

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2016. Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*. 4(1).
- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Agus, Nuniek Avianti. 2008. *Mudah Belajar Matematika 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Gowa : CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amam, A. 2017. Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)*. 2(1).
- Ambarwati, M. 2019. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika SD. *Mimbar PSGD Undiksha*. 7(2).
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arisandy, Debby., Jefri Marzal., & Maison. 2021. Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(3).
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astutiani, Risma., Isnarto., & Hidayah, I. 2019. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. 2016. Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Darari, M. B. 2017. Penggunaan Media Adobe Flash Pada Pembelajaran Kesebangunan Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Smp Negeri 7 Medan. *Handayani*.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.

- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses 12 Juli 2022 dari [https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU\\_2003\\_No\\_20\\_-\\_Sistem\\_Pendidikan\\_Nasional.pdf](https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf).
- Dirgatama, C. H. A., Th, D. S., & Ninghardjanti, P. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Di SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*. 1(1).
- Djamarah, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Pare-pare : CV Kaaffah Learning Center.
- Djamarah, S.F. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Pupuh. 2014. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung: Redaksi Refika Aditama.
- Fathurrohman. 2008. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Dalam Pembelajaran PKN. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 4(1).
- Fitri, Siti Fadia Nurul. 2021. Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1).
- Fitriyanti, M., Maasawet, E. T., & Boleng, D. T. 2021. Analisis Permasalahan Guru Terkait Media Pembelajaran Biologi Berbasis Aplikasi Mobile Learning Menggunakan Teknik Mnemonik Verbal. *Jurnal Pendidikan*. 9(2).
- Ginjar, A. Y. 2019. Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1).
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Hasibuan, A. M., Sahat Saragih., & Zul Amry. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*. 13(1).
- Hasratuddin. 2010. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(2).
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.

- Herawati, A., Wahyudi, W., & Indarini, E. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2(4).
- Hewi, L., & Shaleh, M. 2020. Refleksi Hasil PISA ( The Programme For International Student Assesment : Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini ). *Jurnal Golden Age*. 4(1).
- Hia, Yasifati. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. *Jurnal Generasi Kampus*. 6(2).
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Inanna, I. 2018. Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1).
- Junaidi, J. 2020. Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*. 9(1).
- Kairudin, K., Siregar, H., & Siregar, N.H. 2020. Improvement of Students' High Order Thinking Skills (HOTS) Ability through the Application of Van Hiele Theory Assisted by Video Animation. *Journal of Mathematical Pedagogy*. 2(1).
- Kurniawati, Fitria Nur Auliah. 2022. Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *AoEJ: Academy of Education Journal*. 13(1).
- Mahmudi. A. 2008. Pembelajaran Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Manurung, S. dkk. 2021. Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar IPA Kelas V SD Negeri 030288 Sidikalang. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS)*. 1(1).
- Mardatillah, M.E.P., Baiq, R.A.F., & Zainal, A. 2021. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Soal Statistika Berstandar Ujian Nasional. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(1).
- Maryati. I. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Mosharafa*. 7(1).

- Maulyda, M. A. 2020. *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM*. Malang : CV. IRDH.
- NCTM. 2000. *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America : The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Nissa, I. C. 2015. *Pemecahan Masalah Matematika (Teori Dan Contoh Praktek)*. Mataram : DUTA PUSTAKA ILMU.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. 2016. *Inovasi Model*. Sidoarjo : Nizmania Learning Center.
- Nurrita. T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Miskayat*. 3(1).
- OECD. 2019. *Programme for international student assessment (PISA) results from PISA 2018*. Oecd, 1–10. [https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-results-volume-iii\\_bd69f805-en%0Ahttps://www.oecd-ilibrary.org/sites/bd69f805-en/index.html?itemId=/content/component/bd69f805-en#fig86](https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-results-volume-iii_bd69f805-en%0Ahttps://www.oecd-ilibrary.org/sites/bd69f805-en/index.html?itemId=/content/component/bd69f805-en#fig86)
- Panjaitan, M., & Rajagukguk, S. R. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas X SMA. *Inspiratif : Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(2).
- Permata, Jeliana Intan., dan Yohanes Sandri. 2020. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa SMP Maniamas Ngabang. *Riemann Research of Mathematics and Mathematics Education*. 2(1).
- Polya, G. 1985. *How to Solve it: A New Aspect of Mathematic Method (2nd ed.)*. Princenton, New Jersey: Princenton University Press.
- Pramuaji. A., & Muhammad Munir. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 2(2).
- Pratiwi, Indah. 2019. Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia Pisa Effect On Curriculum In Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 4(1).
- Rianti, Resmi. 2018. Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2(4).

- Ridoi, M. 2016. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Malang : Sagusagame.
- Roziqin, Muhammad Zainur. 2007. *Moral Pendidikan di Era Global; Pergeseran Pola Interaksi Guru-Murid di Era Global*. Malang: Averroes Press.
- Saleh, M. 2013. Strategi Pembelajaran Fiqh Dengan Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. 14(1).
- Saputro, T.A., Kriswandani., & Novisita Ratu. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*. 2(1).
- Sholihin, Miftachus dan Kemal Farouq M. 2012. Game Pazz-Puzz Dengan Construt 2. Lamongan. *Jurnal Teknik Universitas Islam Lamongan*. 6(1).
- Situmorang, M.V. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle dan Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 7(1).
- Slamet, dkk. 2001. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah dierktorat SLTP.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutanto, P. 2017. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Trianto 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Wardhani, S. 2008. *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan*. Yogyakarta : Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Lampung : Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yudha, Firma. 2019. Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(2).
- Yustin, J.A., Herry Sudaini., & M. Azhar. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*. 1(1).