

DAFTAR PUSTAKA

- (AECT), A. of E. and C. T. (1977). *The Definition of Educational Technology: AECT Task Force on Definition and Terminology*.
- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis* (Yunita Nur Indah Sari (ed.)). PT. Bumi Aksara.
- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal Of Education*, 131 – 146. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0016.0659>
- Alamsyah, E., & Farihah, U. (2024). Implementasi Teori Behavioristik Dalam Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(2), 117–125. <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida/article/view/11520>
- Amalia, R., Hardani, & Yusniar. (2018). Penerapan Problem Based Learning yang dipadukan dengan Model Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Smp Negeri 1 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 1(1), 15–25.
- An Nabil, N. R., Wulandari, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., & Ulfa, M. (2022). Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia. *Paedagogia*, 25(2), 184. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v25i2.64566>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In CV. Pusdikra MJ.
- Anggoro, S. (2014). Pendekatan Joyful Learning Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar (Kajian Teoritis dan Neurosains). *ResearchGate*, July, 0–9. <https://www.researchgate.net/publication/318471313>
- Anggoro, S., Fitriati, A., Thoe, N. K., Talib, C. A., & Mareza, L. (2024). Differentiated instruction based on multiple intelligences as promising joyful and meaningful learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(2),

- 1194–1204. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.24791>
- Anisah, A. S. (2022). Memotivasi Belajar Peserta Didik Melalui Joyfull Learning di SDN I Sukalaksana Pada Kegiatan KKN Tematik Masa Pandemi Covid 19. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 138. <https://doi.org/10.52434/jpm.v1i3.2248>
- Anwar, N. T. (2018). Peran Kemampuan Literasi Matematis pada Pembelajaran Matematika Abad-21. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 364–370. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/19603>
- Arifin, R. N., Pd, A. S., & Pendidikan, J. I. (2014). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Energi Panas Melalui Metode Penemuan Terbimbing di SDN Sumber Kokap 02 Bondowoso Tahun Ajaran 2013 / 2014*. 1–5.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Assulamy, H. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Scratch pada SMP*. 06(01), 9521–9528. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4553/3656>
- Azaharani, M. A., Hidayati, A., & Rahmayanti, E. (2024). *Pengaruh Bahasa Pemrograman Scratch Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa Kelas VIII Di SMP 8 Padang*. 54(4), 5119–5127. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/1742>
- Azmi, M. P., & Salam, A. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Segi Empat. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(2), 181. <https://doi.org/10.24014/juring.v3i2.10029>
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Dewi, N. R., & Maulida, N. F. (2023). The Development of STEM-nuanced Mathematics Teaching Materials to Enhance Students' Mathematical Literacy Ability Through Information and Communication Technology-Assisted Preprospec Learning Model. *International Journal of Educational Methodology*, 9(2), 409–421. <https://doi.org/10.12973/IJEM.9.2.409>
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zein, A. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Dwi, N. R. (2022). *Pemecahan Masalah Literasi Matematis Ditinjau dari Adversity*

- Quotient* (AQ). CV. Jejak.
https://www.google.co.id/books/edition/Pemecahan_Masalah_Literasi_Matematis_Dit/gul4EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa/v26i1.pp20-35>
- Fagerlund, J., Häkkinen, P., Vesisenaho, M., & Viiri, J. (2021). Computational thinking in programming with Scratch in primary schools: A systematic review. *Computer Applications in Engineering Education*, 29(1), 12–28.
<https://doi.org/10.1002/cae.22255>
- Fathurrahman, A., Sumardi, Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pendagogik dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850.
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/JMP/article/view/1334/1153>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. SAGE Publications.
- Fraenkel, R. J., Wallen, & E, N. (2006). *How To Design and Evaluate Research in Education*. McGraw Hill Publishing Co.
- Hairina, D. E., Widiyowati, I. I., & Erika, F. (2021). Respon siswa terhadap penerapan model inquiry based learning inquiry based learning berbasis STEAM. *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 4, 14–17.
- Hamida, N. A., Sein, L. H., & Ma'rifatunnisa', W. (2022). Implementasi Teori Meaningfull Learning David Ausubel Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nursyamiyah Tuban. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1386. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1294>
- Hanani, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTsN 3 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa: Jurnal Ilmiah Penalaran Dan Penelitian Mahasiswa*, 5(4), 97–107.
<https://doi.org/10.51903/jurnalmahasiswa.v5i3%0APengaruh>
- Handari, M. D., Djuanda, D., & Isrok'atun. (2024). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10, 743–748.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.8948> ISSN

