

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. SUKA- Press Sunan Kalijaga.
- Addawiyah, Z., Nurani, A. S., & Rahmawati, Y. (2019). Sikap Kerja Pramusaji Pada Mata Pelajaran Tata Hidang “Melayani Layanan Makanan Dan Minuman” Siswa Kelas Xi Smkn 3 Cimahi. *Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner*, 9(1).
- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *Menara Ilmu*, 14(1).
- Alfarisi, I. H. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Geomatika Smk Pu Negeri Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Arifin, F. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analisis. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 193-204.
- Arifin, J. (2017). SPSS 25 untuk Penelitian Dan Skripsi. Elex Media Komputi.
- Arikunto. (2023). *Prosedur Penelitian: Suatu Pengantar Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris Shoimin. 2023. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. hal.207-208.
- Aryanti, Inovasi Pembelajaran Matematika di SD, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), h. 2
- Astuti, N. F., Suryana, A., & E.Hamzah, S. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 197–218.
- Babbie, Earl. 2016. *The Practice of Social Research Fourteenth Edition*. USA: Cengage Learning.
- Costa. 2014. *Choosing The Right Aessment Method Pre- Test/ Post- Test Evaluation*. Boston University.

- Dantes, N (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Literasi Sains Dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(2), 196–209. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3551978>
- Darouich, A, Khoukhi, F & Douzi, K. (2017). Modelization of cognition, activity and motivation as indicators for Interactive Learning Environment. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 2 (3), hlm. 520-531
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1033-1042.
- Dianty, R. M., & Lestari, I. (2023, July). Pengaruh Flipped Classroom Modifikasi Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* (Vol. 2, pp. 6-1).
- Dini, D. K., Karimah, S., & Najibufahmi, M. (2021). Pengaruh kecerdasan emosional, minat, dan keaktifan belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) pada Kelas VII SMP Negeri 2 Kedungwuni. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 255-264. Diakses dari <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/ki>
- Eka Diana, Moh. Rofiki, 2020. Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era NewNormal. *Jurnal JRPP*, Volume 3 Nomor 2. DOI: <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1356>
- Fadillah, Y. N. (2022). *Pengaruh Penerapan Gamifikasi Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Fitri, N. W. N., Fauzi, A., & Widiastuti, S. (2023). Pengembangan Game Edukasi Math Hero's Adventure Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 2(1), 85-99.
- Hake, R. R. (2015). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research*

- Association's Division D, Measurement and Research Methodology. 1. 1-4.  
<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange~Gain.pdf>.
- Handayani, R. (2020). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trusmi Media Grafika
- Hayati, Rina. 2020. Pengertian kerangka berpikir menurut para ahli. <https://penelitianilmiah.com/pengertian-kerangka-berpikir-menurut-paraahli/>
- Heni Rita Susila dan Arief Qosim, *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Untuk Mahasiswa FKIP (Aceh: Syiah Kuala*
- Herpratiwi, H., Erni Mustakim, E. M., ASTUTI, N., & Qomario, Q. (2019). The Implementation of a Thematic Team Games Tournament–Cooperative Learning in the Fifth Grade of Elementary School in Lampung Province. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 9(11), 192-205.
- Hidayatulloh, Adisti, dkk. (2020). Promoting Disability Rights In Indonesia Proceedings of the 2nd Indonesian Conference on Disability Studies and Inclusive Education (A. Maftuhin (Ed.)). PLD Publishers [https://www.google.co.id/books/edition/PROMOTING\\_DISABILITY\\_RIGHTS\\_IN\\_INDONESIA/WRv5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/PROMOTING_DISABILITY_RIGHTS_IN_INDONESIA/WRv5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Hutauruk, L. (2018, July). Kemampuan penalaran matematika siswa pada materi spldv dengan menggunakan budaya khas Palembang yang berbasis taksonomi Solo superitem siswa kelas ix. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*
- IDAI. Diakses pada 2023. Mengenal Keterlambatan Perkembangan Umum pada Anak. Healthline. What Are Piaget's Stages of Development and How Are They Used? Simply Psychology. Piaget's Theory and Stages of Cognitive Development.
- Inayah, S. (2018). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan representasi multipel matematis dengan menggunakan model pembelajarankuantum. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1-16.

- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82-85.
- Isrok'atun, Pembelajaran Matematika dan Sains, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020), h. 14-16
- Kent, G., Pitsia, V., & Colton, G. Cognitive Development during Early Childhood: Insights from Families Living in Areas of Socio- Economic Disadvantage. *Early Child Development and Care*. 2018, doi:doi:10.1080/03004430.2018.15 43665.
- Khalaf, B. K., & Mohammed Zin, Z. B. (2018). Traditional and inquiry-based learning pedagogy: A systematic critical review. *International Journal of Instruction*, 11(4), 545-564.
- Latief, Hilman; Dede Rohmat; dan Epon Ningrum. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Ekserimen) Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII Di SMPN 4 Padalarngan. *Jurnal Gea*, Vol.14, No.2. Hlm: 14-28.
- Layali, N. K., & Masri, M. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Treffinger di SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 137-144.
- Magdalena, I., dkk. 2021. "Analisis Daya Pembeda, Dan Taraf Kesukaran Pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 Sdn Tobat 1 Balaraja." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 151–58).
- Mahardika, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournamen) Terhadap Hasil Belajar Tema 5 Kelas Iii Sdn Purwanto 2 Malang [Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/38282/>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian*
- Martin, I. & Kadarisma, G. (2020). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA pada Materi Fungsi. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 641-652.

- Midawati, M. (2022). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah berdasarkan Langkah Polya. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 831-837. DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2589>
- Mohammad Archi Maulya. (2020). Paradigma Pembelajaran Matematika berbasis NCTM. CV IRDH.
- Munir, A. M., Murtono, & Darmanto, E. (2022). The Influence of Quizizz-assisted Teams Games Tournament on Mathematics Learning Outcomes for Grade V Elementary School. *ANP Journal of Social Science and Humanities* , 3, 85-89. <https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v3sp2.11.2022>
- Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu (Teori Dan Praktik Terbaik Di Sekolah)*. PT Refika Aditama.
- Nasution, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT Dalam Mata Pelajaran PKN Kelas VI SDN 097 Gunung Barani. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 145-146, 1 (3).
- Ningrum, D. P. ., Safitri, V. Y. ., & Sutriyani, W. . (2023). Pengaruh Model Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Clock Set Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 62–74. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.419>
- Peraturan Pemerintah RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (pp. 1–57). <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar.
- Ponidi, Dewi, N. A. K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E. septia, Kristin, A., Puastusi, D., Andewi, W., Anggraeni, L., & Bernathita h.s. utami. (2021). Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif
- Prasetya, H. R. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Mia 4 Sma

Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Risalah*, 4(3).

- Pratiwi, A. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA dalam menyelesaikan soal matriks. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(5), 1419-1434. DOI: <http://dx.doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.11710>
- Prediger, S. (2019). Investigating and promoting teachers' expertise for language-responsive mathematics teaching. *Mathematics Education Research Journal*, 4(4), 216–227.
- Puspita Dewi, I. A. K. S., & Arini, N. W. (2020). The Positive Impact of Teams Games Tournament Learning Model Assisted with Video Media on Students' Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 4(3), 367–376. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.27099>
- Putri, I. W., & Prasetyo, K. (2018, December). The Effect Of TGT (Teams Game Tournament) With Snakes And Ladder Media On Primary School Activities And Learning Outcome. In *2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)* (pp. 389-395). Atlantis Press.
- Rahardjo, D. I. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran (tematik versus konvensional) dan gaya kognitif terhadap prestasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Universitas Negeri Malang.
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70-76
- 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. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5839>
- 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).

- Ramadhana, R. N., Elyani, E. P., & Muâ, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Analisis Sastra. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 279-292.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068-6077.
- Riski Nugroho, D., & Rachman, A. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Ritonga, E. C. (2018). Efektivitas Model Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di SMP Negeri 3 Angkola Selatan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 1(2), 23-35.
- Robert E. Slavin. 2021. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education. New Jersey.
- Rohmatullah, A. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventure Berbasis Android Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 8(2), 230-239.
- Sanidah, S., & Sumartini, T. S. (2022). Kesulitan siswa kelas viii dalam menyelesaikan soal cerita spldv dengan menggunakan langkah polya di desa cihikeu. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 1(1), 15-26.
- Seidouvy, A. (2019). An inferentialist account of students ' collaboration in mathematics education. *Mathematics Education Research Journal*, 8(2), 67–82.
- Sensualita, dkk. (2021) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas. Magelang: Pustaka Rumah Cinta
- Setiadi, F. A. (2019, October). Rancang Bangun Aplikasi Game “Petualangan Arjuna” Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 77-80)

- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2022). Teams games tournament untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Shoimin, Aris. 2017. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media Sitanggung, S. P., Tambunan, J., & Sirait, E. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 1(4), 319-326.
- Siregar, N. N. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik dan Pendekatan Konvensional. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 3(1).
- Sofyan, Y., Sumarni, S., & Riyadi, M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 129-142.
- Suardi. (2018). Belajar dan Pembelajaran. *Deepublish*
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Supriyadi. (2021). Evaluasi Pendidikan. Jawa Tengah : PT Nasya Expanding Management.
- Suwarno. 2018. Perbedaan Metode Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Konvensional Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Journal of Islamic Accounting and Tax*. E-ISSN: 2620-9144. Hlm: 21-25.
- Syahid, L., Djabba, R., & Mukhlisa, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Barru. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2), 2189–2198



- 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.
- Trisnawati, R. (2018). Studi Komparatif Tentang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Mts Yang Memperoleh Pembelajaran Dengan Pendekatan Problem Posing Dan Direct Instruction. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 101-114. University Press, 2021).
- Uswatun Khasanah, Pengantar Microteaching, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020) hlm. 25.
- Wardani, S. S., Susanti, R. D., & Taufik, M. (2022). Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 1- 13.
- Zaenah, S., Darma, Y., & Hodiyanto, H. (2019, November). Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Bilangan Bulat. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, pp. 7-14).
- Zainal. 2020. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.