

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>
- Agustina, L. (2016). Upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa SMP Negeri 4 Sipirok kelas VII melalui pendekatan matematika realistik (PMR). *EKSAKTA : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 1(1), 1–7. <http://dx.doi.org/10.31604/eksakta.v1i1.%25p>
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. PT. Prestasi Pustakakarya.
- Anggraini, L. A., & Rochmadi, N. W. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Melalui Media Ular Tangga Kewarganegaraan Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 480–488. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, R. D., & Abadi, A. M. (2015). Keefektifan pembelajaran Jigsaw dan TAI ditinjau dari kemampuan penalaran dan sikap belajar matematika siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 235–250. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i2.7339>
- Claudia, S., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Perkalian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 210–221.
- Eka Rahmawati, Ismunandar, H. S. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Jigsaw Pada Materi Mengapresiasi Karya Seni Tari. *Program Studi Pendidikan Seni Tari Dan Musik*, 1–13.
- Fajri, Z., Mutmainah, N., & Sajuri. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Di KB AN Nawawi Bondowoso. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(April), 79–102.
- Hamzah, A., & Muhlissarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Indrawan, F. Y., Edi Irawan, T. S., & Muna, I. A. (2021). Efektivitas Metode

- Pembelajaran Jigsaw Daring Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP [The Effectiveness of the Online Jigsaw Learning Method in Improving Collaboration Skills of Middle School Students]. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 68–72.
- Irawan, A., & Febriyanti, C. (2016). Efektifitas Mathmagic dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 85–92. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.755>
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Alfabeta.
- Khotimah, S. H., & As'ad, M. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 491–498.
- Kuswidyanarko, A., Wardono, & Isnarto. (2017). The Analysis of Mathematical Literacy on Realistic Problem-Based Learning with E-Edmodo Based on Student's Self Efficacy. *Journal of Primary Education*, 6(2), 103–113. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>
- Lauren, C., & Puspasari, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 36–46. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p36-46>
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96–102.
- Lukman, Shalsalini, & Maharini. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare Lukman1,. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(20), 202–213.
- Margareth, S., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3950–3973. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1015>
- Maulidya, N. S., & Nugraheni, E. A. (2021). Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Ditinjau dari Self Confidence. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2584–2593. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.903>

- Meinisa, A., & Wasitohadi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 27–37.
- Nurdiansyah, R., Turmudi, & Jupri, A. (2017). Analisis Implementasi Standar Proses pada Micro Teaching Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6(2), 277–286. <https://doi.org/10.15294/ujme.v6i2.17253>
- Nurfitriyanti, M. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI KECERDASAN EMOSIONAL. *Jurnal Formatif*, 7(2), 153–162. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2941>
- Putra, D. S., & Hartati, S. C. Y. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Chest Pass pada Permainan Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02(03), 526–531.
- Rahayu, A. R. D., Febriandi, R., & Ekok, A. S. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(2), 1–14.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Rusyaid, R., & Salim, M. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Kemampuan Bekerjasama Peserta Didik SD Negeri 222 Manajeng Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone. *Al-Riwayah : Jurnal Kependidikan*, 1(1), 91–124. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v1i1.385>
- Sintawati, M., Rudiyanita, M., & Nuryanto, M. (2020). Pengembangan Media Magic Geometry pada Materi Bangun Ruang Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 77–88. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.1.77-88>
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019a). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sukarmini, N. N., Suharsono, N., Sudarma, I. K. (2016). *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi*

Pembelajaran (Volume 6 Tahun 2016). 6(2).

- Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2016). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1), 35–42. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>
- Thifal, R. F., Sujadi, A. A., & Arigiyati, T. A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 175–184. <https://doi.org/10.30738/union.v8i2.8062>
- Wahyuni, A. D. (2021). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Menggunakan Media E-Learning Di Min 7 Ponorogo. *Skripsi*. http://etheses.iainponorogo.ac.id/15839/1/210617166_AMANAH_DWI_WAHYUNI_E_THESES.pdf
- Widiastuty, N. E. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smpn 1 Bintan. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v4i2.43113>