

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah K., et al. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Adinti C. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa*, [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ahdar. (2021). *Ilmu Pendidikan*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Akbar et al. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amaliyah et al. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif Abad 21*. Makassar: Samudra Biru.
- Amelia D., et al. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ananda, R . & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV Widia Puspita.
- Ariyanto et al. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1).
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080>
Diakses pada tanggal 21 November 2024
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran Pada Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta; Kemendikbudristek.
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran..* Jakarta; Kemendikbudristek.
- Bastian & Reswita. (2022). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Pekanbaru: CV Adanu Abimata.
- Delima. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 36 Bandar Lampung*, [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Djamaluddin & Wardana.(2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Yogyakarta: CV Kaaffah Learning Center.
- Ema S. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Pembelajaran Berbasis HOTS. *JRPMS: Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 4(2). 58-64. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpms/article/view/14732> . Diakses pada tanggal 10 Februari 2025
- Fauzah H. and Anshari K. (2024). Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa . *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1),163–175. <https://prin.or.id/index.php/JURRIPEN/article/view/2802>. Diakses pada tanggal 17 Februari 2025
- Fauziah et al. (2022). Kemampuan Matematis Pemecahan Masalah Siswa dalam Penyelesaian Soal Tipe Numerasi AKM. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 3241-3250. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1471> . Diakses pada tanggal 30 Januari 2025
- Handayani et al. (2020). *Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. Malang: Edulitera.
- Handayaningsih et al. (2022). Penerapan Pembelajaran Teams Games and Tournament Secara Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM)*, 10(2), 230-242. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm>. Diakses pada tanggal 10 Februari 2025
- Hardani et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Mataram: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Harefa et al. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Sumatera Utara: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasanah Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1). <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>. Diakses pada tanggal 09 Maret 2025
- Isnaina et al. (2022). Peranan Media Audio Visual Pada Keaktifan Bertanya Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD. *JPM UIN Antasari*, 09(1), 38-50. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jpm/article/view/6628> . Diakses pada tanggal 30 Januari 2025
- Kusuma et al. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.

- Kusuma, Y. Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Ladjali et al. (2023). Perananan Scientific Learning Berbantuan Video dalam Pembelajaran Matematika di Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 11(1), 27-35. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpms>. Diakses pada tanggal 21 November 2024
- Lestari & Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Perdana Publishing.
- Lestari et al. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1141-1150. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3661>. Diakses pada tanggal 25 Februari 2025
- Ma'rifah Z. M. & Mawardi. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyfex Learning Berbantuan Wordwall. *Universitas Kristen Satya Wacana*. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>. Diakses pada tanggal 20 Februari 2025
- Magdalena I., et al. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema7 Kelas III SDNKaret 1 Sepatan. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2). 198-214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1291> Diakses pada tanggal 20 Februari 2025
- Maisarah, M., Kusnandar, D., & Perdana, H.(2021). Pengembangan Aplikasi Web Interaktif Menggunakan Rshiny Untuk Analisis Statistik Nonparametrik. *Bimaster: Buletin Ilmiah Matematika Statistika Dan Terapannya*, 10(3). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jbmstr/article/view/47407> Diakses pada tanggal 28 Februari 2025
- Maulida et al. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Metode GASING Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Perkalian Dua Angka di SD. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 08(01), 101-113. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/supremum/article/view/10789> Diakses pada tanggal 26 Januari 2025
- Nurfitri et al. (2023). Peran Administrasi Kurikulum dalam Sebuah Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(1), 183-192. <https://ejournal.lapad.id/index.php/PJPI/article/view/165> Diakses pada tanggal 21 November 2025
- Nurulhada et al. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan

- Wordwall Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 10(1), 37-46. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v10i1.24937> Diakses pada tanggal 26 Januari 2025
- Nuryadi. (2019). Pengembangan Media Matematika Virtual Berbasisi Teams Game Tournament Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM)*, 7(2), 114-123. <https://ejournal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/3656> Diakses pada tanggal 26 Januari 2025
- Parhusip et al. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM)*, 11(2), 293-306. <https://ejournal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/13816> Diakses pada tanggal 30 Januari 2025
- Pramesty, D. A., & Pujiastut, Heni. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)*, 891, 34-43. <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/4891> Diakses pada tanggal 20 Februari 2025
- Prasetya & Agustika. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Woordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Instruction*, 4(3), 163-172. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJI/article/view/63393> Diakses pada tanggal 26 Januari 2025
- Purnomo et al. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: Yayasan Hamjah Diha.
- Putri F. M. K, Ranti R. L, & Ringkat F. H. G. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 01-06. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>. Diakses pada tanggal 09 Maret 2025
- Rahmayati R., & Miatun, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Resiliensi Matematis Siswa SMP. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 187. <https://jurnal.unigal.ac.id/teorema/article/view/3619> Diakses pada tanggal 20 Februari 2025
- Rifaldi, D., Nevrita, N., & Muhartati, E. (2022). Validitas dan Pratikalitas Ensiklopedia Hewan Invertebrata Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas VII. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 456-464.

- Rinaldi, E., & Afriansyah, E. A. (2019). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Antara Problem Centered Learning Dan Problem Based Learning. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 9-18. <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/numerical/article/view/326> Diakses pada tanggal 10 Februari 2025
- Riyanto & Amidi. (2024). Literatur: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 261-267. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/2961> Diakses pada tanggal 26 Januari 2025
- Rosidah et al. (2022). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended SPLDV Kelas XI Mts I-Islah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1708-1719. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1045> Diakses pada tanggal 19 Februari 2025
- Safitri, A., Hidayat, S., & Lestari, P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 45-58. <https://doi.org/10.1234/jpi.v5i2.2022>
- Sahir. (2021). *Metodologi Penelitian*. Medan: Kbm Indonesia.
- Salamun et al. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Yayasan Kita Menulis.
- Sari et al. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 101-112. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnalphythagoras/article/view/2991/0> Diakses pada tanggal 19 Februari 2025
- Sartika et al. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Setyaningrum & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1-9. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2736/2267> Diakses pada tanggal 24 Februari 2025
- Simamora et al. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

- Simeru et al. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Suciati, I. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Permainan Lego Math Pada Materi Operasi Perkalian Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 2622-2442. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/article/view/60> Diakses pada tanggal 08 Februari 2025
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti et al. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Matriks. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 952-960. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.4307> Diakses pada tanggal 26 Januari 2025
- Syahza A. (2021). *Metodologi Penelitian*. Ur Press.
- Tuerah, R., & Tuerah, J. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 979-988.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahida et al. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/75955> Diakses pada tanggal 21 November 2024
- Wahyuni & Masriyah. (2021). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah PISA Padaa Konten Change And Relationship Berdasarkan Taksonomi SOLO. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03). 2604-2618. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/901> Diakses pada tanggal 08 Februari 2025
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35. <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/SatyaSastraharing/article/view/607> Diakses pada tanggal 20 Februari 2025
- Wijaya, T. T., Hidayat, W., Hermita, N., Alim, J. A., & Talib, C. A. (2024). *Exploring Contributing Factors to PISA 2022 Mathematics Achievement: Insights from Indonesian Teachers*. *Infinity Journal*, 13(1), 139–156. <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity/article/view/4598> Diakses pada tanggal 10 Januari 2025

Yunita et al. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1).

Zega et al. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Budaya Nias Pada Tingkat SMP. *J-PiMat*, 6(2). 1435-1444. <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/jpimat/article/view/3867> Diakses pada tanggal 19 Februari 2025