

DAFTAR PUSTAKA

- Amreta, M. Y., Rofi'ah, F. Z., & Markhamah, A. L. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN HITUNG PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.
- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Anton Zulkarnain Sianipar, dkk. (2021). Pengembangan Modul Statistik Berbasis QR Code Untuk Melatih Hight Order Thingking Skills (HOTS) Mahasiswa. *Jurnal of Information System, Applied, Management, Accounting*, 272.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarya: PT Raja Grafindo, 8.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 38.
- Astuti, Widia. (2021). *Pengembangan Media Sederhana Papan Kantong Pintar (Pakapin) Pada Materi Energi Dan Perubahannya Kelas Iii Sekolah Dasar*. Riau: UIN Suska Riau, 5.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digita*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 14.
- Cholid Narbuko, Abu Achmadi. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 17.
- Darmanto. (2015). Rencana Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Nasional Teknik Informasi*, 2.
- Dian Romadhina. 2007. Pengaruh Kemampuan Penalaran dan Kemampuan Komunikasi Matematik terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa Kelas IX SMP Negeri 29 Semarang melalui Model Pembelajaran Pemecahan Masalah.
- Dewantara, A. (2018). *LOGIKA: Seni Berfikir Lurus*. Medan: Wina Press, 66.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. Strategi Belajar Mengajar, 124-125.
- Effendy, O. U. (2009). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* . Bandung: Rosdakarya, 104.
- Fadillah. (2014). *Edutainment Pedidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 24.

- Fais, Muhammad Zaenal , Ikha Listyarini & Ahmad Nashir Tsalatsa. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3 (1), 27.
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Lingkar Widyaaiswara*, 108.
- Febriant, F., Nurhasanah, & Oktaviyanti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Wadukopa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Hamzah. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara, 33, 33-34.
- Harahap, R. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Penjumlahan dan Perkalian di SD Az-Zahra. *Jurnal Abdidias*, 1(6), 498–503. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v1i6.110>
- Harjanto. 2006. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 237-238.
- Hasanuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika*. Medan: Perdana Publishing.
- Hidayati dan Widodo, Proses Penalaran Matematis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Berdasarkan Kemampuan Penalaran Siswa di SMA Negeri 5 Kediri, h. 133.
- Honderich, T. (2005). *The Oxford Companion to Philosophy (2nd ed)*. USA: Oxford University Press, 79.
- Kamaladini, Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam. *Jurnal Seminar Nasional Paedagoria*.
- Kesumawati, N. (2015). Mengembangkan Penalaran dan Matematika. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Kurnia Silfi, R., Umatin IAIN Tulungagung, C., & Kediri, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(2), 106–113. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips>.

- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang sutabaya, 21.
- Langka, F. R., & Setyadi, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Aljabar Untuk Materi Persamaan Linier Satu Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Meliawati, E. (2020). *Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Mangkang Kulon 02*.
- Ma'arif, S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kreatif Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Kelas X SMA N1 Belitang III. Palembang: Proceedings Seminar Nasional PGRI Provinsi Sumatera Selatan dan Universitas PGRI Palembang. 182.
- Mardiyanto. (2020). *Media Papan Pintar: Mengembangkan Strategi Pembelajaran Matematika Sampai Mata Pelajaran Lainnya*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 4.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2.
- Nurhasana, P. D. (2021). Efektivitas media pembelajaran IPS berbasis Macromedia Flash untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Journal Civics and Social Studies*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Misykat*, 174.
- Nuryanto, Sugeng, dkk. (2020). *Model Pembelajaran Matematika Realistic Mathematics Education (RME) Kelas V Materi Pecahan*. Balikpapan: Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia.
- Rayanto & Sugianti. (2020). *Penelitian Model ADDIE & R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institurte, 37.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Diklat
- Sa'adah & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 23, 32, 33.
- Safuro, A. S., Asih, I., Yandari, V., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Bilangan Bulat Terhadap Kemampuan

- Berhitung Matematika Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Maret*, 8(1), 2579–4647.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data kualitatif*. Bandung : Perbit Pusaka Ramadhan, 68.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 27.
- Simbolon, Redina. (2019) Pemakaian Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2, 69.
- Sopiyanti, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Teks Biografi Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Palembang*. Palembang: Skripsi Universitas PGRI Palembang, 38.
- Sudayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 6.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Alfabeta, 754, 234.
- Sumartini, T. S. (2015). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–3.
- Stefi Adam & Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS*, 79.
- Ulfa Nabillah Mahfi, Suryadi. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Padan Pintar Smart Board. *Seling*, 162.
- Widayati, Y. T. (2015). Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi yang Universal. *Jurnal Kumputaki*, 87.
- Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* . Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 459.
- Zarinda, Akhyar, Ariessanty, & Wardhani. (2019). Pengembangan Media Pakapindo Papan Kantong Doraemon Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di MA Raudhatussyubban. *Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 8.