

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimental Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adetia, R., & Adirakasiwi, A. G. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Self-Efficacy Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 526–536. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2036>
- Afandi, & Ningsih, K. (2020). Taksonomi dan Model Pembelajaran Berpikir Tingkat Tinggi. In *Untan Press* (Issue October 2020).
- Aisyah, A. P. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- Alawiyah, L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. In *Univeristas Pancasakti Tegal*.
- Alifah, S. N., Sugilar, H., & Abdurrosyid. (2024). Analisis Tingkat Kesukaran Soal Matematika Pada Kemampuan Penyelesaian Masalah Matematis Siswa Kelas VII. *Gunung Djati Conference Series*, 41(6), 96–106. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/2157>
- Ambarwati, Y. F., & Ismiyati, I. (2021). Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Ulangan Akhir Semester Genap Mata Pelajaran Kearsipan. *Measurement In Educational Research*, 1(2), 64–75. <https://doi.org/10.33292/meter.v1i2.144>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Based Learning.

- Arianto, R., Haryadi, E. F., & Sarassanti, Y. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Langkah Polya Pada Materi Program Linear Kelas X Smk Bina Kusuma. *AL KHAWARIZMI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.46368/kjpm.v2i2.749>
- Armbruster, K., Duda, G., & Wong, T. G. (2025). Improving Student Self-Confidence in Quantum Computing with the Qubit Touchdown Board Game. *Department Of Physics, Creighton University*, 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2501.10449>
- Asrini. (2021). Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2), 142–148. <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.114>
- Astuti, D. A. P., & Hardini, A. T. A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Model Discovery Learning Berbantuan Powerpoint Secara Daring Kelas V SD. *Jurnal Education and Dvelopment Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(2), 96–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v9i2.2488>
- Bahja, A. W. T., Hakim, L., & Af'idah R, A. (2025). Literature Review: Analisis Model Pembelajaran Efektif dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 11–27. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3651>
- Bandura, A. (1995). Self-efficacy in Changing Societies. In K. J. Jacobs, C. of the Board, & J. J. Foundation (Eds.), *CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS* (Issue December). United States of America by Cambridge University Press. <https://www.researchgate.net/publication/247480203>
- Berlian, M., Surya, E., & Khairani, N. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Self-Efficacy Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1533–1544. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2291>
- Berutu, S. N., Widiastuti, M., Anakampun, R., Waruwu, T., & Simamora, D. T. (2025). Pengaruh Model Games Based Learning terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK

- Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, 3(4), 76–94. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v2i4.383>
- Calor, S. M., Dekker, R., van Drie, J. P., Zijlstra, B. J. H., & Volman, M. L. L. (2020). “Let us discuss math”; Effects of shift-problem lessons on mathematical discussions and level raising in early algebra. *Mathematics Education Research Journal*, 32(4), 743–763. <https://doi.org/10.1007/s13394-019-00278-x>
- Cascella, M., Cascella, A., Monaco, F., & Shariff, M. N. (2023). Envisioning gamification in anesthesia, pain management, and critical care: basic principles, integration of artificial intelligence, and simulation strategies. *Journal of Anesthesia, Analgesia and Critical Care*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.1186/s44158-023-00118-2>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/993>
- Dantes, G. R., Suryandani, P. D., Suwastini, N. K. A., Adnyani, N. L. P. S., & Suarcaya, P. (2022). Factors Influencing Students’ Self-Efficacy as the Key to Successful Distance Learning: According to Previous Studies. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 6(2), 153–160. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v6i2.50139>
- Darmayanti, N., Manurung, K. S. B., Hasibuan, H., Puspita, S., Ginting, M. F. S., & Harahap, M. A. (2023). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausbel dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3388–3395. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11539>
- Djamaris, A. (2025). *Panduan Praktis Pemilihan Uji- Uji Statistik dalam Penelitian*. Universitas Bakrie.
- Ediyanto, E., Gistituati, N., Fitria, Y., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 203–209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.325>

