

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, N. N. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media *Wordwall* untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas XI SMAN I Menganti, *E-Journal Laterie*, Vol. 12, Vol. 3, 2023.
- Andono, A. 2024. Pemanfaatan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Teks Eksplanasi, *Jurnal Ilmiah WUNY*, Vol. 6, No. 1, 2024.
- Andini, A. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar pada Materi Sistem Periodik Unsur. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arikunto, S. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi kedua Cetakan Keempat*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ashari, R. pikiran-rakyat.com/nasional/pr-2396429063/banyumas-keren-inilah-20-sd-terbaik-di-kabupaten-banyumas-yang-paling-berprestasi-simak-yuk?page=all.
- Baroroh, K. 2009. Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Maha. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 6, No. 2, November.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Devarosary, V., Nizaruddin, N., & Rahmawati, N. D. 2023. Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan STAD Berbantuan *Finding My Secret Word* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis . *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 4, Juli 2020, 2685-3892.
- Fajriyanti, A. N. 2022. “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Games Edukasi *Wordwall* pada Materi Pemanasan Global terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar di SMP.” Skripsi. Magelang: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tidar Magelang.

- Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hastuti, I. D., Surahmat, S., & Sutarto, S. 2019. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Mataram: Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala.
- Hendriana, H. 2017. *Hard Skills dan Soft Skills Matematik*. Bandung: Refika Aditama.
- Hendriana, Heris dan Utari Soemarmo. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Ibrahim, M., Nur, M., & Ismono, H. 2000. *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Ika, D. N. 2018. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pembulatan dan Penaksiran Kelas IV SDIT Ar Raihan Bantul”. Disertasi. Yogyakarta: Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Konita, N. R. 2024. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Sekolah Dasar.” Skripsi. Bandung: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Hakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mardhiyah, A. 2022. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran pada Maha Pendidikan Agama Islam. *Mu'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 4, tahun 2022.
- Polya, G. 1973. *How to Solve it*. New Jersey: Princeton University Press.
- Polya, G. 1973. *How to solve it: A new aspect of mathematical method*. Princeton University Press
- Pramana, Y. D. Y. 2011. Pengaruh Efektivitas Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Pemeliharaan dan Servis Sistem Bahan Bakar Bensin Kelas XI Program Keahlian Mekanik Otomotif di SMK Piri I Yogyakarta Tahun Ajaran 2009/2010. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prasetya, I. W. S., Ngurah, G., & Agustika, S. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Instruction*, Vol. 4, No. 3, 2023, 163-172.

- Rahman, A. A. 2018. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Ridwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Saad dan Ghani. 2016. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*. Vol. 8, No. 3.
- Sadat. 2016. Implementasi Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Confidence* Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Ilmiah STKIP Subang*.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E., Lake, C., & Groff, C. (2009). *Effective Programs in Middle and High School Mathematics: A Best-Evidence Synthesis*, diterbitkan dalam *Review of Educational Research*, Volume 79, Nomor 2
- Sudjana, D. 2000. *Manajemen Program Pendidikan untuk Pendidikan Luar Sekolah dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Falah Production.
- Sudjana, N. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Bandung: Alfabetha.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E., Turmudi, T., Suryadi, D., Herman, T., Suhendra, S., Prabawanto, S., Nurjanah, N., & Rohayati, A. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sujarweni, V. W. 2015. *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. 2024. *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan Abilitas dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Supandi, M. dan Senam, S. 2019. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dengan Game Ritual Tumpe. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 5, No. 2. 139-146.

- Supendi, P. 2007. *Fun Game: 50 Permainan menyenangkan di indoor dan outdoor*. Niaga Swadaya.
- Syaiful, S., Nur, M., & Hidayat, T. 2011. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis melalui Pendekatan Matematika Realistik, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2011.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Triyanto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuningtyas, D. T. 2013. *Modul Bangun Datar dan Bangun Ruang*. Buku Ajar Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar. Malang: Universitas Kannjuruhan Malang.
- Wardhani, S. 2008. Analisis SI dan SKL Mata an Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Tujuan Mata an Matematika. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Winarni. 2011. *Matematika Untuk PGSD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yandari, I. A. V. 2019. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis SD. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, Vol. 11, No. 01, Januari-Juni, 57-67.
- Yohanes, B. 2020. *Matematika Sekolah*, Yogyakarta: Elmatara.