

DAFTAR PUSTAKA

- “Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development).” *KPM UNJ*, 2020. <https://www.kpmunj.org/penelitian-dan-pengembangan-research-and-development>.
- Abdullah. “Pendekatan dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Peserta didik” *Edureligia* 01, no. 01 (2017): 47.
- Adnan, Evita et al. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UNJ Press, 2016.
- Alani, Nabella et al. “Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education.” *Bale Aksara* 1, no. 2 (2020): 5.
- AM, Ichsan Anshory et al. “Tahapan dan Karakteristik Perkembangan Belajar Peserta didik Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan Development Task)”. *The Progressive and Fun Education Seminar* (n.d.): 384.
- Amarya, Grace Ezranda et al. *TRAIN MEMORY: Media Pembelajaran Game Interaktif*. Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (Pendidikan Matematika), 2016.
- Aprihida, Anna Juta. “Pengembangan Prototipe Rancangan Pembelajaran Tematik Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Asli Melalui Media Komik Untuk Kelas III SD.” Universitas Sanata Dharma, 2017.
- Ariyanto, Budi et al. “Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Peserta didik Kelas 3 Sekolah Dasar.” *Surabaya*. Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, 2020.

- Arniansyah, Maizar. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran RME (RME) Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar." Universitas Lampung, 2015.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Arum, Rezki Perwita et al. "Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak". *Jurnal Buah Hati* 8, no. 1 (2021): 43.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:587, 2019.
- Aziz, Lalu Abdul. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018." *Media Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2018): 98.
- Basir, Muhammad. *Pendekatan Pembelajaran*. Sengkang: LAMPENA INTIMEDIA, 2017.
- Bramasti, Rully. *Kamus Matematika*. Surakarta: AKSARRA SINERGI MEDIA, 2018.
- Cahyadi, Wahyu et al. "Penggunaan Permainan Nara (Nata Alam Raya) Dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Peserta didik Pada Materi Operasi Bilangan." *JURNAL EQUATION: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2018): 179.
- Cato, Sheila. *Problem Matematika Perkalian*. Bandung: PAKAR RAYA, 2019.

- Chuseri, Achmad et al.. "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Realistik Terintegrasi Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Materi Bangun Ruang." *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (2021): 21.
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar (Proses Belajar Mengajar Di Perguruan Tinggi)*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Duka, Muhajir Ali et al. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Komunikasi Matematis Peserta didik Tahun Ajaran 2019/2020." *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2021): 27.
- Fachri. "Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran," 2020.
- Fadila, Aprilia Sindi et al. "Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 12–22.
- Febriyanti, Femmi & Aloysius Prastowo. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Lestari Kiranatama, 2014.
- Fitriana, Nur Syifa. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik." Universitas Islam Negeri, 2018.
- Gall, Meredith D et al. *Educational Research: An Introduction*. *British Journal of Educational Studies*. Pearson Education, Inc, 2003.
- Ginanjar S, Gigin & Linda Kusmawati. "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 1, no. 2 (2016): 266.

- Hanafi. "Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan." *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017): 129–150.
- Indriyani, Eka et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme)." *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2021): 3.
- Isrok'atun & Amelia Rosmala. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Kurniatisyah. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues." UIN AR-RANIRY BANDA ACEH, 2021.
- Lady, Agustina et al. "Improving Mathematical Ability and Student Learning Outcomes through Realistic Mathematic Education (RME) Approach." *International Journal of Engineering and Technology(IJET)* 7, no. 2 (2018): 56.
- Mahiroh, Ira Syiyadatul et al. "Pengembangan Modul Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) Untuk Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar." In *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4:567–573, 2020.
- Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)." *an-Nida'* 37, no. 1 (2012): 27–35.
- Martianingtyas, Estri Dwi. "Research and Development (R&D): Inovasi Produk Dalam Pembelajaran." *Researchgate* (2019): 1–9.
- Maulana, Ihsan, Yaswinda, and Nurhamidah Nasution. "Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada

Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 513.

Mufidah. “Perkembangan Karakter Peserta didik Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Rendah Sekolah Dasar.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 1136.

Nasution, Mariam. “Konsep Standar Proses Dalam Pembelajaran Matematika.” *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains* 6, no. 01 (2018): 120.

Negara, Habib Ratu Perwira et al. “The Effect of the Realistic Mathematic Education (RME) Learning Model On Students’ Mathematical Problem Solving Abilities : A Meta-Analysis.” *JUSTEK: JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI* 4, no. 1 (2021): 42.

Noviani, Nike Dwi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) MATERI OPERASI DASAR KOMPUTER MENGGUNAKAN ADOBE FLASH.” UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 2013.

