

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Istiadi & Igbal, Eds.; 1st ed.). Aswada Pressindo.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian* (15th ed.). Rineka Cipta.
- Carson, J. (2007). A Problem With Problem Solving: Teaching Thinking Without Teaching Knowledge. *The Mathematics Educator*, 17(2), 7–14. <https://www.researchgate.net/publication/249903739>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (N. Hidayah, Ed.; 1st ed.). Ar-ruzz Media.
- Hamzah, A., & Muhlisrarini. (2016). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (3rd ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Kusmaya, A., Supratman, & Prabawati, M. N. (2022). Efektivitas Game Education Wordwall dengan Menggunakan Model Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Kongruen*, 1(4), 279–290. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/kongruen>
- Kusuma, R. V., Hidayanti, E., & Chandra, T. D. (2022). Proses Pemecahan Masalah Trigonometri Berdasarkan Teori John Dewey Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1830–1845.
- Mawardi, K., Turmuzi, M., & Azmi, S. (2022). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari tahapan Polya. *Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 1031–1048. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran* (Nurdyansyah, Ed.; 1st ed.). Nizamia Learning Center.
- Nurjanah, S., & Arifin, F. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika. *Al-Ihtirafiah*, 2(1), 193–204.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Result (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing.
- Oleh, D., & Yuwono, A. (2010). *Profil Siswa SMA Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian*. Universitas Sebelas Maret.
- Polya, G. (1973). *How to Solve it* (2nd ed.). Princeton University Press.

- Purwanza, S. W., