

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, L. S., & Wicanti, I. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5, 174–176.
- Alfiansyah, I. (2014). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing Pada Materi Trigonometri untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X.1 MA NW TERARA. *Jurnal Media Pendidikan Matematika "J-MPM,"* 2(1), 99–112.
- Amalia, R., Panglipur, Rahayu, I., & C.S Anditha, D. (2019). Pengembangan Kartu Matematika Asyik (KARMAS) untuk Menunjang Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 81–90.
- Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121. doi: 10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136
- Angko, N. ;, & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 1(1), 103–107.
- As'idah, N. (2021). *Penggunaan Model Team Game Tournament (Tgt) Berbantuan Media Lks Dan Kartu Soal Siswa Pada Materi Trigonometri Mata Pelajaran Matematika Bagi Peserta Didik Klas X Tbsm 1 Smk Negeri 1 Tonjong Semester Ii Tahun Pelajaran 2018 / 2019*. 17(1), 46–55.
- Aulyawati, R. A., & Sujadi, A. A. (2016). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii C Smp N 2 Sanden, Bantul. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(3), 419–426. doi: 10.30738/v4i3.440
- Aunin Najiah, N. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Spin

- Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Pada Siswa Smp. *Holistic Science*, 1(2), 96–102. doi: 10.56495/hs.v1i2.43
- Aunurrahman. (2016). Group Investigation Model (Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Profesional Mahasiswa Sebagai Calon Guru). *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(1), 2–3.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia (Vol. 53, Issue 9).
- Brian, T. (2002). *The Game Inventor's Guidebook*. california: Krause Publications.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 37–40. doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124
- Ernada, K., Hartanto, S., & Gusmania, Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kolese Tiara Bangsa Batam. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 113–121. doi: 10.33373/pythagoras.v10i1.3127
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 711.
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1. doi: 10.21831/jpe.v1i1.2311
- Fariyah, U. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (I. Wahyuni (ed.); Issue May). Jember: Lintas Nalar, CV.
- Fatimah, A. T., Effendi, A., & Amam, A. (2018). Koneksi Matematis Pada Konsep Ekonomi (Permintaan Dan Penawaran). *Teorema*, 2(2), 107. doi: 10.25157/.v2i2.1074
- Fatmasuci, F. W. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis masalah berorientasi pada kemampuan komunikasi dan prestasi belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 32–42.

doi: 10.21831/jrpm.v4i1.11325

- Febtriko, A., & Puspitasari, I. (2018). Mengukur Kreatifitas Dan Kualitas Pemograman Pada Siswa Smk Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan Dengan Simulasi Robot. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 5. doi: 10.36341/rabit.v3i1.419
- Fikri, H., & Madona Ade Sri. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In Hendrizal (Ed.), *Samudra Biru* (Anggota IKAPI). Padang: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Gunadi, F. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino dan TTS terhadap Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Wiralodra*, 177–185.
- Gur, H. (2009). Trigonometry Learning. *New Horizons in Education*, 57(1), 67–80.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. doi: 10.23887/ijee.v1i4.12966
- Harahap, M., Mujib, A., & Syahri Nasution, A. (2022). Development of Uno Math Media to Measure Understanding the Concept of Area of Flat Shapes. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209–217. Retrieved from <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 65–66. doi: 10.34312/jmathedu.v2i2.10587
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. In Aswaja Pressindo. Pekanbaru: Aswaja Pressindo. Retrieved from <https://b-ok.asia/book/11172046/445481>
- Heriyadi, H., & Prahmana, R. C. I. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 395–412. doi: 10.24127/ajpm.v9i2.2782
- Istianah, U. (2021). *Pengembangan Media Permainan LUDO Trigonometri pada*

Pembelajaran Matematika untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik. 7, 6.

- Jan;, A. dan Van, Brenda;, B., Anthony;, K. E., Nienke;, N., & Tjeerd;, P. (2007). An Introduction to Educational Design Research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), SLO •Netherlands institute for curriculum development. Netherlands: Netzdruk, Enschede.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In M. nur H. Erwin (Ed.), Antasari Press. Banjarmasin.
- Kamalia, L., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10, 1.
- Kariadinata, R. (2018). *Buku Trigonometri Dasar.pdf*. Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- Khabibah, S., & Prasetya, Y. E. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat. *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 95–101.
- Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*, 14(2), 277–288.
- Krismanto, A. (2008). Pembelajaran Trigonometri SMA. In S. Danubroto, Wulandari (Ed.), Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika (PPPPTK). Sleman Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In Bintang Sutabaya. Surabaya: Bintang Sutabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur No: 011/JTI/95.
- Kristayulita. (2020). Trigonometri. In A. Kusaeri (Ed.), Sanabil (1st ed.). Mataram: Sanabil.
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii

- Mts N 1 Semarang. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 81–82. doi: 10.26877/bioma.v6i2.1740
- Kusumah, I. T., Wahyudin, D., & ... (2021). Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan ...*, 930–940. Retrieved from <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/1956%0Ahttp://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/download/1956/1807>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(03), 29–31. doi: 10.4236/ce.2020.113020
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 23–24. doi: 10.17509/ijpe.v3i1.16060
- Muthmainnah, R. N., & Purnamasari, M. (2019). Analisis Faktor Penyebab Peserta Didik Dengan Iq Tinggi Memperoleh Hasil Belajar Matematika Rendah. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 81. doi: 10.24853/fbc.5.1.81-86
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2620. doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1235
- Nawassyarif, M. Julkarnain, & Rizki Ananda, K. (2020). Sistem Informasi Pengolahan Data Ternak Unit Pelaksana Teknis Produksi Dan Kesehatan Hewan Berbasis Web. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 33. doi: 10.51401/jinteks.v2i1.556
- Nengsih, F. (2018). Penerapan Strategi Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 005 Koto Senyajo Kecamatan Sentajo Raya. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 2, 444–448.
- Nurcikawati, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Trigonometri

- Berbasis Multimedia Interaktif. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 114–121. doi: 10.30738/sosio.v4i2.2766
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Claudia Maharani, S. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 297–298. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurmeidina, R., & Djamilah, S. (2019). Pelatihan Tips dan Trik Trigonometri Mudah untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2, 362–364.
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Pujiadi. (2016). *Modul program guru pembelajar* (V. D. Kurniawan (ed.)). Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Retrieved from <https://docplayer.info/31986536-Kelompok-kompetensi-h-kurikulum-matematika-2-dan-pemanfaatan-media-pembelajaran.html>
- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi SPLDV Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207. doi: 10.31331/medivesveteran.v3i2.771
- Purwati, E. (2013). Permainan Domino Trigonometri Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sma. *Sman2Blitar.Sch.Id*, 1–13. Retrieved from http://sman2blitar.sch.id/web/media/com_splms/lessons/attachments/41/ART IKEL DOMINO TRIGONOMETRI.pdf
- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6(3), 721–724.
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen

- Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 134–135. doi: 10.31980/mosharafa.v11i1.1041
- Rahayu, A., Muhsetyo, G., & Rahardjo, S. (2016). Pengembangan Lks Bercirikan Problem Based Learning Untuk Siswa Smp Ar-Rohmah Malang Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1056–1066.
- Rahman, A. A., & Menanti, H. (2015). Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Dengan Team Game Tournament (Tgt) Di Sd Islam Khalifah. *Jurnal Bina Gogik*, 2(1), 38–48.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Roffina, D. Z. (2020). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Relasi dan Fungsi Melalui Pendekatan Scientific. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2004), 810–820.
- Rozak, A. ;, Darmadi ;, & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran SASA-AURA untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 38. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/1267>
- Rusnadi, D. P. P. N. W. A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Mimbar Pgsd*, 6(3), 107. Retrieved from <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>
- Rustadi, A., & Rismayanti; (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. doi: 10.37859/jf.v11i2.2546
- Sabella, D., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas

- Iv Sekolah Dasar. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 5–6. doi: 10.32678/primary.v12i01.2706
- Sholihah, H. A., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2016). Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 161–162.
- Sidarta, K. T., & Yuniarta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75. doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i1.p62-75
- Slavin, R. E. (2008). Cooperative Learning, Success for All, and Evidence-based Reform in education. *Éducation Et Didactique*, 2–2, 151–152. doi: 10.4000/educationdidactique.334
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–138. doi: 10.31004/cendekia.v3i1.89
- Sukemi, Muh, B., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2017). The Development of a Learning Media for Visualizing The Pancasila Values Based On Information and Comunication Technology. *Cakrawala Pendidikan*, 3(1), 502–521.
- Sulisto, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). In S. Aditya (Ed.), *Eureka Media Aksara*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Supami, C. N. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang dengan Menggunakan Metode Permainan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang. *JANACITTA : Journal of Primary and Childern's Education*, 5(1), 19–28.
- Susanti, A. Z. (2012). *Jenis - Jenis Media Pembelajaran*. 1–5.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Klasifikasi Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran, 2019510156*, 11–21.
- Sutisna, E. (2020). Modul Pembelajaran SMA Matematika Umum. In Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah

Menengah Atas. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.

- Sutopo, A. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Trigonometri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di XI-IPA 2 SMA Negeri 9 Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 2(2), 15–26.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). Model-Model Pembelajaran Inovaif. In *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (pp. 72–74). Purwokerto: Alfabeta, CV.
- Tatan, Z. M., & Sumiati, T. (2011). *Pengaruh Penggunaan Media Belajar Dan*. 1(1), 71–72.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 149.
- Tiya, K. (2004). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Hail Belajar Matematika Siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 177–179.
- Tiya, K. (2013). tahapan TGT.pdf. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 177–179.
- Tiyasari, S., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan Kartu Bermain AR Berbasis Teknologi Augmented Reality sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika. *Vygotsky*, 3(2), 123. doi: 10.30736/voj.v3i2.411
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang*. 3(3), 955–961. doi: 10.31219/osf.io/qt4mv
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Edutrainee: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 145–146. doi: 10.47200/intersections.v4i2.496

- Untari, E. (2017). Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 263–264.
- Veranita, P., & Setyadi, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Mathjong Trigonometri” pada Pembelajaran Matematika Trigonometri. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2846–2856. doi: 10.31004/cendekia.v5i3.746
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. doi: 10.31004/edukatif.v2i1.77
- Widyawati, S. (2016). Pengaruh Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas IX SMP Di Kota Metro. 1(1), 47–50.
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 18–19. doi: 10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1754
- Zulfikar, & Azizah, L. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 157–158.