- Fadila, A., Nurakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.vli.938>
- Fatimah, S. (2023). Konsep Pendidikan Islam Tentang Keutamaan Ilmu (Kajian Qs. At-Taubah Ayat 122). *Al Ghazali*, 6(1), 37–47. https://doi.org/10.52484/al_ghazali.v6i1.371
- Fauzi, A., & Arnia, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Ruang Di MI Miftahul Huda. *AL-IHTIRAFIAH: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH*, 2(2), 285–293. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v2i02.1402>
- Febrinita, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–9. <https://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/269/61>
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, & Kurniawan. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773–1780. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.630>
- Fietri, W. A., Zulyusri, & Violita. (2021). Analisis Butir Soal Biologi Kelas XI Madrasah Aliyah Sakinah Kerinci Menggunakan Program Komputer Anates 4.0 For Windows. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 7(1), 28–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.15548/nsc.v7i1.2329>
- Fitriani, R. N., & Pujiastuti, H. (2021). Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2793–2801. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.803>
- Gazali, R. Y. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel*. 11(2), 182–192. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/pg.v11i2.10644> Copyright

- Hafidh, M. A., Faridah, L., & Aini, K. N. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning berbantuan Quizwhizzer terhadap Pemecahan Masalah Matematis berdasarkan Self Efficacy. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(1), 116–127. <https://doi.org/10.30587/postulat.v6i1.10436>
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Sardianto Markos Siahaan. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hartanto, R. T., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 337–346. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/7382>
- Hasanah, S., & Rahim, A. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran POE (Predict, Observe, and Explain) Melalui Eksperimen Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas VII pada Materi Zat dan Perubahannya di MTs Negeri 1 Jember. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 14(2), 204. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v14i2.96943>
- Hasna, Q. A.-A., Handayani, A. D., & Hima, L. R. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Polya Pada Materi Transformasi Geometri. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 338–345. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/x50ghz36>
- Helmiyatun, Taqiudin, M., & Ahmad. (2025). Content Validity of Student Perception Instrument on School Educational Management. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(1), 93–103. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i1.422>
- Hendracita, N. (2021). *MODEL MODEL PEMBELAJARAN SD* (Adpani (ed.); Ke 2). Tofani Multikreasi Bandung.
- Henniwati, H. (2021). Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada

- Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Hidayati, N., & Yahfizham. (2025). Pengaruh Game Based Learning terhadap Kemampuan Problem Solving Matematika Siswa di MTsN 1 Kutacane. *Media Pendidikan Matematika*, 13(2), 1134–1152. <https://doi.org/10.33394/mpm.v13i2.18972>
- Himmawan, D. F., & Juandi, D. (2023). Games Based Learning in Mathematics Education. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 41–50. <https://doi.org/10.30738/union.v11i1.13982>
- Husnaidah, M., Hrp, M. S., & Sofiyah, K. (2024). Konsep Dasar Matematika Fondasi Untuk Berpikir Logis. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12), 41–47. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jimt/article/view/6755>
- Imaroh, A., Umah, U., & Asriningsih, T. M. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Self-Efficacy Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 843–855. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.843-856>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Ismit, N., & Lukmana, D. A. (2023). Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Open Journal Systems*, 17(8), 1935–1942. <https://binapatria.id/index.php/MBI>
- Kafa, C., Monarizki, L., & Ansyah, N. F. (2024). Media Pembelajaran: Jenis Dan Teknik Pemilihan Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 3(2),

- 89–102. <https://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/pai>
- Khasanah, A. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Mathpoly Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 1(2), 171–180. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/pmat/article/view/5098>
- Khasanah, U., Rahayu, R., & Ristiyan, R. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar Berdasarkan Teori Polya. *Didaktika*, 1(2), 230–242. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i2.36538>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish.
- Lasdianto, J. R., Haerudin, & Abadi, A. P. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Berdasarkan Kecemasan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 88–102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jpm.v14i1.17>
- Lestari, W., Meisaraoh, P., Rohmah, S., Milasari, N., & Itsnaini, N. K. A. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa MI Ma'arif Candirejo. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 67–75. <https://doi.org/10.47776/praxis.v3i2.1360>
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 01–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Mabuti, G. D. (2024). *Improving Students' Mathematics Self-efficacy And Learning Achievement Through Game-Based Approach In Instruction*. 12(3), 115–125. <https://internationaljournals.co.in/index.php/giirj/article/view/5302>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>

