

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, I. 2019. Efektivitas Guided Discovery Menggunakan Pendekatan Kontekstual ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis, Prestasi, dan Self-Efficacy. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(2): 120-132. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/14517> [diakses 21-2-2022].
- Amorie, J. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Strategi Pembelajaran Lightning The Learning Climate. *Jurnal e-DuMath*, 1(1): 73-81. Tersedia di <https://www.ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/84> [diakses 7-1-2023].
- Astuti, D. Oktaviana, & M. Firdaus. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar pada Siswa SMP. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 10(1): 1-12. Tersedia di <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jmpm/article/view/5039> [diakses 20-2-2023].
- Atieka, T. A. & I. Budiana. 2019. Pengaruh Model Eliciting Activities (MEA'S) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self Confidence Siswa. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2): 95-104. Tersedia di <http://jim.unisma.ac.id/index.php/jpm/article/view/2956> [diakses 21-2-2022].
- Azizah, N., Mukhlis, & Ma'rup. 2023. Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi SPLDV pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Benteng Utara No. 4 Kepulauan Selayar. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1): 249-259. Tersedia di <https://www.e-journal.my.id/proximal/article/view/2219> [diakses 17-2-2023].
- Bela, S. & R. Marlina. 2021. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas X SMA dalam Menyelesaikan Soal Cerita SPLDV. *Prosiding Sesiomadika*, 616-628. Tersedia di <http://conference.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/Sesiomadika2021> [diakses 04-08-2023].
- Dewi, D. A. W. T., I. M. Sila, & N. L. G. K. Widiastuti. 2022. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD Gugus VII Kecamatan Ubud. *Widya Accarya*, 13(2): 145-152. Tersedia di <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/article/view/1278> [diakses 17-2-2023].

- Fernando, H., N. C. Prihatiningtyas, & Mariyam. 2020. Model Pembelajaran TPS dengan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Derivat*, 7(2): 100-109. Tersedia di <http://journal.upy.ac.id/index.php/derivat/article/view/1062> [diakses 21-2-2022].
- Fiqriah, R. 2020. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Teori Polya pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sinjai Selatan*. Skripsi. Makassar: FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Firdaus, A. 2022. Pemanfaatan Pembelajaran Open-Ended Berbantuan Game Edukasi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Bilangan Cacah. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4): 435-444. Tersedia di <https://www.jurnalp4i.com/index.php/educator/article/view/1928> [diakses 17-2-2023].
- Fitri, A., M. I. A. Fathoni, & N. Ilmiyah. 2023. Analisis Komunikasi Matematis Siswa melalui Soal Model PISA pada Era Literasi Digital Pasca Pandemi Covid-19. *JaMES*, 6(1): 75-84. Tersedia di <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/JaMES> [diakses 04-08-2023].
- Hamid, M. A., R. Ramadhani, Masrul, Juliana, M. Safitri, M. Munsarif, Jamaludin, & J. Simarmata. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasiru, D., S. Q. Badu, & H. B. Uno. 2021. Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura: Journal of Mathematics Education*, 2(2): 59-69. Tersedia di <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jmathedu/article/view/10587> [diakses 30-1-2023].
- Ilmiyah, N. & A. Fitri. 2020. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. *JaMES*, 3(1): 45-49. Tersedia di <http://journal.unugiri.ac.id/index.php?journal=JaMES> [diakses 04-08-2023].
- Jayanti, M. D., E. B. Irawan, & S. Irawati. 2018. Kemampuan Pemecahan Masalah Kontekstual Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(5): 671-678. Tersedia di <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11092> [diakses 16-2-2023].
- Kamarullah. 2017. Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *Al-Khawarizmi*, 1(1): 21-32. Tersedia di <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/alkhawarizmi/article/view/1729> [diakses 7-1-2023].
- Kemdikbud. 2022. Kurikulum Merdeka: Keleluasaan Pendidik dan Pembelajaran Berkualitas. Tersedia di <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/#alur> [diakses 9-2-2023].

