

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Putri, and Intan Permatasari. "Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divis New Product Development (NPD) Pada PT. Mayora Indah Tbk." *Jurnal Ilmiah M-Progress* 10, no. 2 (2020): 174–84. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>.
- Akbar, Rahmatulla, Rusdy A Siroj, M Win Afgani, and Weriana. "Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. Vol 9 No 2 (2023): Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan (2023): 465–74.
- Amam, Asep. "Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp." *Teorema* 2, no. 1 (2017): 39. <https://doi.org/10.25157/.v2i1.765>.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 14, no. 1 (2023): 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>.
- Anditya, Rifin, and Budi Murtiyasa. "Prosiding Seminar Nasional Matematika Pendidikan Matematika 2016." *Repository FKIP Unswagati*, 2017, 1–8.
- Anggraini, Villia, Hafizah Delyana, and Iga Kumala Sari. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2022): 1231. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.5034>.
- Ani, J, B Lumanauw, and J L A Tampenawas. "Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E-Commerce in Manado." *663 Jurnal EMBA* 9, no. 2 (2021): 663–74.
- Anita, Ika Wahyu. "Pengaruh Kecemasan Matematika (Mathematics Anxiety) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Smp." *Infinity Journal* 3, no. 1 (2014): 125.
- Astutiani, Risma, Isnarto, and Isti Hidayah. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES* 1, no. 1 (2019): 298–303. <https://doi.org/10.22219/mej.v1i1.4550>.
- Balaka, Muh Yani. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Iskandar Ahmaddien. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Vol. 1. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Cahyadi, Oleh Dian, and Universitas Negeri Makassar. "Materi Kuliah Iklan

- Eksperimental: Konsep Dasar Iklan Eksperimental,” n.d.
- Darwanto. “*Hard Skills* Matematik Siswa (Pengertian Dan Indikatornya).” *Jurnal Eksponen* 9, no. 1 (2019): 21–27.
- Farhat, Putri Nur Farahin Aisah. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Game Based Learning Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Kelas III SDN Ciputat 01.” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
- Firdaus, Eris Fanny. “Pengaruh Metode Probing Prompting Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi Logika.” *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)* 5, no. 2 (2019): 137. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v5i2.1925>.
- Fitriani. “Jurnal Tadris Matematika.” *JTMT: Journal Tadris Matematika: Journal Tadris Matematika* 01, no. 01 (2020): 14–19. <https://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/Jtm/article/view/393/307>.
- Hadi, Syamsul, and Novaliyosi. “TIMSS Indonesia (Trends In International Mathematics and Science Study).” *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 2019, 562–69. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.302>.
- Hafni, Sahir Syafrida. *Metodologi Penelitian*. Edited by Try Koryati. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022.
- Handayani, Eka Selvi, and Hani Subakti. “Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2020): 151–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.
- Handayani, Kartika. “Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika.” *Seminar Nasional Matematika: Peran Alumni MatematikadalamMembangunJejaring*, 2017, 325–30. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/26892>.
- Ikhsan, Muhamad. “Pengaruh Kecemasan Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2019): 1–6.
- Imtiyaas, Nadaa. “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023.” UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023.
- Khumaedi, Umar, Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, Jl Wijaya Kusuma No, and Sulawesi Selatan. “Pengaruh Pemberian Vitamin C Terhadap Vo2 Max Pada Siswa Sma Negeri 6 Makassar.” *Jurnal Ilara* 14, no. 1 (2023): 12–18. <https://ojs.unm.ac.id/ilara>.
- Kurniawan, Apri, Diki Setiawan, and Wahyu Hidayat. “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Berbantuan Soal Ontekstual Pada

- Materi Bangun Ruang Sisi Datar.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 2, no. 5 (2019): 271–82. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/2976>.
- Kusumawati, Ratih, and Akhmad Nayazik. “Kecemasan Siswa SMA Berdasarkan Gender.” *Journal of Medives Journal of Mathematics Education IKIP* 1, no. 2 (2017): 92–99.
- Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin. “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 113–18. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.
- Muhammad, Ilham, Fadli Agus Triansyah, Ardian Fahri, and Ashari Gunawan. “Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023.” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 465–79.
- Mujahidah, Salaamah Nur, and Hikmatul Khusna. “Analisis Kecemasan Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Luring Pasca Pandemi.” *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 6, no. 4 (2023): 1345–56.
- Nada, Yohanes Hariaman. “Karakteristik Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Berpikir Aljabar Ditinjau Dari Jenjang Sekolah” 4, no. 1 (2023): 12–25.
- Ningtias, Lutfia, and Rina Harimurti. “Pengembangan Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D Kelas Xi Mm Di Smkn 1 Kota Mojokerto.” *It Edu* 03, no. 01 (2018): 37–44.
- Nugraheni, Galuh Wilujeng. “Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sdn Krenceng I.” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Nurhidayat, Anugrah, and Hasan Djidu. “Kecemasan Matematis: Karakteristik, Dampak, Dan Solusi Mengatasinya.” *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 01 (2022): 1–12. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v3i01.480>.
- Nurkarim, Arfi Wahyu, Wilda Qonita, and Ahmad Isroil. “Skala Kecemasan Matematika Siswa: Ukuran Gejala Fisiologis, Psikologis, Perilaku, Dan Kognitif Matematika.” *Sains Data Jurnal Studi Matematika Dan Teknologi* 1, no. 2 (2024): 60–68.
- Nurvela, Eka, Malalina, and Rika Firma Yenni. “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII MTS. Mujahidin Palembang.” *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)* 12, no. 2 (2020): 209–16.

