

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahul. (2010). *Quantum Teaching*. Buku Pintar dan Praktis. Yogyakarta: DIVA Press.
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana, Y. (2022). Teori Perkembangan Jean Piaget dan Vygotsky Bagaimana Implikasinya Dalam Perkembangan Matematika Sekolah Dasar?. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Ambarwati, M. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Web Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2), 65–71. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v7i2.17472>
- Amir, Z., & Risnawati. (2015). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arianda, T., Mas'ula, D., Femelia, I., & Mukhlis, M. (2021). Efektivitas Media *Quiz* di Masa Pandemi Covid-19. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 79–86. <https://doi.org/10.35719/aritmatika.v2i2.63>
- Arifin, Johar. (2017).. *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta:PT.Gramedia.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2020). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dede Anggiana, A. (2019). Implementasi Model *Problem Based Learning* (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4(4), 56–69. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v4i2.2061>
- DePorter, B., & Hernacki, M. (1992). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (1999). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>

- Farhana, S., Amaliyah, A., Safitri, A., & Anggraeni, R. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *1*(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fatkul Jannah, Wirawan Fadly, & Aristiawan, A. (2021). Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, *1*(1), 1–16. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i1.63>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, *2*(1), 93–97. Diambil dari http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner dalam Pembelajaran Matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 87. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Hayati, S. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Harjanto, A. . (2022). Adopsi Belajar Kuantum (*Quantum Learning*) pada Kurikulum 2013 untuk Membangkitkan Energi dan Percepatan Belajar. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*, *2*(1), 371–390. Retrieved from <https://proceeding.stkippgribl.ac.id/index.php/semnas/article/view/48>
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2018). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hermansyah. (2020). *Problem Based Learning in Indonesian Learning. Social, Humanities, and Educations Studies (SHEs): Conference Series*, *3*(3), 2257–2262. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57121>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, *7*(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>

- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Jannah, N. R., & Puspasari, D. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring melalui *Zoom Cloud Meetings* pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMK Ketintang Surabaya. *Journal of Economics and Business Education*, 2(2), 117–148. Diambil dari <https://journal.inspirasi.or.id/edunusa/article/view/155>
- Jaswandi, L., & Kartiani, B. S. (2022). Pembelajaran Matematika Dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Transformasi: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 7(2), 81. <https://doi.org/10.33394/jtni.v7i2.4888>
- Jedaus, M. D., Farida, N., & Suwanti, V. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pokok Bahasan Perbandingan Tahapan Polya. *Seminar Nasional FST*, 2, 306–315. Diambil dari <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/senastek/article/view/102/88>
- Kartes, M., Firdaus, M., & Saputro, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Pemecahan Masalah Matematis. 2(2), 147–156. Diambil dari <https://jurnal.mipatek.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPPM/article/view/49>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring *Maze Chase–Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.469kartes61/mediasi.v2i1.254>
- Kurniawati, I., Raharjo, T. J., & Khumaedi. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan abad 21. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 701-707. Diambil dari <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/360>
- Kusmaya, A., Supratman, & Prabawati, M. N. (2022). Efektivitas *Game Education Wordwall* dengan Menggunakan Model *Brain Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. 1(4), 287–298. <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/kongruen/article/view/266/150>

- Latifah, S., & Supardi, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Nurul Yaqin Tahun 2020/2021) Sania Latifah, Supardi. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7), 1120–1127. <https://doi.org/10.32672/jsa.v9i7.3298>
- Lestari, P., & Rosdiana, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran *Learning Cycle 7E* dan *Problem Based Learning*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 425–432. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.156>
- Marselina, S., & Roesdiana, L. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Bilangan Bulat. *Prosiding Sesiomadika*, 4(1), 191–202. Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/7672>
- Maulyda, M. A. (2019). Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM (*Issue January*). Purwokerto: CV IRDH.
- Nasiba, U. (2022). Brankas Rahasia: Media Pembelajaran Numerasi Berbasis Berpikir Komputasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 521–538. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.764>
- NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*). (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA : NCTM.
- Ningsih, M. P., Sugiyanti, S., & Ariyanto, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* dan *Active Learning* Berbantu Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(5), 366–374. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i5.7732>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.

- Nur, M., Wikandari, P., & Sugiarto, B. (1999). *Teori Pembelajaran Kognitif*. Surabaya: PPS. IKIP Surabaya.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Partayasa, W., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 168. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2644>
- Polya, G. (1973). *How to Solve It*. New Jersey: Princeton University Press.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Putu, I., Stahn, S., & Kuturan Singaraja, M. (2020). *Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran*. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 48-58. <https://doi.org/10.55115/widyakumara.v1i2.931>
- Rahmani, A. M., & Muslihah, N. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Institut Pendidikan*, 1(2). Diambil dari <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/baleksara/article/view/941>
- Rahmawati, A., Warmi, A., & Marlina, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 365–374. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1012>
- Riduwan. (2018). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, Ida Lailatul. *Model Problem Based Learning (PBL) As An Innovative Model In Elementary Schools*. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4, 510- 516 . <http://dx.doi.org/10.20961/shes.v4i6.68490>.
- Ruseffendi, E. (1998). *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Ruseffendi, E. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: PT.Tarsito Bandung.

- Sandjojo, N. (2011). *Metode Analisis Jalur dan Aplikasinya*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sauduran, Golda Novatrasio & Sinaga, Christa Voni Roulina.. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3(2), 185-194. <http://dx.doi.org/10.51278/aj.v4i2.447>.
- Siagian, R. E. F., Wulandari, H., & Ariyanto, S. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada Materi Phytagoras Via *Google Meet* Kelas VIII SMP IT Asy Syifa Qolbu. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 7(1), 303–314. Diambil dari <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/5535/1282>
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitingjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>
- Sitompul, N. N. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Kelas IX. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45–54. <https://doi.org/10.30656/gauss.v4i1.3129>
- Sugandi, A. I., Bernard, M., & Linda, L. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bepikir Kreatif melalui Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan VBA Excel. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(2), 111–121. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i2.5795>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Sukardi. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulaeman, M. G., Jusniani, N., & Monariska, E. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.992>
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 7(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilmu.v7i1.2024>
- Susilana, R & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2020). Teori Brunner pada konsep bangun datar sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 327–349. Diambil dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/840>
- .Yudha, F. (2019). Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern. *Jurnal pendidikan matematika*. 5(2), 87–94. Diambil dari <http://jim.unisma.ac.id/index.php/jpm/article/view/2725>.