

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, Z., & Pradipta, T. R. (2021). Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa dalam Penerapan Edmodo di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1062–1070. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.591>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Metode Penelitian*. July, 1–23.
- Andriani, P. (2015). Penalaran aljabar dalam pembelajaran matematika. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 8(1), 1-13.
- Angelina, I. R. (2022). *Bilangan berpangkat - Pengertian, Sifat, Operasi, dan Contoh Soal*. [Online]. Tersedia di: <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/bilangan-berpangkat-pengertian-sifat-operasi-dan-contoh-soal>. [26 April 2024].
- Anisah, N. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Connecting Organizing Reflecting Extending (Core) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa*. (Doctoral dissertation, S1 Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- Ardiansyah, M., & Hertianto, H. (2023). Pengembangan Permainan Edukatif Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK di Kota Batam. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(2), 1082–1090. <https://doi.org/10.31539/intecom.v6i2.7946>
- BatuBara, Y. A., Zetriuslita, Z., Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1518>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Fajriyah, N. L. (2019). Pengembangan Instruksional Design Mata Pelajaran Fiqh Kelas Vi Dengan Model Addie Di Mi Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Tarbawi*, 16(2), 35–54.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *Edusain*, 4.
- Firdayanti, F., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., & Ulfayanti, U. (2019). Peningkatan Kemampuan Retensi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Concept

- Attainment Berbasis Number Head Together. *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)*, (pp. 435-).
- Hartanto, setyo, & Purwanto, S. (2019). *Supervisi dan penilaian kinerja guru*.
- Haryono, O. : (2017). *Aplikasi Teori Belajar Dalam Desain Pembelajaran*. 1–11.
- Hascan, M. A., & Suyadi, S. (2021). Penerapan Teori Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PAI Tingkat SMP di SIT Bina Insan Batang Kuis. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 138–146. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1548>
- Husna, S. (2019). *Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Nilai Agama dan Moral Anak di Raudlatul Athfal (RA) Muslimat NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus*. (Doctoral Dissertation, IAIN Kudus).
- Kartika, Y. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 777–785.
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
- Krisdiana, I., Apriandi, D., & Setyansah, R. K. (2014). Analisis kesulitan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik sekolah menengah pertama dalam implementasi Kurikulum 2013 pada mata pelajaran matematika (studi kasus eks-karesidenan Madiun). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(1).
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 588–595.
- Martha, S. (2019). *Pengaruh media permainan monopoli pada pembelajaran kooperatif teknik teams game tournament (tgt) terhadap retensi peserta didik* (Issues 19-Aug-2019).
- Martini, M., Ismet, I., & Wiyono, K. (2021). Desain Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning pada Pelajaran Fisika SMA. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 5(2), 59–71. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v5i2.1186>
- 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>
- Maulana, B. (2022). *Pengaruh Tugas Online Terhadap Minat Belajar Siswa Smp 8 Muhammadiyah Kemangkon Kabupaten Purbalingga*. (Doctoral Dissertation, Uin Prof. Kh. Saifuddin Zuhri Purwokerto).
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (Jinotep): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4 (2), 113–118.

- Maydiantoro, A. (2021). Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indoneisa (JPPPI)*, 1–15.
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7259>
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465–479. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan modul ajar berbantuan teknologi untuk mengembangkan kecakapan abad 21 siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480–492.
- Oktaviandi, M. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Retensi Dan Berpikir Kritis*. (Doctoral Dissertation, Uin Mataram).
- Oktarina, P. N., Nurkeke Fitriani Kudadiri, & Asril Ramadhan. (2022). Analisis Kejenuhan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Perpangkatan (Bilangan Berpangkat, Perkalian Dan Pembagian Pada Perpangkatan) Secara Daring. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 17–24. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i1.8>
- Pahleviannur, M. R., Grave, A. De, Sinthania, D., Hafrida, L., Bano, V. O., & Saputra, D. N. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Pradina Pustaka*.
- Pattimura, S. C., Maimunah, M., & Hutapea, N. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 800–812. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.286>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pratama, Y. A. (2019). Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 4(1), 38–49. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4\(1\).2718](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4(1).2718)
- Priyaningsih, S., & Suyono, S. (2020). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *Prisma*, 9(2), 146-153.
- Purba, M. M. B. (2020). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN 060937 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020*. (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP*

