

DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rahman. (2017) . Matematika Kelas VIII Semester 2. Kemendikbud : Jakarta
- Anjarwati, D., Juandi, D., Nurlaelah, E., & Hasanah, A. (2022). Studi Meta-Analisis: Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2417–2427.
- Apriani, N., Sutiarso, S., & Rosidin, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika paka Pokok bahasan Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 6(2), 1–12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/16153>
- Ariska, P. (2018). Kemampuan siswa menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika dengan menggunakan pendekatan saintifik di kelas VIII SMP. Inderalaya : FKIP Unsri
- Arischa Kustantina, V., Nuryadi, & Hetty Marhaeni, N. (2021). Mathematical comic design to improve ability numerical literacy and student learning motivation. In *Multidiscipline International Conference* (Vol. 1, pp. 292–299).
- Balitbang .(2015). Survei Internasional PISA. (Online). (<http://litbangkemdiknas.net/detail.php?id=215>), diakses 1 April 2019
- Dina, Z. H., Ikhsan, M., & Hajidin, H. (2019). The Improvement of Communication and Mathematical Disposition Abilities through *Discovery Learning* Model in Junior High School. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 4(1), 11–22. <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v4i1.6824>
- Durak, H. Y. (2020). The Effects of Using Different Tools in Programming Teaching of Secondary School Students on Engagement, Computational Thinking and Reflective Thinking Skills for Problem Solving. *Technology, Knowledge and Learning*, 25, 179–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10758-018-9391-y>
- Edi, S., & Rosnawati, R. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika Model *Discovery Learning*. *Inpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 234–246.

- Gokbulut, Y., & Kus, S. (2019). Cartoon to Solve Teaching Problem on Mathematics. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(1), 145–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.11591/ijere.v8i1.17609>
- Hamidah, M. T., dan Prabawati, M. N. (2019). Pembelajaran Matematika Pada Materi Statistika Di MTSN 11 Tasikmalaya. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*, 373–380.
- Hikmasari, P., Kartono, & Mariani, S. (2017). Analyze of Diagnostic Assessment and Remedial Teaching Result of Mathematics Problem Solving Achievement by Problem Based Learning Mode. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6(1), 215–222. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/15576/8697>
- Isnaini Mahuda, Ranny Meilisa, dan Anton Nasrullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2 Oktober 2021): hal.1747, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.
- Iswara, E., & Sundayana, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing dan Direct Instruction dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 223–234. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1258>
- Khasinah, S. (2021). *Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Dan Kelemahan*. *Mudarisuna*, 11(03), 402–414. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/5821/6336>
- 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).
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480–492. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Nieveen, Akker dan J. Van & Branch, R.M. “Design Approaches and Tools in Education and Training.” Kluwer Academic Publisher, 1999.
- Oktaviana, D. V., Syafrimen., & Putra, R.W.Y. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IX MTs Dalam Menyelesaikan Soal Model PISA Pada Konten Perubahan Matematis

Siswa Kelas IX MTs Dalam Menyelesaikan Soal Model PISA Pada Konten Perubahan dan Hubungan. *Jurnal JES-MAT*. 4(1) : 47-56

Polya, G. 1973. *How to Solve It*. Second Edition. Princeton University Press.

Rahmawati, R. G. (2019). Perbandingan kemampuan pemecahan masalah matematik antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending dengan model pembelajaran Connected Mathematics Task. (Skripsi). Institut Pendidikan Indonesia. Garut.

Rahmayanti, I., & Maryati, I. (2021). Kesalahan Siswa SMP pada Soal Pemecahan Masalah Berdasarkan Tahapan Teori Newman. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 61- 70.

Ruswati, D., Utami, W. T., & Senjayawati, E. (2018). “Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Tiga Aspek”. *Jurnal Maju*, 5 (1), 91-107.

Salma, F. A., & Sumartini, T. S. (2022). Kemampuan Representasi Matematis Siswa antara yang Mendapatkan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dan *Discovery Learning*. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 265–274.

Satriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi *Soft Skills* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950–963.

Suhartono. (2019). *Handphone sebagai media pembelajaran* (sri sugiatmi wahyuningsih, Ed.). INDOCAMP.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumartini, T. S. 2016. “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah”. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5 (2), 148-158.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Utami, R. W., & Wutsqa, D, U. (2017). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika dan self-efficacy siswa SMPN di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 166-175.

Utari Sumarmo,. (2012) Pendidikan Karakter serta Pengembangan Berpikir dan Disposisi Matematika dalam Pembelajaran Matematika, Makalah disajikan pada Seminar Pendidikan Matematika

Wahyuni, S., Yati, M., & Fadila, A. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis REACT terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4542>

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Wibawanto, W. (2019). *Membuat bermacam game android dengan adobe animate*. Penerbit ANDI.

Yuwono, T., Dwi, A., Ningrum, I., & Susilo, D. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis *Discovery Learning* membuktikan luas dan keliling lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 479–490.