- Hanifah, D. P., Supadmi, M., Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, M. P., Mike Nurmalia Sari, T., Maliki, R. Z., Ervianti, Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (D. W. Mulyasari (ed.)). Pradina Pustaka.
- Hansun, S. (2014a). Rancang Bangun Permainan Interaktif dengan Scratch. *Jurnal ULTIMATICS*, 6(1), 40–45. <https://doi.org/10.31937/ti.v6i1.332>
- Hansun, S. (2014b). Scratch Pemrograman Visual untuk Semuanya. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.31937/si.v5i1.218>
- Harefa, O., & Dirgantoro, K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran yang Menyenangkan (Joyful Learning) untuk Mengupayakan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 5(Sandika V), 117–126. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1741>
- He, J., Lee, Y., Young, B., & Chiang, F. K. (2017). A study on the effect of joyful learning application upon undergraduate English vocabulary learning. *Proceedings - 6th International Conference of Educational Innovation Through Technology, EITT 2017, 2018-March*, 288–292. <https://doi.org/10.1109/EITT.2017.76>
- Herman, T. (2023). *Kecakapan Abad 21: Literasi Matematis, Berpikir Matematis, dan Berpikir Komputasi* (T. Herman & Z. Abidin (eds.)). Indonesia Emas Group. https://www.google.co.id/books/edition/Kecakapan_Abad_21_Literasi_Matematis_Ber/i7vEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Heryana, N., Junaidin, Nugroho, I., Fahrani, M., Nurlaila, Mukminin, A., Martriwati, Donasari, R., Khasanah, & S, E. B. . K. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital* (I. P. Kusuma (ed.)). Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Indrawati, & Setiawan, W. (2009). Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Untuk Guru SD. *Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA)*, 45.
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471–482. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.582>
- Komarudin, K., Suherman, S., & Vidákovich, T. (2024). The RMS teaching model with brainstorming technique and student digital literacy as predictors of mathematical

- literacy. *Heliyon*, 10(13). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e33877>
- Laily, S. J., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1271–1280. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47126>
- Lia Amelia. (2023). Pemanfaatan Strategi Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 18(2), 1060–1069. <https://doi.org/10.55558/alihda.v18i2.91>
- Lindawati, S. (2018). Literasi Matematika Dalam Proses Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33578/prinsip.v1i1.18>
- Mahiuddin, W. P., Masi, L., Kadir, K., & Anggo, M. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP Di Kabupaten Konawe Dalam Perspektif Gender. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.36709/jpm.v10i1.5644>
- Mahmud, S. (2023). *Media Pembelajaran* (A. Rahmawati (ed.)). LovRinz Publishing.
- Malau, R. A., Triwidiastuti, S. E., & Pardede, T. (2019). Dasar-dasar Statistika Nonparametrik. 1, 1–42. <http://repository.ut.ac.id/4386/1/SATS4411-M1.pdf>
- Marom, S., & Hidayatulloh, M. A. (2024). Pengembangan Aplikasi SCRATCH untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 15(1), 84–92. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/18602>
- Masyhud, S. M., & Tasnim, Z. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Maulidiah, C., Hidayatul Atiqo', S., & Widiyawati, I. (2023). Implementation Of Joyfull Learning Method In Developing Students' Enthusiasm For Learning In Islamic Education Lesson. *ICHES: International Conference on Humanity Education and Social*. <https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/download/71/65>
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, F., Mulyaningsih, I., & Khuzaemah, E. (2019). Model Joyful Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII. *Deiksis*, 11(03), 234. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i03.3762>

- Nuriana, R., & Hotimah, I. H. (2023). Penerapan Meaningful Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jambura History and Culture Journal*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.37905/jhcj.v5i2.20479>
- Nurin Arindyah Putri, & Rika Wulandari. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Terhadap Kemampuan Numerasi Materi Pecahan Siswa Kelas Iii Sdn Banyuajuh 3. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(2), 2798–2807. <https://doi.org/10.62281/v2i2.188>
- Nursya'bani, I., Mersina Mursidik, E., & Suprijadi Joko Laksana, M. (2024). *Pengaruh Model Joyfull Learning Berbantuan Media Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul*. 3(1), 601–606.
- OECD. (2023). Program For International Student (PISA) 2022 Assessment and Analytical Framework. In *OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) Publishing*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-assessment-and-analytical-framework_dfe0bf9c-en
- Prawesti, L. N. I., Putro, A. N. S., Pratiwi, M., Wardani, E., Ibrahim, S. M., Saragih, K. F., Srirahmawati, I., Mahmudi, M. A., Zega, N. A., & Fatmawati. (2024). *Media Pembelajaran*. Lakeisha.
- Priambodo, E., & Nuryanto, A. (2020). Pengembangan Materi Ajar Berbantuan Edmodo pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur untuk SMK. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 5(2), 145–153. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v5i2.34803>
- Purwanto, M. N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Pusmenjar. (2020). Desain Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–125.
- Putri, A. D., Juandi, D., & Turmudi. (2024). Realistic Mathematics Education and Mathematical Literacy: A Meta-analysis Conducted On Studies in Indonesia. *Journal of Education and Learning*, 18(4), 1468–1476. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i4.21650>
- Rachman, I. (2022). Efektivitas Kinalang Sebagai Aplikasi Pelayanan Publik BerbasisElektronik Di Kota Kotamobagu. *Jurnal Governance*, 2(1), 1–14.
- Rahayu, S. (2024). *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi*

