

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. Universitas Negeri Medan.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Aprillia, D., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2025). Penerapan TGT menggunakan Educaplay dalam upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI SD. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 9-13.
- Arigunawan, I. M. W., Sukajaya, I. N., & Suryawan, I. P. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis game edukasi pada pokok bahasan bilangan bulat untuk siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1), 19-31.
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Univariat dan Bivariat disertai aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi SMP*.
- Divayana, D. (2019). The implementation of blended learning with Kelase platform in the learning of assessment and evaluation course. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(17), 114-132. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i17.8308>
- Febriana, S. G. (2018). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan collaborative siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Febrianty, E. D., Herman, T., & Pauji, I. (2024). Penerapan model pembelajaran direct instruction terhadap kemampuan berpikir reflektif matematis siswa. *Jurnal Analisa*, 10(1), 13-25. <https://doi.org/10.15575/ja.v10i1.31782>
- Hadi, S., & Kasum, M. U. (2015). Pemahaman konsep matematika siswa SMP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe memeriksa berpasangan (Pair Checks). *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 59-66. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.630>

- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep pendidikan abad 21: Kepemimpinan dan pengembangan sumber daya manusia SD/MI. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 10(1), 26-50.
- Kuncoro, A. R., & Ruli, R. M. (2022). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP pada materi relasi dan fungsi berdasarkan teori Honey Mumford. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 39-46.
- Kurniati, A., Jannah, N., & Fitriani, D. (2021). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap pemahaman konsep matematis berdasarkan kemandirian belajar Siswa. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(1), 51-62.
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis faktor siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. *NUSANTARA*, 2(2), 283-295. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.820>
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1514-1519.
- Maulidina, Z., Nuriman, N., & Hutama, F. S. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media TTS terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 5(1), 140-147.
- Mertasari, N. M. S. (2021). *Statistik Nonparametrik*. Singaraja: Undiksha Press
- Nadhifah, L., Edy, S., & Khikmiyah, F. (2024). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa SMP melalui model pembelajaran Problem Based Learning. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 177-188.
- Nafisah, D., & Wahyuningsih, U. (2023). Efektifitas pembelajaran langsung pada mata pelajaran produktif tata busana. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3492–3499. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5745>
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Principles and standards for school mathematics*. NCTM.

- Nisa, S. C., Suprpto, E., & Sari, E. (2024). Identifikasi kemampuan berpikir logis dalam pemecahan masalah matematika pada siswa kelas XI SMAN 6 Madiun. *Journal on Education*, 6(4), 19945-19956.
- Nuraeni, N., Apriani, I. F., & Lidinillah, D. A. M. (2025). Analisis hambatan belajar siswa kelas IV pada materi penyajian dan interpretasi data. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Nurbiati, N., Gunawan, W., & Suryani, R. (2021). Efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 13(1), 88-97.
- Nurulhuda, S., Mariyam, M., & Marhayani, D. A. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 10(1), 37-46.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). Belajar dan pembelajaran. PT. Raja Grafindo Persada.
- Parwati, N. N., Suharta, I. G. P., Sudatha, I. G. W., & Arimbawa, I. G. A. (2023). Media pembelajaran interaktif-laboratorium virtual untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter positif siswa. *Proceeding Senadimas Undiksha 2023*, 854-860.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Putri, I. A. G. T. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Learning Cycle 5e berbantuan E-Lkpd terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Gianyar* (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman konsep anak pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 1-8.
- Rahmah, F., Wahyuddin, W., & Nursakiah, N. (2023). Pengaruh penerapan model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 1-7.

- Rahman, I. A., Viola, M. A., Masita, & Vilanti, F. A. (2023). Uji validitas dan reliabilitas kualitas sarana dan prasarana akademik terhadap prestasi belajar mahasiswa FKIP Universitas Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28965-28966.
- Ratminingsih, N. M., Mahadewi, L. P. P., & Divayana, D. G. H. (2018). ICT-Based Interactive Game in TEYL: Teachers' Perception, Students' Motivation, and Achievement. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(9).
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal inovasi pendidikan kimia*, 13(1).
- Republik Indonesia. (2003). *Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rosida, L., & Wahyuningsih, S. (2024). Penggunaan leaderboard melalui Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(5), 9-9.
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh game edukasi educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 80-94.
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2025). Pengaruh game Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 22(3), 343-356.
- Setiawan, S., Julrissani, J., & Savira, L. (2023). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi bangun ruang sisi datar. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 80-91.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sundawan, M. D. (2016). Perbedaan model pembelajaran konstruktivisme dan model pembelajaran langsung. *Jurnal Logika*, 16(1), 1–11.
- Suryani, P., Agustyaningrum, N., & Hasibuan, N. H. (2019). Pengaruh model pembelajaran teams games touraments dengan permainan monopoli terhadap hasil belajar matematika di SMK kolese tiara bangsa. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 99-104.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (Vol. 5).

- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Turmuzy, M., Suharta, I. G. P., Astawa, I. W. P., & Suparta, I. N. (2024). Meta-analysis of the effectiveness of ethnomathematics-based learning on student mathematical communication in Indonesia. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(2), 903-913. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.25475>
- Wati, I., Nurcahyono, N. A., & Agustiani, N. (2022). Eksperimentasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa SMP ditinjau dari kecemasan matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3342–3357. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1767>
- Wijaya, H., & Arismunandar, A. (2018). Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis media sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175. <https://doi.org/10.25278/jj71.v16i2.302>
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mosharafa: jurnal pendidikan matematika*, 9(1), 23-34. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Zega, J., Lase, S., Mendrofa, R. N., & Telaumbanua, Y. N. (2025). Pengaruh game edukasi educaplay terhadap hasil dan minat belajar siswa pada pelajaran matematika di SMP Negeri 2 Sitolu Ori. *Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(4), 1274–1286. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i4.2736>