

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Bunga, P., Galand, J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(2018), 3951–3955.
- Airani Cendani, C., & Widyati, T. (2023). *Penggunaan Media Flash Card Pecahan Senilai untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Krian 4 Sidoarjo*. 01, 273–278.
- Arsyad A. (2020). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Bahri, S. (2021). PENINGKATAN KAPASITAS GURU DI ERA DIGITAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF VARIATIF. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(4), 93–102.
- Budiyono, S., & Haerullah, H. (2024). Dampak Teknologi terhadap Pembelajaran di Abad 21. *Tsaqofah*, 4(3), 1790–1800.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tahta Media.
- Hermawan, S. D. (n.d.). *PENGUNAAN MEDIA SOSIAL OLEH DIGITAL*. 2025.
- Marlina, L., & Sholehun. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH MAJARAN KABUPATEN SORONG. *FRASA: JURNAL KEILMUAN BAHASA, SASTRA, DAN PENGAJARANNYA*, 2(1), 66–74.

- Mosia, M., & Egara, F. O. (2024). Sustaining Retentive Memory of Mathematics Concepts in Adolescents Utilising Game-Based Learning: A Case of Repeated Measures. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(7), 413–434.
- Nursari, B. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 968–973.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science* 2, 2(1), 58–67.
- Simangunsong, V. H. (2021). Hubungan Filsafat Pendidikan Dan Filsafat Matematika Dengan Pendidikan. *Sepren*, 2(2), 14–25.
- Sudrajat, D., Permatasari, R. D., Wijaya, I. M. S., & Edy, A. (2023). *Pemanfaatan Kecerdasan Buatan sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. 05(2), 590–598.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Alvabeta*. CV.
- Utami, E., Fitri, R., Fadilah, M., Matematika, F., Alam, P., Padang, U. N., Hamka, J. P., Barat, A. T., & Barat, S. (2022). *Hubungan Motivasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar (Literatur Review)*. 2, 65–70.
- Wahyudi, A., Said, I., & Soedjono. (2024). EFEKTIVITAS SUPERVISI AKADEMIK BERBASIS COACHINGPADAPENINGKATAN KINERJA

GURU DI SD NEGERI TLOGOMOJO REMBANG. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 321–331.

Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (role Playing Game)*. Penerbit LPPM UNNES.

Yantik, F., Sutrisno, & Wiryanto. (2022). *Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan*. 6(3), 3420–3427.

Yeni, D. F., Rahmatika, D., Armi, D., & Putri, E. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa*. 01(02).

Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 6(5), 8314–8330.