

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Yunissa. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Gable Orpedama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Organ Peredaran Darah Manusia. Skripsi. Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Ardilasari, Helvy E. 2020. Pengembangan Media Uno Stacko Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dhoruri, Atmini. 2021. *Matematika*. Bogor: PT Quadra Inti Solusi
- Gunanto, Adhalia D. 2016. *Matematika Untuk SD A/MI Kelas IV*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Huang, Y., Wang, Y., Tai, Y., Liu, X., Shen, P., Li, S., Li, J., & Huang, F. (2020). Curricularface: Adaptive curriculum learning loss for deep face recognition. *Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 5900–5909. <https://doi.org/10.1109/CVPR42600.2020.00594>
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya
- Kustandi, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Mi'rojijah, Lailatul F. 2016. *Pengembangan Modul Berbasis Multirepresentasi Pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Dasar: Pros Semnas Pen. IPA. Pascasarjana UM Vol. 1*
- Noviyanti, Gladis Vella. 2018. Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi: *Jurnal mahasiswa Universitas Negeri Surabaya Vol. 6 No. 2*
- Nurlaila, Prihatni, Y., & Winingsih P. H. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Inkuiri Terbimbing Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Pendidikan Fisika- Comton*, Vol. 4 No. 2, 43 – 48.
- Pratiwi, W. D. (2021). *Dinamika Learning Loss: Guru Dan Orang Tua*. *Jurnal Edukasi Nonformal*. Vol. 2 No. 1
- Prayogo, W.A. (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jeng Katar Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ramdhani, E. P., Khoerunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Model Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal Of Research and Technology*, Vol. 6. No. 1, 162-167.
- Safitri, Nur Asiah. 2022. Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi. Skripsi, UIN Sultan Thaha Saifuddin.

- Setiani, Bekti. 2020. Peningkatan Konsentrasi dan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Materi Pokok Sifat-sifat Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak Beraturan untuk Siswa IV Kelas B SD Kanisius Demangan Baru 1. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana S. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sundayana, Rostina. 2016. Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta
- Suryanto, Rosalita A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Berbantuan Set Soal untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik SMA Kelas X. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Syifa, Dina. 2020. Penggunaan Media Permainan Uno Stacko untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. Universitas Negeri Surabaya.
- Widyoko, Eko P. 2012. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group

