

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Nasution, D. P. "Analisis kualitatif kemampuan komunikasi matematis siswa yang diberi pembelajaran matematika realistik." *Jurnal Gantang* 3(2), (2018) : 83–95.
- Akuba, Stefy Falentino., Dian Purnamasari., Robby Firdaus. "Pengaruh Kemampuan Penalaran, Efikasi Diri dan Kemampuan Memecahkan Masalah Terhadap Penguasaan Konsep Matematika". *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* Volume 4, No. 1 (2020) : 44-60.
- Alkhasanah, Nuraini., Murtiyasa, Budi., Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Volume 12, No. 2. (2023) : 2214-2223.
- Andiani, D., Hajizah, M. N., & Dahlan, J. A. "Analisis Rancangan Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) Numerasi Program Merdeka Belajar." *Majamath: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (2020) : 80-90.
- Anggraeny, Devie., Dina Aulia Nurlaili, & Rachil Amalia Mufidah. "Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar." *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 4, Nomor 1 (2020) : 150-157.
- Anggraini, Katherina Estherika., Rini Setianingsih. "Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum (Akm)." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Volume 11 No.3 (2022) : 837-849.
- Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Bandura, A. *Self-Efficacy, The Excercise of Control*. Newyork : W. H. Freeman and Company, 1997.
- Bandura, A. "Self Efficacy : Toward a Unifying Theory of Behavioral Change." *Psychological Review* Vol. 84 No.2 (1997) : 191 - 215
- Barzilai, Sarit., Ina Blau. "Scaffolding game-based learning: Impact on learning achievements, perceived learning, and game experiences." *Computers & Education*. 70. (2014) : 65–79
- Berliana, D. P., & Sholihah, U. "Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Open-Ended Ditinjau dari Self-Efficacy." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2) (2022) : 243-254.
- Bhati, Khageswar & Sethy, Tejaswini. "Self-Efficacy: Theory to Educational Practice." *The International Journal of Indian Psychology*. 10 (2022) : 1123-1128.

- Budiantoro, Tekad., “Pembelajaran Berbantuan Game Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia.” *Jurnal Humaniora Teknologi* Volume 8, Nomor 2 (2022) :
- Chairani, Zahra. “*Scaffolding* Dalam Pembelajaran Matematika.” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 1(1) (2015) : 39-44
- Chun, Jeeyoung., Katherine Cennamo. “A Theoretical Model of Peer Learning Incorporating Scaffolding Strategies.” *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education* Volume 33, Number 3 (2022) : 385-397
- Creswell, J. W. *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.)*. Boston, MA: Pearson, 2012.
- Daniar, M. A., Soe’oed, R., & Hefni, A. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI.” *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), (2022) : 71—82
- Dianti, Alin Putri., Amaliyah, A. & Rini, C.P. “Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Siswa Kelas IV SD Negeri Petir 4 Kota Tangerang.” *Berajah Journal* Volume 2 No 1, (2022) : 16-24.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta Tahun, 2009.
- Hanafi, Adnan Musafa & Minsih. “Asesmen Kompetensi Minimum Sebagai Transformasi Pendidikan di Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknologi Pendidikan no 10* (2020) : 204 – 220.
- Handican, Rhomiy., Darwata,S.R., Arnawa, I.M., Fuazan,A., & Asmar,A., “Pemanfaatan *Game* Edukatif dalam Pembelajaran Matematika : Bagaimana Persepsi Siswa?” *Range: Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (1), (2023) : 77-92.
- Hardani dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : CV Pustaka Ilmu, 2020.
- Hendriana, Heris & Soemarmo, Utari. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Hermawati, Annisa., Anawati, S. “Pengaruh Kemampuan Komunikasi Matematis terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa”. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, Vol 3 (2), (2023) : 275-282.
- Hou, Huei-Tse., Chung-Sheng Wu., Chang-Hsin Wu. “Evaluation Of A Mobile Based Scaffolding Board Game Developed By Scaffolding-Based Game

Editor: Analysis Of Learners' Performance, Anxiety And Behavior Patterns/"
J. Comput. Educ. 10(2) (2023) : 273–291.

Husna, dkk. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS)." *Jurnal Peluang* Volume 1, Nomor April (2013)

Isrok'atun dkk. *Scaffolding dalam Situation-Based Learning*. Sumedang Jawa Barat : UPI Sumedang Press, 2018.

Kosilah & Septian. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan* Vol 1 No. 6 (2020) : 1139 – 1147.

Kusmaryono, I., Gufron, A. M., & Rusdiantoro, "A. Effectiveness of Scaffolding Strategies in Learning Against Decrease in Mathematics Anxiety Level." *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), (2020) : 13–22.

Loviasari, Putri Ayu., Mampouw, Helti Lygia. "Profil Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Himpunan Ditinjau Dari Self Efficacy." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 73 Volume 11 Nomor 1 (2022) : 73 – 84.

Lianto. "Self-Efficacy: A brief literature review". *Jurnal Manajemen Motivasi* 15 (2019) 55-61.

Mahasari, Gusti Ayu Ryana. "Sumber-Sumber Self-efficacy dalam Mengajarkan Critical Thinking." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 2, No. 2, (2021) : 119-126.

Malero, Javier., Davinia, Hernández-Leo., Blat, Josep. "A Review of Scaffolding Approaches in Game-based Learning Environments." *Proceedings of the European Conference on Game-based Learning*, 2011.

