

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. O., & Nursuprianah, I. (2025). Analisis Struktur Bilangan Matematika dalam Al- Qur'an. *Journal Scientific of Mandalika (Jsm)*, 6(2), 448–455.
- Alzanatul Umam, M., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 303–312. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1993>
- Andini, F., Barokah, P. R., Lase, R. A. N., & Gea, S. H. H. (2024). Analisis Antusiasme Siswa Terhadap Proses Belajar Mengajar Di Desa Kerapuh, Kecamatan Dolok Masihul. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(1), 46–50. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/804>
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 55–65. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>

- Calora, I. P., Arif, M., & Rofiq, M. H. (2023). Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Kelas Digital di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 321–331. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.592>
- Dan, B. (n.d.). *PEMBELAJARAN*.
- Davita, P. W. C., Nindiasari, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v2i2.8892>
- Evaluation, L., Sihombing, H. W., Afandi, M., Subhan, M., Studi, P., Agama, P., Islam, U., Sultan, N., Riau, K., Pekanbaru, K., & Riau, P. (2024). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran*. 1(2), 685–691.
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Farista, R., & M, I. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Fatimah, Y., & Budi Waluya, S. (2024). Systematic Literature Review: Kemampuan Representasi Matematis Pada Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 808–813. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Fauzan, M., Mahliatussikah, H., Muhaiban, Ridwan, N. A., Huda, I. S., Dariyadi, M. W., & Arifianto, M. L. (2020). Pemanfaatan Media Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Book Chapter. *Cv. Beta Aksara*, 99.
- Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). *Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar*. 07(01), 751–765.
- Habsoh, R. (2020). Analisis Kesulitan Menentukan Ide Pokok Paragraf Pada Kelas IV Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu 36. *Repository.Upi.Edu*, 36–46.

- Harahap, A. R., Fadhila, H., Rahmadsyah, F., & Fatih, R. (2024). *Meningkatkan Antusiasme Siswa Kelas IX MTs Baitur Ridha Melalui Sosialisasi Pendekatan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. 4(3), 112–116. <https://doi.org/10.56832/10.56832/pema.v4i3.499>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Intaniasari, Y., & Utami, R. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Buletin Literasi Budaya*, 4(1), 25–34. <https://doi.org/10.23917/blbs.v4i1.17752>
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Izzati, N., & Farizi, R. A. 2025. Kemampuan Matematis: Teori dan Contoh Instrumen. Cirebon: CV Zenius Publisher.
- Jeheman, A. A., Gunur, B., & Jelatu, S. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 191–202. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning :

- Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.770>
- Khosiyati. (2010). Meningkatkan Antusiasme Belajar. *Pendidikan, Vol. 1 No.*, 1–20.
- Kilpatrick. (2002). Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics. D C Press, Academy, 34(6).
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mamarimbing, J. M., Sepang, J. L., & Mintarjo, C. M. O. (2015). 3 1,2,3. *Jurnal Emba*, 5(2), 1793–1803.
- Marbun, P. (2021). Disain Pembelajaran Online Pada Era Dan Pasca Covid-19. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 12(2), 129. <https://doi.org/10.22303/csrid.12.2.2020.129-142>
- Mardianto, Y., Abdul Azis, L., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Masrukan, & Walid. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Masrura, S. I., & Tadjuddin, N. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Majene. 2, 32–41.
- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I. (2022). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah*

- Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(2), 134–144.
<https://www.jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/6818>
- Mita, M., Manfaat, B., & Izzati, N. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Proyek untuk Membentuk Kreativitas Motorik Matematik Siswa SMP pada Pokok Bahasan Transformasi Geometri. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(2), 269. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i2.12111>
- Nur'aini, F. A., & Nurul Arfinanti. (2024). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(2), 180–189. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i2.437>
- Oktaviana, D., & Ardiawan, Y. (2023). Pengembangan Game edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. 3, 1–12.
- Pembelajaran, J., Inovatif, M., & Karawang, U. S. (2021). Mengerjakan Soal PISA Ditinjau Berdasarkan. 4(2), 445–452. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.445-452>
- Pramuswara, N. A., & Haerudin, H. (2024). Pengaruh Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 96–103. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5260>
- Prastyo, H. (2020). Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Berdasarkan TIMSS. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 111–117. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2367>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>
- Redaksi, . (2015). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 1–6. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Rodhiyah, L., Degeng, I. N., & Adi, E. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier.

- JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 80–89.
<https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>
- Rohmah, M., Hilyana, F. S., & Ermawati, D. (2024). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Materi Pecahan. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 708.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3425>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sengkey, D. J., Deniyanti Sampoerno, P., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis: Sebuah Kajian Literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67–75.
<https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.265>
- Setiawan, U. et al. (2022) Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar).
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta, Bandung
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) (S. Y. Suryandari (ed.); 5th ed.). Alfabeta.
- Sumiharsono, R. (2020). Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Varadita, Z., Anas, A., & Murtinasari, F. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Pada Permainan Gobak Sodor Untuk Meningkatkan

Pemahaman Matematis Siswa *The Effect Of Ethnomathematics-Based Learning On The Game Of Gobak Sodor To Improve Students ' Mathematical Understanding*. 10(1).

Wahyuni, S., Zaim, M., Thahar, H. E., & Susmita, N. (2024). Revolusi Media Pembelajaran Digital: “Membuka Peluang Dan Menangani Tantangan Dalam Pembelajaran Bahasa”. *Visipena*, 15(1), 51–66. <https://doi.org/10.46244/visipena.v15i1.2691>

Wati, D. K., Saragih, S., & Murni, A. (2022). *Kevalidan dan Kepraktisan Bahan Ajar Matematika Berbantuan FlipHtml5 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP / MTs pada Materi Koordinat Kartesius*. 5(3), 177–188.

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>

UINSSC