

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, A., Sucipto, S., & Hilyana, F. S. (2022). Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(4), 1261–1268.
- Afiyanti, Y. (2008). Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(2), 137–141.
- Anggraini, V., Delyana, H., & Sari, I. K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1231–1240.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Aulina, F., & Hasibuan, E. K. (2020). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Head Together Dan Teams Games Tournament. *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 9(2), 154. <https://doi.org/10.30821/Axiom.V9i2.7966>
- Aunurrofiq, M., & Junaedi, I. (2017). Kecemasan Matematik Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Pemecahan Masalah. *Unnes Journal Of Mathematics Education Research*, 6(2), 157–166.
- Brogan, D. R., & Kutner, M. H. (1980). Comparative Analyses Of Pretest-Posttest Research Designs. *American Statistician*, 229–232.
- Damayanti, Z. I., & Darihastining, S. (2017). Gerakan Literasi Pada Anak Bermasalah Dengan Hukum (Abh) Shalter Rumah Hati Melalui Model Pembelajaran Perilaku. *Journal Proceeding*, 3(1).
- Data, T. P. (2021). Observasi. *Wawancara, Angket Dan Tes*.
- Desriana, D., Amsal, A., & Husita, D. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dengan Media Internet Dalam Pembelajaran Asam Basa Di Man Indrapuri. *Jipi (Jurnal Ipa & Pembelajaran Ipa)*, 2(1), 50–55.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematis Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–39.
- Dimitrov, D. M., & Rumrill Jr, P. D. (2003). Pretest-Posttest Designs And Measurement Of Change. *Work*, 20(2), 159–165.
- Djamilah, S., Maulida, I., Nurra, S., & Sabila, W. (2023). Pemberdayaan Guru Sdn Sungai Rangas Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Renderforest Sebagai Upaya Penguatan Kemampuan Numerasi Peserta Didik. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(7), 2354–2359.
- Djamilah, S., & Puspitorini, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Geogebra For Personal Computer Bagi Guru Mgmp Matematika Sma Kabupaten Barito Kuala. *Berdaya: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 125–130.

- Enríquez, E. L. J. (2022). Educaplay. Un Recurso Educativo De Valor Para Favorecer El Aprendizaje En La Educación Superior. *Revista Cubana De Educación Superior*, 41(2), 165–182.
- Farihah, U. (2015). Pengaruh Program Interaktif Geogebra Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Grafik Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika (Jp2m)*, 1(1), 11–23.
- Fitriana, D. N., & Aprilia, A. (2021). Mindset Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan. *Pedir: Journal Of Elementary Education*, 1(2), 28–40.
- Gañango, J. M. S., & Salvati, A. (2020). Educaplay Como Recurso Didáctico Interactivo Dirigido A Estudiantes De La Asignatura Mercadeo. *Franz Tamayo-Revista De Educación*, 2(4), 88–104.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 1–3.
- Harahap, E. R., & Surya, E. (2017). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Vii Dalam Menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel*.
- Haryadi, R., & Nurmaningsih, N. (2019). Analisis Kesalahan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Elemen*, 5(1), 1–11.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hernikawati, D. (2021). Analisis Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Jumlah Kunjungan Pada Situs E-Commerce Di Indonesia Menggunakan Uji T Berpasangan. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 25(2), 191–202.
- Huda, M. K. (2016). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Infinity Journal*, 5(1), 15–24.
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un Recurso Educativo De Valor Para Favorecer El Aprendizaje En La Educación Superior. *Revista Cubana De Educación Superior*, 41(2).
- Khaerunisah, E. E., & Rini, Z. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Papan Diagram (Padi) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 10(2), 109–118.
- Kuwati, M. (2012). Model Pembelajaran Tgt Dalam Peningkatan Pembelajaran Pkn Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 1(2).
- Le Roux, K. W., Almirol, E., Rezvan, P. H., Le Roux, I. M., Mbewu, N., Dippenaar, E., Stansert-Katzen, L., Baker, V., Tomlinson, M., & Rotheram-Borus, M. J. (2020). Community Health Workers Impact On Maternal And Child Health Outcomes In

