

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar Teori, Diagnosis Dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahdar, & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi*. Sulawesi Selatan: Cv. Kaaffah Learning Center.
- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Jurnal Teori Dan Riset Matematika (Teorema)*, 2(1), 39-46.
- Anwar, A. (2009). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan Spss Dan Excel*. Kediri: Iait Press.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Asmin, & A. Mansyur. (2014). *Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar Dengan Analisis Klasik Dan Modern*. Medan: Larispa.
- D. S., Ma'rufi, & Salwah. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Self Efficacy Siswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3 (1), 62-72.
- Fatmawati, & Kiki. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik Di Smp. *Primary Educationjournal (Pej)*.
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika Di Sd. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 13 (1), 121-129.
- Hamzah, Ali, & Dkk. (2013). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Harahap, E. R., & E. S. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Vii Dalam Menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel. *Edumatica*, 7(1), 44-54.
- Hidayat, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 1-10.
- Hidayat, I. S., & A. W. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas X-Tgb Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dan Pembelajaran Konvensional Pada

- Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (1), 50-58.
- Hikmah, & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 46-56.
- Hudojo, & Herman. (2016). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Penerbit Universitas Malang.
- I. B., & W. S. (2012). *Pemecahan Masalah Matematis*. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.
- Ibrahim. (2001). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pabrik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibrahim, & N. H. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Sma Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Agrisains*, 5(2), 115-136.
- Irham, Muhammad, & Wiyani, N. A. (2016). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi -Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47.
- J. D., & L. S. (2012). *Heoretical Foundations Of Learning Environments*. New York: Routledge.
- Jamaris, M. (2014). *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, Dan Penanggkalannya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jatmiko. (2018). Kesulitan Siswa Dalam Memahami Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 17-20.
- Johnson, D. D. (2020). The Use Of Interactive Mathematics Software In The Classroom . *Mathematics Education Review*, 15 (1), 78-95.
- Johnson, D., & Smith, C. (2019). The Benefits Of Group Discussion In Mathematics Learning. *Journal Of Educational Psychology*, 12 (4), 102-120.
- Joyce, & Weil. (1978). *Models Of Teaching*. New Jersey: Second Edition. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs.
- Komariah, F. A., A. N., & Karmilasari, R. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt )Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Pro Desimal: Prosiding Diseminasi*

*Hasil Penelitian*, 1(1), 87-93.

- Kusumah. (2011). *Model Belajar Dan Pembelajaran Implementasi K-13*. Bandung: Yrama Widya.
- L. R., R. O., Rahmiati, & I. S. (2023). *Buku Ajar Statistika*. Padang: Cv. Muharika Rumah Ilmiah.
- M. S., M. O., & F. N. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa . *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 101-112 .
- Mahdayani, R. (2016). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Aritmetika, Aljabar, Statistika, Dan Geometri. *Jurnal Pendas Mahakam*, 1(1), 86-98.
- Maulida, M. A. (2019). *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis Nctm*. Malang: Cv. Irdh.
- N. H., D. W., & Hastuti, M.Pd, P. W. (2018). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Ditinjau Dari Keterampilan Kooperatif Dan Hasil Belajar . *E-Journal Pendidikan Ipa*, 7 (8), 430-438.
- Nurhuda, & Henki. (2022). Masalah-Masalah Pendidikan Nasional; Faktor-Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan National Education Problems; Factors And Solutions Offered. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 127-137.
- Permatasari, N. Y., & A. M. (2014). Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Dengan Model Pembelajaran Treffinger. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 31-42.
- Polya, G. (1973). *How To Solve It*. Princeton: Princeton University Press.
- R. S., E. N., & Asmin. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self-Efficacy Siswa Pada Pembelajaran Problem Based Learning. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 29-39.
- R. W., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 48-56.
- Rochmana, & Shobirin. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V Mi Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang. *Elementary*, 3, 91-106.

- Roger, Lie, D. J., & Anita. (2003). *A. Cooferative Learning (Memperaktikkan Cooverative Learning Di Ruang-Ruang Kelas)*. Jakarta: Gramedia Widiaasarana.
- Ruseffendi. (1991). *Pengajaran Matematika Modern Masa Kini*. Bandung: Tarsito.
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksata Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Peneliti*. Bandung: Rajawali Pers.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- S. E., & S. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 101-110.
- S. R. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- S. R., N. Y., & Zubaedi. (2015). *Cooperative Learning : Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusamedia.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Smith, A., & Jones, B. (2018). Effective Strategies For Mathematics Teaching. *Journal Of Mathematics Education*, 10 (2), 45-62.
- Solihah. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. . *Jurnal Sap1*, 45-53.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suji, R. N., & Mariyam. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 2(2), 63-71.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan*

*Matematika Stkip Garut*, 5 (2), 148-158.

- Sundanah, & R. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas Vii Pada Materi Himpunan. *Desanta (Indonesian Of Interdisciplinary Journal)*, 2(2), 310-322.
- Suprijono. (2009). *Cooperatif Learning Teori Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, & Sumadi. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5, 93-196.
- T. H., I. H., & Ikasari, I. H. (2019). *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa*. Purwokerto: Cv. Pena Persada.
- Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsono, & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori Dan Asesmen*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, And Vocational Education (Elinvo)*, 1(2), 128-139.
- Yudianto, & Berman. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1, 323-330.