<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/4336/pdf>.

Oktavia, Ririn. "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

Pendidikan, Pusat Penilaian. "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018." *Pusat Penelitian Kebijakan*, no. 3 (2021): 1–10. https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/kebijakan/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No__3,_April_2021_Analisis_Hasil_PISA_2018.pdf.

Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22, no. 2 (2022): 313–21.

Permata, Jeliana Intan, and Yohanes Sandri. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa SMP Maniamas Ngabang." *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education* 2, no. 1 (2020): 10–22.

Pieter, Shandy, and Riston Sabealu. "Pengaruh Latihan Tuck Jump Terhadap Peningkatan Tinggi Lompatan Pemain Bola Voli Putra SMA ITP Surabaya." *Journal STAND: Sports and Development* 1, no. 2 (2020): 137–42. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/stand/about/submissions>.

Pranata, Ogi Danika. "Penerapan Game-Based Learning Sebagai Alternatif Solusi Mengajar Di Kelas Heterogen." *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas* 8, no. 3 (2023).

Prasetyo, Freddy, and Dadang Juandi. "Systematic Literature Review: Identifikasi Penerapan Model Pembelajaran Terhadap Kecemasan Matematika Siswa." *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2023): 28–47. <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS>.

Pratama, Satria Artha, and Rita Intan Permatasari. "Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia." *Jurnal Ilmiah M-Progress* 11, no. 1 (2021): 38–47. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>.

Pratami, Wingga, Ngurah Ayu, and Henry Saputra. "Pengaruh Media GameEdukasi 'Teka Teki Pengetahuan' Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo." *Jurnal Profesi Keguruan* 5, no. 1 (2019): 15–22.

Rahayu, Ira Fitria, and Indrie Noor Aini. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP Pada Materi Bilangan Bulat 1." *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2020): 70–81.

Ramadina, Ina, and Hepsi Nindiasari. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK" 07, no. 02 (2025): 9316–25.

- Ratna, and Amran Yahya. "Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2022): 471–82. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1121>.
- Rosidah, Nilta Ilmiyatur, I Nengah Parta, and Sisworo Sisworo. "Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended SPLDV Kelas XI MTs Al-Islah Citrodiwangsan Lumajang." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1708–19. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1045>.
- Santoso, Erik. "Kecemasan Matematis: What and How?" *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 1, no. 1 (2021): 1–8.
- Setyanto, A. Eko. "Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi." *Jurnal ILMU KOMUNIKASI* 3, no. 1 (2013): 37–48. <https://doi.org/10.24002/jik.v3i1.239>.
- Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- Sindi, Sindi Ladya Baharizqi, Sofyan Iskandar, and Dede Trie Kurniawan. "Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Lensa Pendas* 8, no. 1 (2023): 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>.
- Siti Ashari Arbiah Harahap, and Vebi Radiatul Rahman. "Kecemasan Matematika Siswa Dalam Pembelajaran." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 3, no. 1 (2023): 135–40. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.274>.
- Sumartini, Tina Sri. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya." *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut* 5, no. 2 (2016): 1–7.
- Susanto, Edi, and Arif Usman. "Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: Studi Literatur." *Jurnal Guru Panrita (Jgp)* 1, no. 1 (2024): 42–60. <https://journal.lajagoe.com/index.php/JPG/index>.
- Suwarsa, Toto. "Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020." *Jurnal Akuntansi* 51, no. 1 (2021): 1–15.
- "UU NO 20 TAHUN 2003." *Zitteliana* 19, no. 8 (2003): 159–70.
- Weir, Kirsten. "How to Help Kids Manage Math Anxiety." American Psychological Association, 2023.
- Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri. "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4

Pagar Alam.” *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 334–41.
<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>.

Yustina, Ajeng Fani, and Yahfizham Yahfizham. “Game Based Learning Matematika Dengan Metode Squid Game Dan Among Us.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 615–30.