Novitasari, Aulia & Firosalia Kristin. “Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSARI (Ular Tangga Pintar Edukasi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar.” *JURNAL BASICEDU* 5, no. 2 (2021): 789–799.

Nugrahani, Rahina. “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.” *LEMBARAN ILMU KEPENDIDIKAN* 36, no. 1 (2007): 36.

Nur, Hasruddin & Muhammad Ferdhy Asdana. “Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar.” *Phinisi Integration Review* 3, no. 1 (2020): 18.

- Palinussa, Anderson L. "Students' Critical Mathematical Thinking Skills and Character: Experiments for Junior High School Students Through Realistic Mathematics Education Culture-Based." *IndoMS. Journal on Mathematics Education (J.M.E)* 4, no. 1 (2013): 77.
- Panjianto, Tri. "Media GAED (Game Edukasi) Dalam Pembelajaran (Impelementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Anak)." In *Indonesia Digital Learning*, 2018.
- Pemu, Nasrullah. *Konsep Dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika*. Makasar: Universitas Negeri Makassar, 2017.
- Pratiwi, Anggia Suci & Tadkiroatun Musfiroh. "Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Peserta didik Sekolah Menengah Pertama." *LingTera* 1, no. 2 (2014): 124.
- Pratomo, Adi & Agus Irawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck." *Positif* 1, no. 1 (2015): 14–28.
- Priatna, Tedi. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Insan Mandiri, 2017.
- Radiusman. "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Peserta didik Pada Pembelajaran Matematika." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 3.
- Rahim, Rika. "Penerapan Teknik Jarimatika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV MIN Lampisang Aceh Besar." UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY DARUSSALAM, 2017.

- Ratnaningsih, Nafiah Nurul. "Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman." UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 2014.
- Rizki, Ayu & Helti Lygia Mampouw. *Deskripsi Berpikir Peserta didik Kelas III SD Dalam Menyelesaikan Soal Berdasarkan Tipe-Tipe Perkalian*. Salatiga, 2016.
- Rohaenur. "Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Pecahan Pada Peserta didik Kelas IVB SDLB." *Jurnal Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta* (2014).
- Saraseila, Fasadena et al. "Pengaruh Model Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Gugus Xiv Kota Bengkulu." *Jurnal Math-UMB.EDU* 7, no. 2 (2020).
- Seels, Barbara & Zita Glasgow. *Exercises in Instructional Design*. Britania Raya: Merrill Publishing Company, 1990.
- Septian, Ruly et al. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education." *jurnal Education FKIP UNMA* 5, no. 1 (2019): 59–67.
- Setiawan, Yohana. "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia Dan Pendekatan Matematika Realistik." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 1 (2020): 14.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Simanjuntak, Maria. "Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada

Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19.” *Bahasa Indonesia Prima* 2, no. 2 (2020): 109–110.

Simbolon, Fransisco J et al. “Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning (RBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2020): 79.

Siyoto, Sandu & Muhammad Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2015.

_____. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2016.

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Depok: Pedagogia, 2012.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

Sunarti, Selly Rahmawati & Setia Wardani. “Pengembangan Game Petualangan ‘Si Bolang’ Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 5, no. 1 (2016): 60.

Syafri, Fatrima Santri. “Pengajaran Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini.” *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 1, no. 2 (2018): 119.

Tambunan, Hardi. “Impact of Heuristic Strategy on Students’ Mathematics Ability in High Order Thinking.” *International Electronic Journal of Mathematics Education* 13, no. 3 (2018): 322.

- Umar. "Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 131–144.
- Verananda, Estela Werwin. "Pengembangan Ensiklopedia Digital Pembelajaran PPKn Untuk Menanamkan Sikap Tanggung Jawab Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar." Universitas Negeri Jakarta, 2021.
- Wahyudi. "The Development of Realistic Mathematics Education (RME) Model for the Improvement of Mathematics Learnings of Primary Teacher Education Program (PGSD) Students of Teacher Training and Education Faculty (FKIP) of Sebelas Maret University in Kebumen." *Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University 2*, no. 1 (2016): 370.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran: Visual - Audio Visual - Komputer - Power Point - Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena, 2016.
- Winarni, Endang Setyo & Sri Harmini. *Matematika Untuk PGSD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Wulandari, Astri Nur & Mawardi. "Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas 4 SD." *JURNAL PIGUR* 01, no. 02 (2018): 11.
- Yulianty, Nirmalasari. "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik." *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 4, no. 1 (2019): 62.
- Zulvira, Riri et al. "Karakteristik Peserta didik Kelas Rendah Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1849.