

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzima, K. R., Sudaryati, S., & Wijaksana, A. H. (2019). Perbandingan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar menggunakan pendekatan SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) dan siswa yang belajar dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal Eduscience*, 4(2), 52–57.
- Agustina, P., & Imami, A. I. (2022). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IX dalam menyelesaikan soal PISA berdasarkan langkah Polya. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 7(1), 39–50.
- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantu media Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(2), 267–274. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Aisyah, P. N., Khasanah, S. U. N., Yuliani, A., & Rohaeti, E. E. (2018). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi segiempat dan segitiga. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(5), 1025–1036. <https://doi.org/10.30738/union.v9i2.9524>
- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Word Wall dalam meningkatkan hasil belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Algani, Y. M. A., & Alhaija, Y. F. A. (2021). The effect of the cooperative learning method on students 'academic achievement in mathematics. *Multicultural Education*, 7(3), 329–339.
- Amalia, S. R., & Hidayah, N. (2024). Pengaruh model pembelajaran tgt berbantuan quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 5, 214–222.
- Amaliah, F., Sutirna, S., & Zulkarnaen, R. (2021). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi segiempat dan segitiga. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(1), 10–20. <https://doi.org/10.26877/aks.v12i1.7202>
- Amanda, I. R., & Ruli, R. M. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP dalam menyelesaikan soal TIMSS pada topik data dan peluang. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 6(2), 389–406. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i2.3616>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.

- Anastasya, D., Murnaka, N. P., John, P., & Liana, N. D. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2021*, 7(2), 293–299.
- Anggraini, I., & Lestari, W. (2022). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi aljabar kelas VIII. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 8, 87–94. <https://doi.org/10.46799/jst.v4i2.689>
- Annizar, A. M., Maulyda, M. A., Khairunnisa, G. F., & Hijriani, L. (2020). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam menyelesaikan soal PISA pada topik geometri. *Jurnal Elemen*, 6(1), 39–55. <https://doi.org/10.29408/jel.v6i1.1688>
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model pembelajaran student team achievement division (stad) dan model pembelajaran teams games tournament (tgt): Dampak terhadap hasil belajar fisika. *SPEJ: Science and Physics Education Journal*, 1(2), 65–77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran terpadu untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa di sekolah dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(2), 414–423.
- Astutiania, R., Isnartob, & Hidayah, I. (2019). Kemampuan pemecahan masalah matematika dalam menyelesaikan soal cerita berdasarkan langkah polya. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 297–303. <https://doi.org/10.22219/mej.v1i1.4550>
- Az-Zahra, A., Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Studi literatur: meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985–996.
- Bahar, E. E., Syamsuadi, A., Gaffar, A., & Syahri, A. A. (2020). Analisis kemampuan matematis dalam menyelesaikan soal PISA (Programme for International Student Assessment) pada konten kuantitas. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 260–276. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2327>
- Cahyani, S. D., Khoiri, N., & Setianingsih, E. S. (2019). Pengaruh model pembelajaran creative problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 91–98. <https://doi.org/10.58740/juwara.v3i2.72>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences (second edition)*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Darwanto. (2019). Hard skills matematik siswa (pengertian dan indikatornya). *Jurnal Eksponen*, 9(1), 21–27.

