

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Aifah, R. R., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Media Permainan *Puzzle* Tetris Mathematics pada Materi Bangun Datar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 51–58.
- Akhmadi, A. (2021). Implementation of Blended Learning in Training. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 78–87.
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *Jurnal FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 4(4), 263–268.
- Anggita Anggraeni, A., & Fatkhu, I. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218–225.
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Rineka Cipta.
- Arisanty, D. dan Riyah. (2019). Application of Make a Match Model to Improve Geography Learning Outcomes. *Journal of Technology and Science Education JOTSE*. Vol. 9. No. 1 (hlm. 32-40).
- Aruan, N. F., Fahmawaty Panjaitan, D., Aruan, A. F., Manik, E., & Nommensen, U. H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Swasta Imelda Medan. *Mathematics Education and Applied*. <https://doi.org/10.36655/sepren.v3i2>
- Bahar, & Risnawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77–86. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Candiasa, I. M. (2010). Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Candiasa, I. M. (2010b). Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Dantes. (2012). *Metode Penelitian*. Andi Yogyakarta.
- Faizah. (2020). *Belajar Matematika Menyenangkan dengan Model Make a Match*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81-86.
- Hamni Fadlilah Nasution, M. P. (2008). Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *AL Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Hidayat, R. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 14(2), 32-42. <https://doi.org/10.17509/jpmp.v14i2.25846>
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Islamiati, Nur, dan Zainal Abidin. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 1.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Cv Budi Utama.
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12(1), 25–30. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/5273>
- Layn, M. R., & Setyo, A. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Sorong. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 6(2), 162–170. <https://doi.org/10.30651/must.v6i2.10483>
- Madrona, P. G., Iniesta, J. R., Espinosa, A. I. G., & Sánchez, J. (2019). Intervention Guidelines on Teaching Social and Motor Skills in Kindergarten. *American Journal of Sports Science and Medicine*, 2(6A), 9–12.
- Mertasari, Ni Made Sri. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mubeen, S., & Reid, N. (2014). The Measurement of Motivation with Science Students. In *International Journal of Environmental & Science Education* (Vol. 3).
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati. (2020). Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).

- Nurfiati, N., Mandailina, V., Mahsup, M., Syaharuddin, S., & Abdillah, A. (2020). Effect of Make A Match Learning Model on Student Learning Outcomes on Statistical Materials. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i1.3509>
- Octavia, Shilphy. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, S., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3).
- Lestari, N.P.P, Ardana, I.M., & Suryawan, I.P.P (2022). *Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Denpasar di Masa Pandemi*, 16(1), 40-51.
- Pramesti, K. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX SMP. *Skripsi. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Rahmawati, N. (2021). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa dengan Model Make a Match dan Discovery Learning pada Materi IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 45-52.
- Rasul, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VII SMP Yapis Timika. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 3(1), 65–75. <https://doi.org/10.29303/jm.v3i1.2592>
- Rhiskita, T., Beauty, C., Rachman, A., & Tuasikal, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 499–507.
- Rismawati, M. (2021). Faktor Yang Paling Dominan Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 5(1).
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 203–212.
- Saeed, S & Zyngier, D. (2012). *How motivation influences student engagement: a qualitative case study*. *Journal of Education and Learning*; Vol. 1, No. 2, 2012, 252-267.
- Salam, M. Y., Mudinilllah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738-2746.
- Sanarky, Hujair Ah. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Sandy, K., Hadiyanti, Y., & Tandililing, P. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Jayapura. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pembelajarannya*, 3(1), 17–22
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers.
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 208-220.
- Sesfaot, L., Bien, Y. I., & Abi, A. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 454–460.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Sukma: Jurnal Pendidikan*.
- Sitompul, V. A. R., Tambunan, L. O., & Purba, Y. O. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Aljabar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Aljabar. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(2), 2809–476.
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i2.1798>
- Sugiyono, Q., & Abadi, A. (2019). Konsep dan Peran Motivasi Dalam Belajar Matematika. 957–961.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Dalam Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, D. A. P., Sujana, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media permainan Tts Terhadap Kompetensi pengetahuan IPS Siswa Kelas V Gugus I Dalung Tahun Ajaran 2016/2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).
- Sutarniyati, P. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match pada Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 34(5), 3211-3217.
- Syafitri, A. (2019). Perbandingan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media ular tangga dan media *puzzle* di kelas XI SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2, 133–134.

- Ulum, M. (2016). Buku uji validitas dan uji reliabilitas. *Cetakan ke-I. Malang: Kepanjen.*
- Uno, Hamzah B. (2011). *Model Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Askara.
- Trianto. (2011). *Model pembelajaran inovatif progresif.* Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Yuliantini, K., A. A. G. Agung, dan I M. C. Wibawa. (2017). “Pengaruh *Make a Match* Berbantuan Kartu Teka Teki terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV”. *MIMBAR PGSD Undiksha.* Vol. 5. No. 2 (hlm. 1-10).
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021) Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451>
- Wahyuni, L., Andani, M., Afriyani, Y., & Andini, C. (2017). Analisis Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas XI MIA 4 SMA Negeri 3 Kota Jambi Pada Mata Pelajaran Fisika. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 3(1), 90–99.
- Wahyuni, L., Rahmat, T., Rusdi, R., & Aniswita, A. (2024). The Effect of Make a Match Learning Model on Students Mathematics Learning Motivation. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(2), 158–167. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i2.1946>
- Wahyuni, Y., & Netti, S. (2021). Analisis motivasi belajar matematika Siswa Kelas XII IPA SMA Bunda Padang. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(1), 52-59.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.* Pustaka Pelajar.
- Winkel. 2005. *Psikologi Pengajaran.* Jogjakarta: Media Tama.