- Dalam Model Pembelajaran* (R. Andrianto & A. Harahap (eds.)). Umsu Press.
- Rahayuno, S., Chasanah, A. N., & Hendrastuti, Z. R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Joyfull Learning Berbantuan Powerpoint Meme Indonesia Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 5(Sandika V), 253–260.
<https://doi.org/https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1736>
- Ramadan, F., Istiningsih, S., Erfan, M., Guru, P., Dasar, S., & Mataram, U. (2023). Pengaruh Model Joyfull Learning Berbantuan Media Kartu Bilangan Terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Midang. *Renjana Pendidikan Dasar* -, 3(3), 169–175.
<https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/373>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Parama Publishing.
- Risambessy, J., Sau, E., Muloko, V., & Fanggidae, Y. (2024). Respons Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kristen Generasi Unggul Kota Kupang. *BONAFIDE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 5, 487–506.
- Rizka, B., Marpaung, D. A., Farman, F., Narpila, S. D., Nelyza, F., Nur, F., Prastyo, E., & Aripin, F. Y. (2024). *Model Pembelajaran: Teori & Aplikatif Untuk Era 4.0* (M. A. Lismalinda, S.Pd. (ed.)). PT. ELFARAZY MEDIA PUBLISHER.
- Samoling, I. E., Ismanto, B., & Rina, L. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Covid di SMAN 2 Salatiga. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 55–61. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p55-61>
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Sholihah, D. A., & Mahmudi, A. (2015). Keefektifan experiential learning pembelajaran matematika MTs materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 175–185. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i2.7332>
- Sholikin, N. W., Sujarwo, I., & Abdussakir, A. (2022). Penerapan Teori Belajar Bermakna untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa Kelas X. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 386–396.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1163>
- Sidi, R. R. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII Pada

- Materi Aljabar Dengan Menggunakan Strategi Joyful Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 39–50.
<https://www.neliti.com/publications/269935/meningkatkan-hasil-belajar-matematika-siswa-smp-kelas-vii-pada-materi-aljabar-de>
- Singh, S. (2014). Creating a Joyful Learning Environment At Primary Level. *An International Journal of Education* | 10 SPIJE, 4(1), 10–14.
<https://www.spjebhu.in/SPIJAn14p10-14.pdf>
- Stacey, K. (2011). The PISA View of Mathematical Literacy in Indonesia. *Journal on Mathematics Education*, 2(2), 95–126. <https://doi.org/10.22342/jme.2.2.746.95-126>
- Strijbol, N., De Proft, R., Goethals, K., Mesuere, B., Dawyndt, P., & Scholliers, C. (2024). Blink: An educational software debugger for Scratch. *SoftwareX*, 25(September 2023), 101617. <https://doi.org/10.1016/j.softx.2023.101617>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sukaryo, A. F., & Sari, R. M. M. (2024). Systematic Literature Review: Kemampuan Numerasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 461–472.
<https://doi.org/10.31949/th.v8i2.8212>
- Sultan. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Inside Outside Circle (IOC). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1).
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/3918>
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Suprpto, E., Suryani, N., Siswandari, & Mardiyana. (2023). Students' Mathematical Literacy Skill in Term of Gender Differences: A Comparative Study. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(4), 2280–2285.
<https://doi.org/10.11591/ijere.v12i4.27224>
- Suryani, E., & Aman, A. (2019). Efektivitas Pembelajaran IPS Melalui Implementasi Metode Jigsaw Ditinjau Dari Aktivitas dan Hasil Belajar. *Harmoni Sosial: Jurnal*

- Pendidikan IPS*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.17376>
- Syarifuddin, & Utari, D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Tafari, T., & Kamaludin, A. (2023). Development of PowToon Animation Video on Joyful Learning Loaded Reaction Rate Material to Increase High School Students' Learning Motivation. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(1), 258. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i1.7057>
- Tasman, F., Dewanti, A., Hutapea, D. W., Kurnia SN, P. A., & Lubis, A. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Reading To Learn Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa Pada Materi Persamaan Kuadrat. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1749. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.4535>
- Thayyibatulillah, N. mubarakah. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Pada Materi Bilangan Berpangkat Kelas IX MTS Negeri 4 Banjarmasin Tahun Ajaran 2022 / 2023*.
- Totok Yulianto, H., Tusmiyati, A., & Widiastuti, H. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl). *Teaching And Learning Journal Of Mandalika (Teacher)*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.36312/teacher.v4i1.128>
- Utaminingsy, S. (2024). *Penerapan Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar*. 10(2), 151–160. <https://likhitapradnya.wisnuwardhana.ac.id/index.php/likhitapradnya/article/view/88/83>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Yamin, M. (2010). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Gaung Persada Press.
- Yasinta, E., & Ubaidah, N. (2025). Pengaruh Model Joyful Learning Berbantuan Pull Out Photo Math Box Dengan Augmented Reality Terhadap Literasi Matematika Siswa SMP. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 12(1), 108–123. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/view/17624/pdf>
- Yuniarti, R. D., Situmorang, R. P., & Krave, A. S. (2018). Efektivitas Model Joyful

Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP dengan Memperhatikan Domain Soal. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 2, 122. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i1.540>

Yunus Anis, Y., Bayu Mukti, A., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(3), 320–327. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i3.769>