

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., Netriwati, dan Novian R.D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran LAPS-Heuristik Dengan Time Token Arends Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PYTHAGORAS : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.10(2).
- Andayani, F., dan Lathifah, A.N. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*.3(1).
- Ariani, S., dkk. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Abduktif-Deduktif di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*. 3(1).
- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Azwardi, G., dan Rani S. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran LAPS-Heuristik. *Pi : Mathematics Education Journal*.2(2).
- Dani, A.R. (2017). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Metro : Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Hamzah, A., dan Muhlissarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok : PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika ?*. Medan : Perdana Publishing.
- Imanizar, L., Napitupulu, N.L, Manalu, S. (2021). Penerapan *Role Playing* Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan*. 1(1).
- Hendriana, H dan Utari, S. (2016). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung : Refika Aditama.
- Isrok'atun, dan Rusmala, A. (2018). *Model- Model Pembelajaran Matematika*. Bandung : PT Bumi Aksara.
- Jakni. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pontianak : ALFABETA.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Novitasari,N.T., dan Shodikin,A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS-Heuristik) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Soal Cerita Barisan dan Deret Barisan. *Jurnal Tadris Matematika*.3(2).

- Pratama, L.D., Wahyu L., dan Ika A. 2020. Efektifitas Penggunaan Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *Aksioma : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.9(2).
- Pritriati. (2019). Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Learning Cycle* 5E Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP 30 Padang. *Indonesian Journal Of Science and Mathematics Education* .02(2).
- Rahayu, N., Karso, dan Sendi R. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran LAPS-Heuristik. *IndoMath Indonesia Mathematics Education*. 2(2).
- Rianti, H.R., dan Dermawan, D.A. (2022). Studi Literatur Penggunaan *Mobile Game* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal IT-EDU*. 07(01).
- Roebyanto, G. dan Harmini, S. (2018). *Pemecahan Masalah Matematika Untuk PGSD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rohmawati, A. (2015). Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 9(1).
- Samad, M.A. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran LAPS-Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Sungguminasa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2).
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1(1).
- Saputri, S. (2013). *Efektifitas Metode Edutainment Terhadap Hasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Takalar*. Skripsi. Makassar : Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Saragih, S., Syafari, & Muliono. (2018). The Validity of Problem Based Learning Model to Improve Problem Solving Ability. *Advances in Social Science Research Journal*.5(2).
- Sariningsih, R., dan Purwasih, R. (2017). Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficaci Mahasiswa Calon Guru. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*.1(1).
- Septiani, R.D., dkk. (2017). Pengaruh *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*. 6(1).
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Simare-mare, Ester, dkk. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

- Siswa di SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 3(2).
- Syaiful. (2012). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Jurnal Edumatika*.2(1).
- Tajuddin. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment (Education Entertainment)* Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas X.6 SMA Negeri 16 Makasar. *JFP*. 2(1).
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana.
- Wahyuni, R. (2016). Upaya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dengan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal Mosrafa*. 5(2).
- Wandini, R.R. dan Banurea, O.K. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan : CV.Widya Puspa.
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Yudhistira, D. (2013). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK (Asli Perlu Ilmiah Konsisten)*. Jakarta : PT Grasindo.