- Putera, J., & Yulita. (2019). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas XII MIPA 2 SMAN 21 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Putrawangsa, S. (2018). *DESAIN PEMBELAJARAN: Design Research sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*. CV. Reka Karya Amerta.
- Putri, A. Y., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2020). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Komputer pada Materi Perpangkatan dan Bentuk Akar. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 133–143. <https://journal.unrika.ac.id/index.php/jurnalpythagoras/article/view/2392>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Setiawan, A., Susarto, S., & Indrawati, I. (2021). Metode Praktikum Dalam Pembelajaran Pengantar Fisika Sma : Studi Pada Konsep Besaran Dan Satuan Tahun Ajaran 2012-2013. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(3), 3–8.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Shahifa, A. R. A. (2022). *Desain Pembelajaran Translasi Melalui Inkuiri Terbimbing Berbantuan Geogebra*. (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Sinaga, W., Parhusip, B. H., Tarigan, R., & Sitepu, S. (2021). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika [The Development of Mathematics in Philosophy and the School of Formalism Contained in Mathematical Philosophy]. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(02), 17–22.
- Siregar, S. (2020). Pembelajaran Sistem Ekskresi dengan Metode Mnemonik untuk Meningkatkan Retensi (Daya Ingat) dan Hasil Belajar Siswa. *Serambi Konstruktivis*, 2(1), 77–83. <https://doi.org/10.32672/konstruktivis.v2i1.2190>
- Siskandi Novia Guswita, A. M. (2021). *Guru Ajarkan Konsep Matching Siswa SLB Autisma YPPA Padang*. [Online]. Tersedia di: [https://www.slbautisma-yppapadang.sch.id/sastra/detail/155844/guru-ajarkan-konsep-matching-siswa-slb-autisma-yppa-padang/#:~:text=Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia,cocok tidaknya \(benar tidaknya \). \[03 Desember 2023\].](https://www.slbautisma-yppapadang.sch.id/sastra/detail/155844/guru-ajarkan-konsep-matching-siswa-slb-autisma-yppa-padang/#:~:text=Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia,cocok tidaknya (benar tidaknya). [03 Desember 2023].)
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Surur, A. M. (2020). *RAGAM STRATEGI PEMBELAJARAN Dilengkapi dengan Evaluasi Formatif* (Issue July). CV. AA RIZKY.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,

6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>

- Ulfah, A. D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran RQA (Reading, Questioning, And Answering) Terhadap Retensi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Virus (Studi Eksperimen Di Kelas X Mipa Sma Negeri 1 Cihaurbeuti, Tahun Ajaran 2019/2020)*. (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi).
- Wahyuningsih, D., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Board Game “Zathura Mathematics” Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 46–55. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.22493>
- Widianti, C. Tarmizi, M. G., & Rizqi, P. S. (2023). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas XI SMAN 55 Jakarta Tahun Ajaran 2022 / 2023*. 1(3).
- Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro, H. Z. (2021). *KOMBINASI METODE METODE FINITE STATE MACHINE DAN GAME - BASED LEARNING PADA GAME “ ESCAPE FROM COV-MADNESS .”* 5(1).
- Wijayanti, M. T., & Lutfi, A. (2021). Pengembangan Permainan Element Go Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Konfigurasi Elektron Yang Mempengaruhi Retensi Peserta Didik. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(3), 269–276. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.3.269-276>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Yasin, M., & Netriwati, N. (2019). Analisis Kesulitan Belajar : Dampak Latar Belakang Kejuruan ditinjau dari Proses Pembelajaran Matematika Perguruan Tinggi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 59–67. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.2040>
- Yusri, D. W. (2018). *Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Timur*. (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).