- Rural South Africa—A Non-Randomized Two-Group Comparison Study. *Bmc Public Health*, 20, 1–14.
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126.
- Mahardika, I. A., Koestoro, B., & Asnawati, R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 2(6).
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- McKeague, C. P. (1979). 7 - Removed: Linear Equations And Inequalities. In C. P. McKeague (Ed.), *Intermediate Algebra* (Pp. 213–251). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-484760-6.50011-4>
- Muhlisin, A. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Tema Polusi Udara. *Journal Of Research And Educational Research Evaluation*, 1(2).
- Murray, D. M. (1998). *Design And Analysis Of Group-Randomized Trials* (Vol. 29). Monographs In Epidemiology And.
- Nilasari, E., Djatmika, E. T., & Santoso, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1399–1404.
- Nurfatanah, N., Rusmono, R., & Nurjannah, N. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Nurmaizura, D., Munawarah, D. R., Putri, M., Asparini, L., Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (Geoscience Journal)*, 5(2), 173–179.
- Nurmeidina, R., Lazwardi, A., & Nugroho, A. G. (2021). Pengembangan Modul Trigonometri Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 15–27.
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: Una Herramienta De Gamificación Para El Rendimiento Académico En La Educación Virtual Durante La Pandemia Covid-19. *Catedra*, 5(1), 32–46.
- Parnabhakti, L., & Ulfa, M. (2020). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 11–14.

- Polya, G. (2004). *How To Solve It: A New Aspect Of Mathematical Method* (Vol. 85). Princeton University Press.
- Pramuaji, K. A., & Loekmono, L. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian: Quesionnaire Emphaty. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 9(2), 74–78.
- Prasetyo, P. B., & Brataningrum, N. P. (2022). Hubungan Penerapan Media Pembelajaran E-Learning, Metode Pembelajaran Berbasis Penugasan, Dan Peran Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(2), 13–26.
- Principles, N. (2000). *Standards For School Mathematics* Reston, Va Natl. Counc. Teach. Math.
- Pujiyanto, Y. (2021). Adaptasi Kebiasaan Baru Siswa Kelas Viii Terhadap Pembelajaran Ips Secara Daring Menggunakan Model Homeschooling. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 2(1), 27–39.
- Putranta, H. (2018). *Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku: Behavior System Group Learning Model*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Quimbayo Gómez, Y. M. (2017). *Uso De La Plataforma Educaplay En El Fortalecimiento De La Comprensión Textual De Los Estudiantes Del Grado Séptimo De La Institución Educativa De Girardot*.
- Rahmawati, N. K. (2017). Implementasi Teams Games Tournaments Dan Number Head Together Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 121–134.
- Salazar, L. A. S., Pérez, H. J. G., & Montes, L. S. P. (2019). The Educaplay Interactive Platform For The Learning Of Mathematics In Populations With Special Educational Needs. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1329(1), 012020.
- Setyawan, I., Budiyo, B., & Slamet, I. (2017). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Missouri Mathematics Project (Mmp) Dan Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus Ditinjau Dari Emotional Quotient (Eq) Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri Se-Kodya Surakarta Tah. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya*, 384–390.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Slavin, R. E. (1996). Research On Cooperative Learning And Achievement: What We Know, What We Need To Know. *Contemporary Educational Psychology*, 21(1), 43–69.
- Sudiono, E. (2017). Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Persamaan Garis Lurus Berdasarkan Analisis Newman. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(3), 295–302.

- Sugiyono, D. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal Of Mathematics*, 6(2), 168–177.
- Sullivan, M. (2002). *Algebra And Trigonometry: Enhanced With Graphing Utilities*. Prentice Hall Ptr.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148–158.
- Sundayana, R. (2016). Kaitan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp Dalam Pelajaran Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 75–84.
- Susanto, F. N. (2023). *Review Observasi Penelitian Dan Pengaruh Pertumbuhan Perekonomian Oleh Para Ahli Menggunakan Ai Chatgpt*. Center For Open Science.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. 70–72.
- Tanjungsari, R. D., & Soedjoko, E. (2012). Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika Smp Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Unnes Journal Of Mathematics Education*, 1(1).
- Taylor, L. (2018). Educaplay. *The School Librarian*, 66(4), 214.
- Tiya, K. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smpn. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 178–191.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Usman, M. L. L., & Gustalika, M. A. (2022). Pengujian Validitas Dan Reliabilitas System Usability Scale (Sus) Untuk Perangkat Smartphone. *Jurnal Ecotipe (Electronic, Control, Telecommunication, Information, And Power Engineering)*, 9(1), 19–24.
- Widayanti, L., & Rahayu, W. A. (2022). The Effectiveness Of Teams Games Tournament In Bilingual Mathematics Learning Againts Activities And Learning Outcome. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3565–3572.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323–330.
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). Blended Learning Method Within Indonesian Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69–77.
- Zulkarnain, I., & Djamilah, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair And Share Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).