

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Jong, Y. T. B. T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1).
- Agustin, F. (2024). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Persegi dan Persegi Panjang. *Proceeding Galuh Mathematics National Conference*, 4(1), 128–138.
- Amin, & Sumendap, L. Y. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Arifin, D. Z., & Pd, M. (2012). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Revisi)*. PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azani, A. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5).
- Azwar, S. (1988). *Sikap manusia teori dan pengukurannya*. Liberty.
- Cahyono, T. (2015). *Statistik Uji Normalitas*. Purwokerto: Yayasan Sanitarian Banyumas (Yasamas).
- Dewi, H. R., Komariyah, N., & Rosyid, A. (2024). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Science and Education Journal*, (1), 66–75.
- Dewi, P. Y. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Diambil dari <https://www.researchgate.net/publication/373137498>
- Drs. Mislan, M. P., & Edi Irwanto, M. P. (2021). *Strategi Pembelajaran Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-Model dalam Strategi Pembelajaran*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Hafiza, N., Utomo, J., Made Novi Suryanti, N., Sanikurniati, B., Sosiologi, P., & Mataram, U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Blooket Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11808>
- Harefa, D. (2023). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Hendracipta, N. (2021). *Model Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press.
- Imamah, N., & Khofya Haqiqi, A. (2022). Efektivitas Penerapan Model Contextual

- Teaching and Learning terhadap Pemahaman Konsep Matematis pada Materi SPLDV. *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 100–112. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.5280>
- Izzati, N. (2012). Peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa SMP melalui pendekatan pendidikan matematika realistik. *Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Kapoh, R. J., & Komarudin, M. A. (2023). *Ragam Metode Pembelajaran; Pedoman Bagi Pengajar dan Calon Pengajar dalam Melaksanakan Proses*
- Kemendikdasmen. (2024). *Laporan Hasil Asesmen Nasional 2023*. Jakarta: Pusat Asesmen Pendidikan.
- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding it up: Helping children learn mathematics*. Washington, DC: National Academy Press.
- Kurniati, A., Jannah, N., & Fitriani, D. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments terhadap Pemahaman Konsep Matematis berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa. *Journal for Research in Mathematics Learning*, 4(1), 51–62
- Kurniawati, S., Kartono, K., Dewi, N. R., Zainuri, Z., & Walid, W. (2024). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Matriks. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1320–1331. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1656>
- Kusna Aura Dewi, E., Nur Azizah, D. (2025). *Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Bantuan Media Educaplay*. 5(2). Diambil dari <https://jurnalp4i.com/index.php/learning>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital: Pengembangan media dan teknologi pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nini Aryani, M. W. (2021). *Belajar dan Pembelajaran : Teori Beserta Implikasinya*. Yogyakarta: Percetakan Bintang.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Dasar-dasar statistik penelitian. Gramasurya. http://eprints.mercubuana.yogya.ac.id/6667/1/Buku-Ajar_Dasar-Dasar-Statistik-Penelitian.pdf
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, M. B. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Diambil dari www.sibuku.com
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I dan II) – Country Notes: Indonesia*. https://www.oecd.org/en/publication/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia

- Rahmaniati, R. (2019). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Saputra Biga, A., Hulukati, E., & Kobandaha, P. E. (2025). Trend dan efektivitas model teams games tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika: kajian literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5, 1122. Diambil dari <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Stanislaus, S. U. (2009). *Pedoman analisis data dengan SPSS (Edisi Ketiga)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudianto Manullang, Andri Kristianto S., T. A. H., Lasker Pangarapan Sinaga, Bornok Sinaga, M., & Marianus S., P. N. J. M. S. (2017). *Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. In Alfabeta.
- Sukwika, T. (2023). Metode Penelitian (Dasar Praktik dan Penerapan Berbasis ICT). In *Metode Penelitian "Dasar Praktik dan Penerapan Berbasis ICT."* Diambil dari <https://www.researchgate.net/publication/373137498>
- Suparman, M. A. (2016). *Desain instruksional modern*. Jakarta: Erlangga.
- Suyanto, & Gio, P. U. (2017). *Statistika nonparametrik dengan SPSS, minitab, dan R*. In *Educacao e Sociedade (Vol. 1)*. Medan: USU press.
- Ulya, R. (2023). *Pembelajaran Bahasa di Era Digital*. Sumatera Barat: CV Gita Lentera.
- Umam, M. A., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. 8(1), 303–312. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1993>
- Umi Sya'adah, Sutrisno Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pendidikan di sekolah . Ketercapaian dari tujuan pendidikan dapat berhasil. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
- Usmadi. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji

normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7.

Weniarni, L. (2022). *Etnomatematika 1*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.

Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2020). Gamification in e-learning: Engagement and motivation through playful learning strategies. *Journal of Educational Technology*, 6(2), 85–96.

