

DAFTAR PUSTAKA

- A.Jacobsen, D., Eggen, P., & Kauchak, D. (2009). *Methods for teaching : Metode-metode pengajaran meningkatkan belajar siswa TK-SMA*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Abdurahman, R. (2012). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa SMA melalui pembelajaran melalui multimedia interaktif. (*Skripsi*). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Abidin, Z. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literatur, dan Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37– 52.
- Aqib, Zainal. (2002). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asep, A. (2013). Pengaruh pembelajaran matematika berbasis ICT terhadap kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah matematis siswa SMP. (*Disertasi*). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk Matematika SMP-MTs*. Jakarta: BSNP.
- Baharuddin, & Esa Nur Wahyuni. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- BSNP. (2006). *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Darmawan, Deni dan Wahyudin Dinn. 2018. *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Darsono, Max. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erman Suherman dkk. (2001). *Common textbook : Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-UPI.
- Fitra Surya, Yeni. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

- untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 1, No.1
- Fitriani, K., & Maulana. (2016). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Pemecahan Masalah Matematis Ssiswa SD Kelas V Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 40–52.
- Handayani, P. S. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Skripsi IPI Garut*: Tidak diterbitkan.
- Herman Hudojo. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Ika, dkk. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 5, No.1
- Joyce, B., Marsha Weil., Emily Calhoun, (2005). *Models of Teaching*. Edisi Kedelapan. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kadir, Abdul. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- Kairuddin. (2018). Analisis Proses Jawaban Siswa Terkait Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Kelas Pembelajaran Kontekstual dan Kelas Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa SMP Negeri 1 Salapian. *Jurnal Inspiratif*. Vol. 4, No. 1.
- Kennedy, Leonard M., Tipps, Steve, & Johnson, Art. (2008). *Guiding Childern's Learning of Mathematics*. Belmont, USA: Thomson Wadsworth.
- Khomsiatun, Heri Retnawati, Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, volume 2 nomor 1, Mei (2015), (92-106), h 4
- Latifah, T., & Afriansyah, E. A. (2021). Kesulitan dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2).
- Mone, Ferdinandus, dan Alfonsa Maria Abi. (2017). model Discovery Learnig berbantuan Geogebra Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2).
- Nofiana. (2018). Pemanfaatan ICT dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*.

- Putri, U. A., & Wahyudi. (2020). Efektivitas Problem Based Learning dan Problem Solving Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*. 8(1), 69–78.
- Ratnasari, Dera Annia. (2015). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbasis ICT Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. (*Skripsi*). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Siagian, Muhammad Daut. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika, MES. *Journal of Mathematics Education and Science*. Vol. 2, No. 1.
- Silalahi, M. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menerapkan Metode Quantum Learning di Tapanuli Utara. *Tapanuli Journals*. 1 (1) : 62-70
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukamto, E. B. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbantuan Komputer Dengan Program Macromedia Flash 8. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2 (2), 143-156.
- Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Syah. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Takaya, Keiichi. (2008). Jerome Bruner's Theory of Education: From Early Bruner to Later Bruner. *Interchange, (Online)*, 39 (1): 1–19.
- Tran, T, dkk. (2014). *Discovery Learning with the help of the geogebra dynamic geometry software. Internasional Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 7, hlm. 44-57.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Wahyudi dan Indri Anugraheni. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*.

Salatiga: Satya Wacana University Press.

Waseso, Hendri. (2018). Kurikulum 2013 Dalam Prespektif Teori Pembelajaran

Konstruktivis. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 1 (1) : 59-72



THE
Character Building
UNIVERSITY