

DAFTAR PUSTAKA

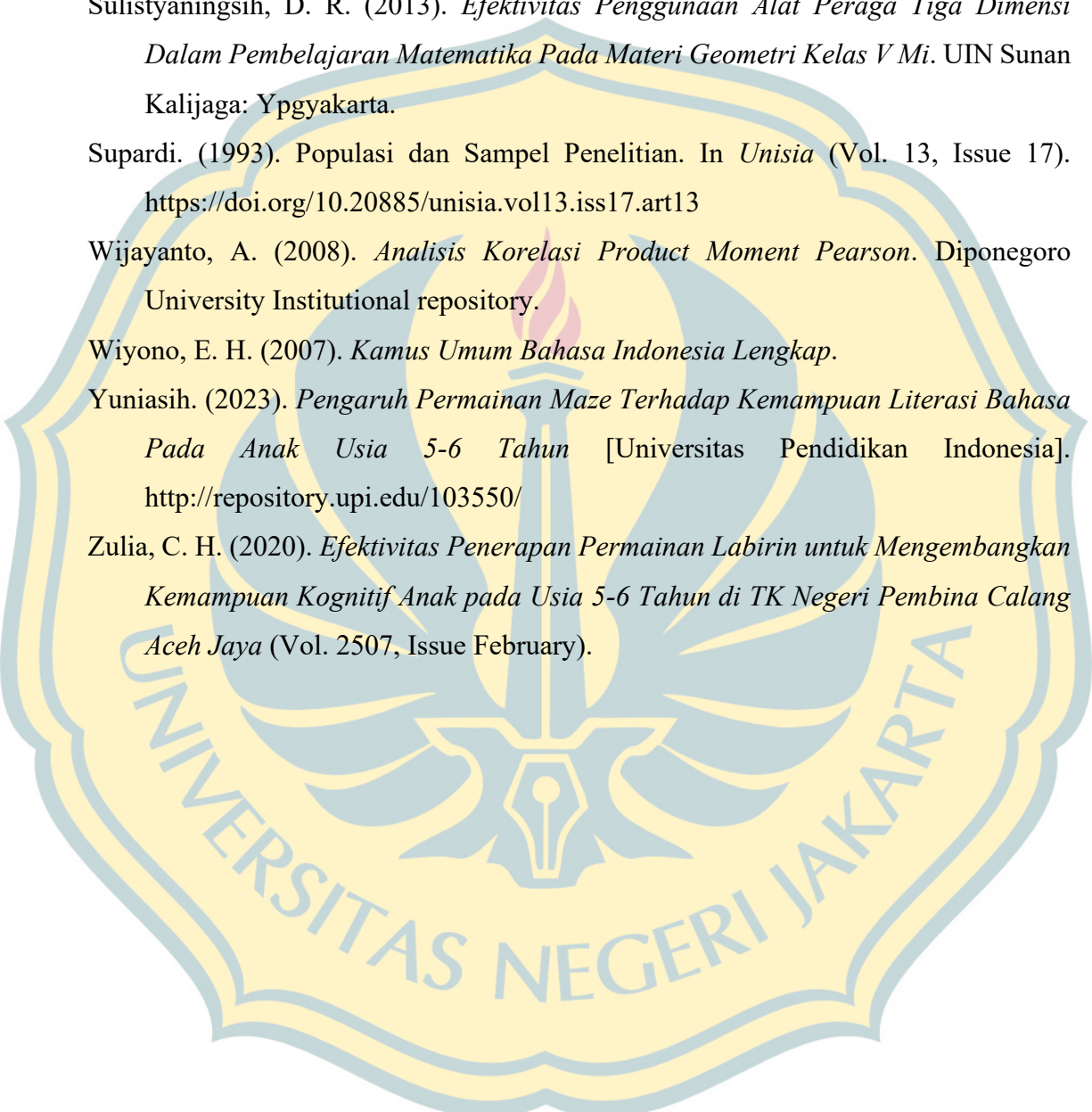
- Aftika, S. N. (2020). *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012*.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anggela, R., Suherdiyanto, S., & Rina, R. (2019). Hubungan Penguasaan Konsep Dasar Geografi Dengan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Semester Iv Pendidikan Geografi Ikip Pgri Pontianak. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(1), 68–81. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i1.1254>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bagiyono, B. (2017). "Analisis Tingkat Kesukaran Soal Matematika SMP." *Jurnal Pendidikan Matematika*
- Bintarto, S. (1977). *Geografi Sosial*. Yogyakarta: U.P. Spring.
- Bora, F. Z. T., Muhammad, T., & Amrillah, T. (2024). *Pengaruh Media Maze Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu*.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 1–43.
- Djamarah, S. ., & Aswan, Z. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Researchgate.Net*. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SIS

