

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M. R., & Haryadi, Dinda Ramadhia, Sarah Inayah, A. L. (2023). *SIGMA DIDAKTIKA : Jurnal Pendidikan Matematika Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Memecahkan Masalah Pengukuran Geometri ditinjau dari Gaya Kognitif*. 11(1), 35–48.
- Aiwan, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Teori-teori belajar bermunculan Teori Belajar Muncul Bersamaan Dengan Teori Belajar Kognitif. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 302–311. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.238>
- Ananda, R., & Fadhil, M. (2018). *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. CV. Widya Puspita.
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Arifin, S. (2018). Pengaruh Minat Dan Kreativitas Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Sma. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 59. <https://doi.org/10.31100/histogram.v2i1.121>
- Budi, G. S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning pada Pelajaran Fisika di Sekolah Menengah Kota Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(2), 353–361. <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT>
- Comission, E. (2016). *Angket Pedoman*. 4(1), 1–23.
- Eviyanti, C. Y., Rista, L., Hadijah, S., & Andriani, A. (2021). The Implementation of Group Investigation Learning Model Through Domino Mathematics Media on the Rank Number and Root Form Materials. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.29103/mjml.v4i1.3118>
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *EduSains*, 4, 94–103.
- Fitrianiingrum, F., & Basir, M. A. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aljabar. *Vygotsky*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.30736/vj.v2i1.177>
- Handayani, S., Caswita, C., & Nurhanurawati, N. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1098–1105. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.344>

- Hardianty, M., & Septian, A. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa SMA terhadap Implementasi Kurikulum 2013. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 301–310. <https://doi.org/10.30738/union.v8i2.4558>
- Isnawan, M. G., & Wicaksono, A. B. (2018). Model Desain Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 47. <https://doi.org/10.31002/ijome.v1i1.935>
- Istia'dah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*.
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>
- Kurniah, U. A., Darmawan, P., & Prayekti, N. (2019). Analisis kemampuan menulis matematis siswa pada materi persamaan garis singgung lingkaran. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*, 1, 65. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/download/781/518/>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2022). Analysis of Mathematical Literacy Ability because of the Learning Styles of Elementary School Students. *Journal of Basic Education Research*, 5(1), 45–56.
- Meitriani, N. N. W., Dwija, I. W., & Suardika Putra, I. P. (2023). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lampuhyang*, 14(1), 180–194. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i1.338>
- Miyarso, E. (2017). *Review Buku Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pembelajaran*. 1–186.
- Mohammad Mahpur. (2017). Memantapkan Analisis Data Melalui Tahapan Koding. *Repository Universitas Islam Negeri Malang*, 1–17. <http://repository.uin-malang.ac.id/800/2/koding.pdf>
- Mudlofir, A. (1967). Desain Pembelajaran Inovatif. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), 15–38.
- Mulyana, A. (2020). Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Ainamulyana.Blogspot.Com*, 11–41. <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/06/pengertian-belajar-dan-pengertian.html>
- Munawarah, Mulbar, U., & Minggu, I. (2013). Desain Pembelajaran Matematika

- Realistik Di Kelas V Sd (Studi Pada Sd Inpres 6/75 Kading). *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran (Mapan)*, 1(3), 91–109.
- Munawaroh. (2021). Modul 1 Konsep Dasar Ilmu Pendidikan. *Pedagogi*, 4(3), 57–71. <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>
- Muthohar, A. (2021). Teori belajar behavioristik dan implikasi. In <https://cdng.belajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel>.
- Nasution, N. K. (2020). Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking. *Mathematics Education Research Journal Published by Mathematics Education Research Group of Australasia*, May.
- NCTM. (2000). Principles and Standards for school Mathematics. In *Jurnal Sains dan Seni ITS* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Nesri, F. D. P. (2020). *Pengembangan modul ajar cetak dan elektronik materi lingkaran untuk meningkatkan kecakapan abad 21 siswa kelas XI SMA Marsudirini Muntilan* [Sanata Dharma University]. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/37641>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nugraha, R. S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2017). Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning Di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 34. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7495>
- Nugraheni, G. W. (2022). *Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sdn Krenceng I*.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Prahmana, R. C. I. (2017). *Design Research: (Teori dan implementasinya: Suatu pengantar)*.
- Putra, D. A., Rahmawati, Y., & Putranto, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem Distribusi Energi Listrik Berbasis Pemahaman Konsep bagi Mahasiswa Program Studi S1 Teknik Elektro Di Universitas Negeri Malang. *INAJEEE Indonesian Journal of Electrical and Eletronics Engineering*, 2(2), 48–56. <https://doi.org/10.26740/inajeee.v2n2.p14-22>

- Rafianti, W. R., & Maulana, J. R. (2023). *Meningkatkan Aktivitas , Berpikir Kritis , dan Hasil Belajar Matematika*. 7, 1–14. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/116907/pdf>
- Rahmadian, N., Mulyono, & Isnarto. (2019). Kemampuan Representasi Matematis dalam Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 287–292. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/28940>
- Rangkuti, A. N. (2013). Representasi Matematika. *Logaritma*, 1(02), 49–61.
- Rosnawati, G. W. &. (2021). *Teori-Teori Pembelajaran dan Pembelajaran*.
- Sarbini, R., S., P., & Setyawati, O. (2015). Pengembangan Game Content Model Untuk Game-Based Learning Pemahaman Berlalu-Lintas. *Jurnal EECCIS*, 9(1), 37–42.
- Sari, R. P., Waluya, S. B., & Supriyadi. (2019). Kemampuan Representasi Matematis Siswa pada Model Auditory Intellectually Repetition (AIR). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 1, 2–4.
- Setyawan, M. D., & El Hakim, L. (2023). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Dick And Carey Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 709–721. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i7.2036>
- Simarmata, N. S. (2019). Analisis Kemampuan Berfikir Visual. *Matematika FMIPA Universitas Negeri Medan*, May, 1–9.
- Sintia, S., & Effendi, K. N. S. (2022). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sman 1 Klari. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 143–153. <https://doi.org/10.36526/tr.v6i2.2225>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sitompul, R. (2018). Kajian Teori Minat Belajar Siswa. In *state islamic University of Sultam Syarif Kasyim Riau* (Issue 16). <https://doi.org/10.12816/0002683>
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Sujarwo. (2008). Desain sistem pembelajaran. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2008, 1–18. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304795/penelitian/Desain+Pembelajaran-pekerti.pdf>
- Suningsih, A., & Istiani, A. (2021). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 225–234.

<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.984>

Sutawadijaja, A., & Afgani, J. (2009). Konsep Dasar Pembelajaran Matematika. *International Journal of Interdisciplinary Social Sciences*, 4(9), 51–57. <https://doi.org/10.18848/1833-1882/cgp/v04i09/51542>

Tessmer, M. (1993). *Planing and Conducing Formatif Evaluation*. Improving The Quality Of Educationand Training.

Zulfah, Z., & Rianti, W. (2018). Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik Bangkinang Dalam Menyelesaikan Soal Pisa 2015. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 118–127. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.56>