- DeVries, D. L., Slavin, R. E., Fennessey, G. M., Edwards, K. J., & Lombardo, M. M. (1980). *The instructional design library*. Educational Technology Publications.
- Difinubun, F. A., Makmuri, & Hidajat, F. A. (2022). Analisis kebutuhan modul ajar matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMK kelas X. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 853–864. <https://doi.org/10.57176/jn.v2i1.38>
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 2(1), 31–52.
- Fahrudin, Ansari, & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Fatimah, S., Wathoni, M., Ismah, & Widyasari, N. (2024). Penggunaan game edukasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *Seminar Nasional Dab Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1730–1738.
- Fedi, S., Maria Helena Ose Blikololong, & Eufrasia Jeramat. (2020). Pengaruh pembelajaran tutor sebaya terhadap prestasi belajar siswa kelas VII pada pokok bahasan segi empat semester II SMPK Immaculata Ruteng tahun ajaran 2018/2019. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 4(2), 91–98.
- Gurat, M. G. (2018). Mathematical problem-solving strategies among student teachers. *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science*, 11(3), 53–64. <https://doi.org/10.7160/eriesj.2018.110302>
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Hoerotunnisa, Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas platform Wordwall pada pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada masa pandemi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Haeruman, L. D., Wijayanti, D. A., & Meidianingsih, Q. (2021). Efektivitas blended Learning berbasis LMS dalam pembelajaran matematika. *JRPMS: Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 80–84. <https://doi.org/10.21009/jrpms.051.10>
- Hajaroh, S., & Raehanah. (2021). Statistik pendidikan (teori dan praktik). In *Sanabil*. Sanabil.
- Hamid, H., Suryani, M., & Yusri, R. (2023). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal geometri berdasarkan kriteria Newman pada siswa elas VIII. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 30–39. <https://doi.org/10.53090/jlinear.v7i1.423>
- Harahap, S. S., Simangunsong, I. P., Zhafira, D., & Simangunsong, I. T. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa smp



- dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *Prosiding MAHASENDIKA III*, 2829–7679, 192–202.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Hartati, L., & Adawiyah, R. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII pada materi segitiga dan segiempat. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(03), 295–307. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v13i03.21090>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan aplikasi game wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Hidayah, I. N., & Sari, S. M. (2020). Application of cooperative learning type teams games tournament (TGT) to increase the student's activity. *AIP Conference Proceedings*, 2215(1).
- Hidayat, W., & Sariningsih, R. (2018). Kemampuan pemecahan masalah matematis dan adversity quotient siswa SMP melalui pembelajaran open ended. *JNPM: Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1), 109–118. <http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.1027>
- Hidayati, T., Makmuri, & Wiraningsih, E. D. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan model pembelajaran discovery learning dan strategi flipped classroom. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2972–2983. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1682>
- Ihsan, H. (2015). Validitas isi alat ukur penelitian: Konsep dan panduan penilaiannya. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 266–273. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i3.6004>
- Ihsan, Y. M., Nuvitalia, D., & Mudzanatun. (2023). Implementasi kurikulum merdeka melalui media wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1571–1580. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5487>
- Ika, R., Rahmawati, & Zulfa, S. (2024). Pengaruh model team games tournament terhadap hasil belajar pendidikan agama islam di RA Al Mubarak. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(2), 478–482.
- Indriana, L., & Maryati, I. (2021). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi segiempat dan segitiga di Kampung Sukagalih. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 541–552. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i3.1456>

- Kamilah, M., & Imami, A. I. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa SMP pada materi segitiga dan segiempat. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 664–672. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.36>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka* (pp. 1-384).
- Khoifah, A., Sarlin, M., & Marshanawiah, A. (2024). Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi bilangan desimal kelas IV SDN No 18 Duingi Kota Gorontalo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 7277–7285.
- Klang, N., Karlsson, N., Kilborn, W., Eriksson, P., & Karlberg, M. (2021). Mathematical problem-solving through cooperative learning—The importance of peer acceptance and friendships. *Frontiers in Education*, 6(August), 1–10. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.710296>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Wordwall di kelas IV SDN 01 Tanahbaya tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
- Lika, Y. E., Making, S. R. M., & Lede, Y. K. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII berbasis TIMSS di SMP Kristen Karuni. *Leibniz: Jurnal Matematika*, 3(1), 36–48. <https://doi.org/10.59632/leibniz.v3i1.197>
- Mahdayani, R. (2016). Analisis kesulitan siswa dalam pemecahan masalah matematika pada materi aritmetika, aljabar, statistika, dan geometri. *Jurnal Pendas Mahakam*, 1(1), 86–98.
- Makmuri, Wijayanti, D. A., Salsabila, E., & Fadillah, R. N. (2021). Pengembangan aplikasi pembelajaran matematika berbasis android dengan pendekatan kontekstual pada materi persamaan garis lurus untuk peserta didik kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 643–654.
- Maryani, A., & Setiawan, W. (2021). Analisis kesulitan peserta didik kelas VIII dalam menyelesaikan soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di MTs Atsauri Sindangkerta. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2619–2627.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Moniy, Y. R., Hamid, H., & Noviyanti, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Wordwall terhadap kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar siswa SMA pada materi program