WA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-

- Gie, T. L. (1989). *Ensiklopedi Administrasi*. Jakarta: PT. Air Agung Putra.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[Online]* URL: [http://Www. Physics. Indiana. Edu/~ Sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf](http://Www.Physics.Indiana.Edu/~Sdi/AnalyzingChange-Gain.Pdf), 16(7), 1073–1080.
- <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22025883%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:ANALYZING+CHANGE/GAIN+SCORES#0%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Analyzing+change/gain+scores#0>
- Handayani, N. (2020). *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif (Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian)*. Widyacarya.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Khansa, F. F. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Maze Game pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Khasanah, K., Adyaputri, E., K, K., & Aziz, A. (2024). Pengembangan Media Maze Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di MA Darul Ulum Palangkaraya. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(05), 42–48.
- Khomariyah, R. L. (2012). Penerapan Permainan Maze Berintangan untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Kelompok A Di TK ABA 6 Kota Malang. [Http://Library.Um.Ac.Id/Ptk/Index.Php?Mod=detail&id=53697](http://Library.Um.Ac.Id/Ptk/Index.Php?Mod=detail&id=53697).
- Mahfuddin, A. (2017). *Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Mata Pencaharian Penduduk Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 1 Klego Tahun Ajaran 2015/2016* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://eprints.ums.ac.id/51168/>
- Marhadi. (2014). *Pengantar Geografi Regional*. Yogyakarta:Ombak.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–

105.

- Mu'arifah, M. P., Ekasari, L. A., Salsabila, R., & Pranoto, I. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika. *Epistema*, 4(2), 141–153. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63451>
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putra, D. D., Pamungkas, A. S., Nindiasari, H., Fathurrohman, M., & Porter, A. (2024). Impact the Labirin: The Board Game on the Student's Numeracy Ability. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 9(1), 32-42.
- Putri, W. A., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “The Labyrinth of Trigonometry” Padamateri Trigonometri Kelas X SMA. *Satya Widya*, 2(34), 88-100.
- Ramadhan, I. (2017). *Implementasi Algoritma Jump Point Search Pada NPC Musuh Untuk Mengejar Pemain Dalam Game Labirin*. <http://repository.unikom.ac.id/id/eprint/51955>
- Ramli, M. (2012). Media Dan Teknologi Pembelajaran. In *Banjarmasin: UIN Antasari Press*.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran*. Bekasi:: CV. Nurani.
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 286.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif*. PT Alfabeta. Bandung:Alfabeta.
- Suharyono, & Amien, M. (1994). *Pengantar Geografi Filsafat*. Jakarta: Direktorat.

- 
- Sulistyaningsih, D. R. (2013). *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Kelas V Mi*. UIN Sunan Kalijaga: Ypgyakarta.
- Supardi. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. In *Unisia* (Vol. 13, Issue 17). <https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>
- Wijayanto, A. (2008). *Analisis Korelasi Product Moment Pearson*. Diponegoro University Institutional repository.
- Wiyono, E. H. (2007). *Kamus Umum Bahasa Indonesia Lengkap*.
- Yuniasih. (2023). *Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/103550/>
- Zulia, C. H. (2020). *Efektivitas Penerapan Permainan Labirin untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak pada Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya* (Vol. 2507, Issue February).

Intelligentia - Dignitas