa Kelas 5 SD N 3 PIJI. *JPST: Jurnal Pendidikan, Sains, dan teknologi*, 2(3), 400–404. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i3.976>
- Gading, I. K., & Dian Kharisma, K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11608>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23* (8 ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. Diambil dari www.jurnal.uniga.ac.id

- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Guslina, R., Zuzano, F., & Vermana, L. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 5 Padang. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1.
- Handayani, T., Mujasam, Widyaningsih, S. W., & Yusuf, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 1–9. Diambil dari <http://dx.doi.org/10.22216/jcc.2017.v2i1.1543>
- Hikmat, A., & Solihati, N. (2013). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Huda, M. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Khafidin, D., Diva, S. A., & Sumaji, S. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Steam Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Volume Kubus Dan Balok Untuk Siswa Sd Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 101–110. Diambil dari <https://conference.umk.ac.id/index.php/snapmat/article/view/386%0Ahttps://conference.umk.ac.id/index.php/snapmat/article/download/386/387>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*, 129.
- Mudraka, I. G. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI. *Journal of Education Action Research*, 7, 265–271. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.22>
- Muhsetyo, G., Krisnad, E., & Wahyuningrum, E. (2014). Pembelajaran Matematika SD, 1(510), 1–47.
- Mulhamah. (2018). Fobia dalam Pembelajaran Matematika di Pendidikan Dasar. *El-Midad : Jurnal Jurusan PGMI*, 10(1), 1–12. Diambil dari <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/501>
- Nasaruddin, N. (2018). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21–30. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232>
- Ningsih, H., & Syarifah, M. (2015). PENERAPAN METODE PERMAINAN

KARTU BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN DI KELAS III SDN 2 BUGEMAN TAHUN PELAJARAN 2013/2014, 3, 1–11.

- Nurfadhillah, S. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 289–298. Diambil dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Prasasti, D., Awalina, F. M., & Hasana, U. U. (2020). Permasalahan Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas 3 Semester 1. *Manazhim*, 2(1), 45–53. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.659>
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>
- Priyatno, D. (2014). *Mandiri Belajar Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar* (7 ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rizkyani, M., & Amelia, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas IIB SDN Kayuringin Jaya VI Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 141–148.
- Rohmatullah, A. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventure Berbasis Android Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpsd, Volume 8 N*, 230–239.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sabella, D., Ramadhani, E., & Kuswidyankarko, A. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(2), 132–140.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan*

pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

- Salsabila, S. N., Hilyana, F. S., & Sumaji, S. (2022). Analisis Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sd Negeri 2 Gondoharum. *JIPMat*, 7(2), 1–13. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v7i2.12330>
- Sardiman, A. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Sari, D. N., & Juwita, P. S. (2019). Penggunaan Media Kartu Permainan Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Prosiding Seminar Nasional & Expo Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat 2019*:438-44, Medan, September 2019: Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah.
- Sari, I. P. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik. *PEDAGOGI: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 6.
- Setyawan, N. R., Wanabuliandari, S., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Model PBL Berbantu Media Papan Madu. *Fondatia*, 7(1), 260–270. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3177>
- Sohilait, E. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. Pustaka Ramadhan (Vol. 53).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: REMAJA ROSDAKARYA.
- Sundayana. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Taufikurrahman, T., & Nurhaswinda, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1335>
- Wanabuliandari, S., & Ulya, H. (2018). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Widyaningrum, F. A., Maryani, I., & Vehachart, R. (2022). Literature Study on Science Learning Media in Elementary School. *International Journal of*

Learning Reformation in Elementary Education, 1(01), 1–11.
<https://doi.org/10.56741/ijlree.v1i01.51>

Winarsunu, T. (2021). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Zuliana, E. (2015). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, 5(1).
<https://doi.org/10.24176/re.v5i1.440>