- linier. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 138–157.
- Muklason, A., Riksakomara, E., Mahananto, F., Djunaidy, A., Vinarti, R. A., Anggraeni, W., Nurita, R. T., Utamima, A., Basara, N. R., Nuriman, M. A., Jayanty, A., Khofifah, N., Laila, N., Mahatta, H. M., Ananda, M. F., Wibowo, T. R., Hisyam, M., & Kamil, M. Z. A. (2023). Pembuatan media pembelajaran digital interaktif untuk materi pembelajaran bahasa Arab (Nahwu dan Shorof) untuk santri milenial. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 383–392.
- Muslim, S. R. (2017). Pengaruh penggunaan model project based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik SMA. *SJME: Supremum Journal of Mathematics Education*, 1(2), 88–95. <https://doi.org/10.35706/sjme.v1i2.756>
- Muti'ah, S., Rohman, N., & Hasanudin, C. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTs Darul Falah Terpadu pada materi peluang ditinjau dari gender. *Jurnal Edumatic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 7–17.
- Mutialawati, E., Nurcahyono, N. A., & Balkist, P. S. (2024). Analisis kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1071–1083.
- Narpila, S. D., Pitaloka, D. D., Ramadhan, R., & Rusydi, A. M. (2025). Perbandingan kegiatan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa (studi kasus pada kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang). *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 210–220.
- Nasrum, A. (2018). Uji normalitas data untuk penelitian. In *Jayapangus Press*. Jayapangus Press.
- Nasution, S. R., & Mujib, A. (2022). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 40–48. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.1850>
- NCTM. (2000). Principles and standards for school mathematics. In *United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics*.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model pembelajaran kooperatif team game tournament berbasis media digital Blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar pendidikan pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Dasar-dasar statistik penelitian. In *Sibuku Media*. SIBUKU MEDIA.
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2014). Perbandingan tingkat konsistensi normalitas distribusi metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-



- Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika dan Kependudukan*, 3(2), 127–135.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan SPSS. In *Deepublish Publisher*. Deepublish Publisher.
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar dengan model pembelajaran elaborasi dengan model pembelajaran konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Polya, G. (1973). *How to solve it: a new aspect of mathematical method*. United States of America: Princeton University Press.
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran liveworksheets interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pelatihan aplikasi game edukasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era pandemi covid 19. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Putri, H. E., Solihah, E. F., Senjaya, R. P., Larassati, A., Putri, A., Yuwono, W., & Hutasoit, H. E. (2023). Sosialisasi penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran digital kepada guru di UPTD SDN Purwamekar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 165–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i3.50>
- Rachmawati, E., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Kemampuan pemecahan masalah matematis pada pembelajaran matematika melalui model generatif berbantuan media word wall. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1395–1408.
- Rahmawati, A., Warmi, A., & Marlina, R. (2022). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi teorema pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 365–374. <https://doi.org/10.31571/jipp.v2i2.6130>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.
- Rambe, A. Y. F., & Afri, L. D. (2020). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam menyelesaikan soal materi barisan dan deret. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 9(2), 175–187. <https://doi.org/10.30821/axiom.v9i2.8069>

- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21–33.
- Richardo, E. Y., & Kholifah, S. (2023). Peningkatan kemampuan penalaran matematika dan minat belajar melalui game edukasi wordwall. *Journal of Educational Review and Research*, 6(2), 161–169. <https://doi.org/10.26737/jerr.v6i2.5178>
- Rodiah, S. N., Linda, & Hidayat, W. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi peluang ditinjau berdasarkan gaya belajar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(6), 2269–2280. <https://doi.org/10.31571/jipp.v2i2.6130>
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan membuat game edukasi Wordwall untuk guru di Kelurahan Karaton. *JABB: Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255. <https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. In E. Utama (Ed.), *Erhaka Utama*.
- Safrila, S. N., & Masitoh, S. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran game interaktif berbasis web wordwall terhadap hasil belajar matematika pada anak autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 13(9), 1–8.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Saputri, D. Y., Rukayah, & Wardana, I. G. A. S. (2024). Penerapan team game tournament (tgt) berbantuan ludo untuk meningkatkan keterampilan komunikasi di sekolah dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 7(3), 506–513.
- Sari, A. A., Hapsari, Y. R., & Habiby, W. N. (2024). Penggunaan model kooperatif tgt dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif materi FPB dan KPK peserta didik kelas V sekolah dasar. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 13815–13822.
- Sari, M., Oktafia, M., & Ningsih, F. (2021). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 101–112. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2991>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh media aplikasi Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Silviyani, D., Runisah, & Lestari, W. D. (2020). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui metode Teams Games



- Tournament (TGT) berbasis media pembelajaran interaktif. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 46–55. <https://doi.org/10.36277/defermat.v3i1.71>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model pembelajaran kooperatif* (L. N. Sihombing, Ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Siregar, A. M., Lubis, R., & Ardiana, N. (2023). Analisis faktor-faktor rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari motivasi belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. *Jurnal MathEdu: Mathematic Education Journal*, 6(2), 41–47.
- Siswanto, E., & Meiliasari. (2024). Kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika: Systematic literature review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45–59. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>
- Slavin, R. E. (1982). Cooperative learning: Student teams. In *National Education Association*.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Kuswandi, A. F. S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sovia, A. (2015). Motivasi belajar mahasiswa dengan strategi question student have disertai pemberian modul pada perkuliahan kalkulus vektor. *Lemma: Letters of Mathematics Education*, 2(1), 1–8.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model pembelajaran kooperatif. In *Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara.
- Syadiah, S., Yulianti, Y., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis kesalahan siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan soal segitiga dan segi empat. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), 263–270. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3070>
- Taufiqiyah, L. N., & Malasari, P. N. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis berbasis HOTS ditinjau dari gaya belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(2), 257–271.
- Utami, D. (2018). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap minat belajar geografi siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81–88. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>
- Wahida, S. Y. Al, Sobiruddin, D., & Dimyati, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan quizizz terhadap kemampuan pemecahan

masalah matematis siswa. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 51–60.

Ward, Y. (2010). *Sejarah kartu remi*. <https://yanamagic.blogspot.com/>.

Widiyaningsih, N., Susanto, Moh. R., & Erniasari. (2024). Peningkatan kreativitas siswa melalui model pembelajaran project based learning pada materi teknik membuat siswa kelas VI sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1442–1458.

Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Buku ajar metode penelitian. In *CV Science Techno Direct*. CV. Science Techno Direct.

Wijaya, E., Indriyati, R., Rinawati, Utami, R. N., Negsih, T. A., Suharyanto, Hermawan, E., Deseria, R., Aziza, N., Judijanto, L., & Mardikawati, B. (2024). *Pengantar statistika (konsep dasar untuk analisis data)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Wulandari, A., Hendrastuti, Z. R., & Krisma, D. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. 7(2), 155–165.

Wulandari, D. (2022). Metode pembelajaran dalam Meningkatkan keaktifan belajar. *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah: The Indonesian Journal of Islamic Studies*, 10(1), 73–82. <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>

Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>

Yustitia, V. (2016). Efektifitas model pembelajaran teams games tournament dengan pendekatan saintifik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Taman. *JIPMat*, 1(1), 88–96. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v1i1.1087>