

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S., Widiati, I., & Yadrika, G. (2023). Pengembangan Soal Numerasi Untuk Peserta Didik Fase D. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3048.
- Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran; Prinsip, Teknik, Prosedur*. Remaja Rosdakarya.
- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas Vii. In *IAIN Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Awal, Y. (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 8(23), 295-305.
- Azhar, E., & Kusumah, Y. S. (2011). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teori Peluang Berbasis RME untuk Meningkatkan Pemahaman, Penalaran, dan Komunikasi Matematik Siswa SLTA. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Dengan Tema "Matematika Dan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran" Pada Tanggal 3 Desember 2011 Di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 212–222.
- Damayanti, A. E. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Kemampuan Numerasi Siswa SMP dalam Konteks Budaya Jawa. *In Nucl.Phys.*
- Davies, B., Alcock, L., & Jones, I. (2020). *Comparative judgement , proof summaries and proof comprehension*. 181–197.
- Fachrudin, A. D. (2022). Modul berkembang : Pengetahuan Numerasi: Proses, Konten, dan Konteks. In *Modul Pelatihan Peningkatan Kompetensi Numerasi untuk Guru*:
- Fitriyani, L. A. (2020). Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 2.
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi., Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). "Materi Pendukung Literasi Numerasi." In *Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud*. (Vol. 8, Issue 9).
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Jan Van den Akker,

Robert Maribe Branch, Kent Gustafson, and Tjeerd Plomp (Ed). London: Kluwer Academic Publisher.

Plomp, Tj & Wolde, J. van den. (1992). *The General Model for Systematical Problem Solving. From Tjeerd Plomp (Eds.). Design of Educational and Training (in Dutch). Utrecht (the Netherlands).* Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente. Enschede the Netherlands.

Plomp, T. (1997). *Educational Design: Introduction. From Tjeerd Plomp (eds). Educational & Training System Design: Introduction. Design of Education 102 and Training (in Dutch). Utrecht (the Netherlands).* Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.

Resa, M. F., & Nopiyad, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jaringan Komputer. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4).

Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59–72.

Sugiri, W. A., & Priatmoko, S. (2020). Perspektif Asesmen Autentik Sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 53.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* CV. Alfabeta.

Teresia, W. (2021). *Asesmen Nasional 2021.* Guepedia.

Yanti, D. N., Amelia, S., Rezeki, S., & Dahlia, A. (2023). Pengembangan Soal Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Berbasis Wordwall Untuk Peserta Didik Fase E. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 9(1), 119.

Zainal, N. . (2020). Pengukuran, assessment dan evaluasi dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).