Miles, M.B., Huberman, A.M. "Qualitative Data Analysis. A Method Sourcebooks 3rd Edition". United States of America : SAGE Publications, 2014.

Mirna, Sisi Yulanda, Sri Novia Martin, Jamaris, Solfema. "Analisis Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dengan Penerapan Model Problem Based Learning." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 07 No. 1 (2023) : 645 – 657.

Mu'alimin,. *Penelitian Tindakan Kelas; Teori dan Praktik*. Yogyakarta : Gading Pustaka, 2014.

Mufida ,Elia Firda., Cindy Asli Pravesti., Dimas Ardika Miftah Farid. "Urgensi Efikasi Diri: Tinjauan Teori Bandura." *Prosiding Seminar & Lokakarya*

Nasional Bimbingan dan Konseling 2022 PD ABKIN JATIM & UNIPA SBY.
(2022) : 30-35.

Obikwelu, C., Read, J. & Sim, G. *The Scaffolding Mechanism in Serious Game.*
Toulouse : IRIT PRESS, 2012.

Obikwelu, Chinedu & Read, Janet & Sim, Gavin. "Children's Problem-Solving in Serious Game: The "fine-tuning" system (FTS) Elaborated." *Electronic Journal of E-Learning.* 11. (2013) : 49-60

Paul, Imelda., Wariani, T., & Boelan E.G. "Hubungan Antara Minat Dan Hasil Belajar Pada Penerapan Media Buku Saku Materi Stoikiometri." *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN* Vol. 1, No. 2 (2022) : 440-445.

Prawiyogi, A.G., Sadih, T.L., Purwanugraha, A., & Elisa, P.N., "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* Volume 5 Nomor 1 Tahun, (2021) : 446-452.

Purwasih, Silviana Maya, Erika Rahmadhani. "Penerapan *Scaffolding* Sebagai Solusi Meminimalisir Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah SPLDV." *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 7 No. 2 (2021) : 91-98.

Putri, D., Sunismi, & Fathani, A. H. "Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Simas Eric Ditinjau Dari Self Regulated Learning Pada Materi Segiempat." *JP3*, 15(19) (2020) : 40–57.

Raco, J.R., *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya.*
Jakarta : PT Grasindo, 2010.

Rahayu, Endang Dwi, Siti Zahara H.Harap. "Analisis Efikasi Diri Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Dharma Wanita." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)* Volume 1 (2022) : 52-63.

Raja , B. William Dharma Raja. ,T. Sahaya Mary. "How Does Scaffolding Fused Digital Game-Based Learning Help Primary School Students To Learn Mathematics?". *Eur. Chem. Bull.* (2023) : 3889 – 3894.

Ricardo., Meilani, R.I. "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol 2 No. 2, (2017) : 188-201.

Sidiq, U., Choiri, M.M., *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.*
Ponorogo : CV Nata Karya, 2019.

- Sopiah, Popi., Euis Erli. & Asep Amam. "Hubungan Self Confidence Dengan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa." *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* Vol. 3, No. 2, (2022) : 476-482.
- Sugiyono., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2017.
- Suliyanto., *Metode Penelitian Bisnis Untuk Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset (Anggota IKAPI), 2018.
- Sun, Liping., Marjaana Kangas., Heli Ruokamo., Signe Siklander. "A Systematic Literature Review Of Teacher Scaffolding In Game-Based Learning In Primary Education." *Educational Research Review* 40 (2023) : 1-21.
- Sunaryo, Yoni. "Pengukuran Self-Efficacy Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts N 2 Ciamis". *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)* Vol. 1 No. 2, (2017) : 39 – 44.
- Umar, Wahid. *Membangun Kemampuan Komunikasi Matematis dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: STKIP Siliwangi, 2012.
- Van de Pol, J., & Elbers, E. "Scaffolding Student Learning: A Micro-Analysis Of Teacher-Student Interaction." *Learning, Culture and Social Interaction*, 2(1) (2013) : 32–41.
- Waruwu, A.L.M., Zega, Y., "Pengaruh Model Scaffolding Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Self-Efficacy Siswa." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Volume 6 No.3 (2023) : 245-251.
- Wicaksono, Dirgantara., Iswan. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten." *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 3 No. 2(2019) : 111 – 125.
- Widyastuti, Reni., Listia Sari Puspita. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan." *Paradigma – Jurnal Informatika dan Komputer*, Vol. 22 No 1, (2020) : 95-100.
- Wijaya, A. Pendidikan matematika realistik: Suatu alternatif pendekatan pembelajaran matematika. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Wilde, Natalie dan Anne Hsu. "The Influence Of General Self-Efficacy On The Interpretation Of Vicarious Experience Information Within Online Learning." *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (2019) : 1-20.

Wirda, Yendri. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.

Yanti, Rame Nova., Ai Sri Melati., Iuvy Sylviana Zanty., “Analisis Kemampuan Pemahaman Dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Pada Materi Relasi Dan Fungsi.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 3, No. 1 (2019) : 209-219.

Yulianto, Agus. “Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN 42 Kota Bima.” *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 01 No. 02. (2021) : 6-11.

Yunita, D., “Pengaruh Pembelajaran Luar Kelas dengan Teknik Scaffolding Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* Vol. 05 No. 01, (2020) : 112-126.

Zahra, Annisa Dian. “Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, Vol. 2 No.1 (2022) : 156–166.

Zuriah, N. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.