- Kurniawati, N., A. M. Rohmah, & Suwito. 2021. Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Berdasarkan Teori Polya. *JaMES*, 4(1): 31-35. Tersedia di <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/JaMES> [diakses 04-08-2023].
- Maharani, M., N. Supriadi, & R. Widyastuti. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1): 101-106. Tersedia di <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2036> [diakses 30-1-2023].
- Mulasari, M. R., I. G. A. A. Wulandari, & M. Putra. 2020. Model Pembelajaran Means Ends Analysis terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(3): 358-366. Tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/25812> [diakses 7-1-2023].
- Murnaka, N. P., B. Anggraini, & A. Surgandini. 2018. Efektifitas Pembelajaran dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Derivat*, 5(1): 1-8. Tersedia di <https://journal.upy.ac.id/index.php/derivat/article/view/144> [diakses 21-2-2022].
- Naimnule, M., Y. J. Kehi, & D. Bone. 2022. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Langkah-Langkah Polya Ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Quitter, Camper, dan Climber pada Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Eduscience*, 9(2): 428-441. Tersedia di <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/view/2957> [diakses 1-3-2023].
- Netriwati. 2016. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Teori Polya Ditinjau dari Pengetahuan Awal Mahasiswa IAIN Raden Intan Lampung. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2): 181-190. Tersedia di <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/32> [diakses 16-2-2023].
- Ngapiningsih, Suparno, & N. E. Santoso. 2019. *Matematika*. Bantul: PT Penerbit Intan Pariwara.
- OECD. 2019. PISA 2018: *Insights and Interpretations*. Tersedia di <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm> [diakses 9-2-2023].
- Permata, J. I. & Y. Sandri. 2020. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa SMP Maniamas Ngabang. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 2(1): 10-22. Tersedia di <https://journal.stkippanetalino.ac.id/index.php/matematika/article/view/52> [diakses 04-08-2023].
- Polya, G. 1973. *How To Solve It* (2nded.). New Jersey: Princeton University Press.

- Pramuditya, S. A., M. S. Noto, & H. Purwono. 2018. Desain *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM: Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(2): 165-179. Tersedia di <http://www.jurnal.ugj.ac.id/index.php/JNPM/article/view/919> [diakses 30-1-2023].
- Rahmah, N. 2013. Hakikat Pendidikan Matematika. *Jurnal Al-Khwarizmi*, 2: 1-10. Tersedia di <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi/article/view/88> [diakses 31-1-2023].
- Rumapea, R. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Pemberian Soal *Open-Ended* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1): 1-14. Tersedia di <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/26585> [diakses 21-2-2022].
- Sari, A. C. 2018. Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP dengan Model Pembelajaran Think Talk Write. *JaMES*, 1(1): 7-13. Tersedia di <http://journal.unugiri.ac.id/index.php?journal=JaMES> [diakses 04-08-2023].
- Septyana, R. A. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Berbasis Polya Menggunakan Metode Pembelajaran Drill pada Peserta Didik SMP kelas VII*. Skripsi. Bojonegoro: FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, E. Gunawan, & L. Rusdiana. 2022. Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1): 107-112. Tersedia di <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/article/view/806> [diakses 23-2-2023].
- Suryani, M., L. H. Jufri, & T. A. Putri. 2020. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1): 119-130. Tersedia di https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv9n1_11 [diakses 16-2-2023].
- Taufiq, D. A., & Basuki. 2022. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2): 303-314. Tersedia di https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/plusminus/article/view/pv2n2_12 [diakses 17-2-2023].
- Trisanti, L. B., S. Akbar, & W. A. Rahayu. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1): 129-140. Tersedia di

<https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv10n12> [diakses 17-2-2023].

Wanti, N., Juariah, E. Farlina, H. Sigular, & R. Kariadinata. 2017. Pembelajaran Induktif pada Kemampuan Penalaran Matematis dan Self-Regulated Learning Siswa. *Jurnal Analisa*, 3(1): 56-69. Tersedia di <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/article/view/1497> [diakses 21-2-2022].

Wibowo, F. A. N., Y. H. Murtianto, & Sutrisno. 2023. Kemampuan Pemecahan Masalah pada Soal Literasi Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau dari Gaya Kognitif. *JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 8(1): 133-146. Tersedia di <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/14064> [diakses 20-2-2023].

Yuliana, R., M. Firdaus, & D. Oktaviana. 2022. Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *Jurnal JURRIMIPA*, 1(1): 82-90. Tersedia di <http://www.prin.or.id/index.php/JURRIMIPA/article/view/281> [diakses 17-2-2023].



UNUGIRI