- Malikah, S. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis Siswa pada barisan dan deret aritmetika berdasarkan teori Polya. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 89–98. <https://doi.org/10.30872/primatika.v12i2.2579>
- Manesi, D. (2022). Meningkatkan Efikasi Diri (Self Efficacy) Pada Kadet Mahasiswa Pendidikan Paramiliter. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 696–701. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2767>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Maulnya, M. A. (2019). *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM* (Y. H. Laka (ed.)). CV IRDH.
- Mawardi, K., Arjudin, A., Turmuzi, M., & Azmi, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Tahapan Polya. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 1031–1048. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.260>
- Melathi, D. R., & Putra, L. V. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 5(1), 39–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/jnctt.v5i1.1546>
- Mokalu, A., Mamahit, C., & Sanger, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar dengan Pembelajaran Demonstrasi di Kelas X Jurusan TITL SMKN 2 Manado. *JURNAL EDUNITRO: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/10.53682/edunitro.v1i2.1045>
- Mu'minah, Z. (2024). Peranan Logika Matematika Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Prosiding Forum Matematika (Format)*, 1(1), 28–32. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/format/article/view/2260>
- Muamanah, H. (2020). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Balajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(01),

- 161–180. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5>
- Muazizah, A., & Ningsih, R. (2025). Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Boardgame Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 520–530. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3711>
- Mufidah, M. H. (2025). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2), 176–181. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9955>
- Muhidin, S. A., & Abdurahman, M. (2007). *Analisis Korelasi, Regresi Dan Jalur Dalam Penelitian (Dilengkapi Aplikasi Program SPSS)* (Edisi ke-3). CV PUSTAKA SETIA.
- Mukaromah, L. (2021). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. *Borobudur Educational Review*, 1(02), 10–21. <https://doi.org/10.31603/bedr.5663>
- Mukaromah, N., Subir, M. S., & A'yunin, S. K. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran GBL Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP PGRI Pacitan. *Al-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 03(01), 1–10. <https://ejournal.stainupa.ac.id/index.php/altalim/article/view/104>
- Nabil, N. R. A., 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>
- Nafiisafitry, F., & Istiyono, E. (2025). Development of a Game Based Learning (GBL) Model Assisted by Escape Room to Improve Conceptual Understanding and Self-Efficacy. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 11(2), 335–340. <https://doi.org/10.29303/jpft.v11i2.9927>
- Nafsaka, Z., Kambali, K., Sayudin, S., & Widya Astuti, A. (2023). Dinamika Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Ibnu Khaldun: Menjawab Tantangan Pendidikan Islam Modern. *Jurnal Impresi Indonesia*, 2(9), 903–914.

<https://doi.org/10.58344/jii.v2i9.3211>

- Narpila, S. D., & Sihotang, S. F. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Kalkulator. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 76–85. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i2.7625>
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). Principles and Standards for School Mathematics. In J. H. Handerson & K. Chadwick (Eds.), *National Council of Teachers of Mathematics*.
- Nisa, A. R. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif H5P Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Matematis Dan Disposisi Matematis Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada siswa kelas VIII SMPN 1 Weru)*.
- Nisa, F., Ris Sumaryani, & Sigit Hariyadi. (2024). Efektivitas Bimbingan Klasikal Metode Game Based Learning Berbasis Digital dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 9(2), 69–76. <https://doi.org/10.21067/jki.v9i2.10183>
- Nisa, S. A., & Wandani, R. W. (2023). Strategi Pemecahan Masalah Untuk Mengatasi Rendahnya Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 242–249. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5351>
- Nisa, Z. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 5 Tapung*. 1–107.
- Nisa, Z. E. K., & Hidayati, K. (2023). Analisis Butir Soal Penilaian Akhir Smester Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3516. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7575>
- Nurdiana, A., & Kirana, A. R. (2020). Pengaruh Strategi Preiction Guide Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Utama 3 Bandar Lampung. *EPSILON (Jurnal Pendidikan Matematika STKIP-PGRI Bandar Lampung)*, 2(1), 9–16. <https://jurnal2.stkippgrib1.ac.id/index.php/epsilon/article/view/243>

- Nurhajimah, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Universitas Muhammadiyah Magelang*.
- Nurhaliza, N., Noer, S. H., & Sutiarto, S. (2023). Berpikir Kreatif dan Self-Efficacy: Pengembangan Live Worksheet Berbasis Gamifikasi dengan Model PBL. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(2), 259–272. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i2.17612>
- Nurhasimah, Yahfizham, & Siregar, T. J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Kbk Dan Kpm Matematika Siswa Pada Materi Peluang. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 136–141. <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/826>
- Nurwahda. (2023). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik SMP. In *Universitas Islam Negeri Datokarama Palu*.
- OECD. (2023). PISA 2022 Results. In *Factsheets: Vol. I*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In M. R. Pradana (Ed.), *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Pangesti, N., Mardiana, T., & Rasidi. (2021). The Effect of Teams Games Tournament (Tgt) Learning Model With Monopoly Game Media on Mathematics Logic Intelligence. *University Research Colloquium*, 379–390. <https://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/1805/1772>
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachuroji, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31348–31354. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12114>
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>

- Pradita, E., Megawanti, P., & Yulianingsih. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(1), 109–118. <https://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/8645>
- Prasetyoaji, A., Zaky, U., & Nurdiansyah, D. (2024). Efektifitas Bimbingan Kelompok Berbasis Game Monopoli dalam Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Penelitian Pengembangan Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 1–14. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jppbk/article/view/64995>
- Pratiwi, A. F., & Imami, A. I. (2022). Analisis Self-Efficacy Dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(3), 403–410. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i3.13973>
- Pratiwi, I. W. (2022). Gambaran Efikasi Diri Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas VII Mts Al Mujahiddin, Cikarang Utara. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan SDM*, 10(2), 1–7. <https://doi.org/10.37721/psi.v10i2.939>
- Putri, F. A., Akmal, J., & Gusmaneli, G. (2024). Prinsip-Prinsip Dan Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332–349. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The Use Of Game-Based Learning To Increase Student Engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- Rahman BP, A., Asri Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Rahman, W. I. (2025). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtifaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso.*
- Rangkuti, N. S., Reflina, & Ammamiarihta. (2024). Pengaruh Model Game Based

- Learning “Berburu Ubur-Ubur” Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *RELEVAN: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 4(6), 1–8. <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/1240>
- Renika, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SD 09 Kepahiang*.
- Ristanty, D. W., & Pratama, F. W. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Segiempat Berdasarkan Teori Van Hiele. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1648–1658. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1400>
- Riyanti, D. A.-Z. P., & Surya, A. (2025). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (SLR). *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(3), 391–389. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107252>
- Rochbani, I. T. N., Idris, A., & Nurjati, M. (2024). Membangun Generasi Berkarakter Melalui Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pendidikan. *Jurnal Arriyadhah*, 21(1), 65–78. <https://jurnalstaiibnusina.ac.id/index.php/ary/article/download/232/221/780>
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Safitri, R. R., & Marwanto, E. (2025). Game-Based Learning Media: Effort To Increase Self-Regulated Learning And Critical Thinking Skills In Science. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(3), 1231–1258. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2021>
- Santia, I., Purwanto, P., Sutawidjadja, A., Sudirman, S., & Subanji, S. (2019). Exploring Mathematical Representations In Solving Ill-Structured Problems: The Case Of Quadratic Function. *Journal on Mathematics Education*, 10(3), 365–378. <https://doi.org/10.22342/jme.10.3.7600.365-378>
- Sari, M. W., Faiza, Z. N., Putra, J., & Palawa, A. H. (2026). Teori Belajar Bermakna. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 175–188. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

- Seidouvy, A., & Schindler, M. (2020). An Inferentialist Account Of Students' Collaboration In Mathematics Education. *Mathematics Education Research Journal*, 32(3), 411–431. <https://doi.org/10.1007/s13394-019-00267-0>
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Septhiani, S. (2022). Analisis Hubungan Self-Efficacy Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3078–3086. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1423>
- Sholikhatus, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dolphin Math Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 45–55. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.108>
- Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *JURNAL Riset PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH*, 8(1), 45–59. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>
- Son, A. L. (2019). Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran dan daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41–52. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i1.8>
- Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 335–344. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1109>
- Stohlmann, M. (2022). Two Modes of Game-Based Learning for Middle School Mathematics. *Journal of Mathematics Education at Teachers College*, 12(2), 9–20. <https://doi.org/10.52214/jmetc.v12i2.7561>
- Sugianto, H. (2023). Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation. *International Journal of Instructional Technology*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>

- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian* (Edisi 2). ALFABETA, CV.
- Sukma, Y. H., Rahmahtrisilvia, R., Iswari, M., Mahdi, A., Setiawan, R., & Amani, R. (2025). Analisis Indeks Aiken pada Uji Validitas Isi Instrumen Validasi Emotion Detection Tool bagi Anak Gangguan Spektrum Autisme. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(2), 93–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jpkk.v9i2.1154> Jurnal
- Sukmawati, R. K., Yusritawati, I., Salsabila, S., Dewi, M. F., & Wulandari, I. (2023). Analisis Self Efficacy Siswa dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus di SMA Negeri 1 Cigugur dengan Kurikulum Merdeka. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2218–2229. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.444>
- Sunasuan, P., & Songserm, U. (2021). *Using Advance Organizer Model to Influence the Meaningful Learning of New Concepts for ESL Learners in a Collaborative Classroom*. 12(3), 129–143. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol12no3.9>
- Susanti, D., Retnawati, H., Arliani, E., & Irfan, L. (2023). Peluang dan tantangan pengembangan asesmen high order thinking skills dalam pembelajaran matematika di indonesia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 229–242. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i2.3096>
- Susanto, E., & Usman, A. (2024). Pembelajaran Berbasis Permainan Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: Studi Literatur. *Jurnal Guru Panrita (Jgp)*, 1(1), 42–60. <https://journal.lajagoe.com/index.php/JPG/index>
- Suzana, Y., Rahayu, N., Husna, R., & Maulida, I. (2024). Permainan Monopoli sebagai Media Latihan Soal Interaktif bagi Siswa SMP. *EDUCOFA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 41–54. <https://doi.org/10.24952/ejpm.v1i2.13044>
- Tabrani, Afendi, A., Baitullah, Zamzami, & Maspan. (2024). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 14713–14720. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Talantu, E. G., Monoarfa, J. F., & Regar, V. E. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan

- Masalah Menurut Polya Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kombi pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3292–3303. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2726>
- Triandra, M. R. (2025). *Efektivitas Model Game Based Learning Dengan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Materi Ragam Lagu Dan Musik Mancanegara Di SMPN 1 Yogyakarta*.
- Tukan, T. K., Nasiruddin, F. A. Z., & Jainuddin. (2025). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Pada Materi Aritmetika Sosial Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar. *MathScied of Journal*, 1(1), 16–20. <https://journal.unibos.ac.id/msj/article/view/5464>
- Tyasmaning, E. (2022). Model Dan Metode Pembelajaran. In *Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang*.
- Udin, A. F., Arifin, Z., & Asmana, A. T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Rme Menggunakan Media Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Peluang. *INSPIRAMATIKA: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 7(1), 46–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v7i1.2498>
- 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>
- Utami, Y. S., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Periode 2019-2024. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 09(04), 531–543. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20189>
- W. Wulandari, & A.T. Widiansyah. (2023). Penenrapan Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 113–119. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462>

- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937/39324>
- Wardani, S. S. (2024). *Pengembangan Game Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis*.
- Waruru, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based Learning (gbl) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Zairozie, A. Z. (2025). Pengaruh Permainan Gimkit Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 Di Smp Nu Bantaran: Studi Kuantitatif Deskriptif. *Proceedings of Annual International Conference On Religious Moderation*, 2(1), 188–200. <https://proceeding.unzah.ac.id/index.php/aicrom/article/view/303>
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>
- Zuhriya, N. A., Sabat, Y., & Wafiroh, L. H. (2026). Digital game-based learning: A catalyst for EFL self-efficacy among Indonesian vocational students. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 16(1), 45–56. <https://doi.org/10.21067/jip.v16i1.13664>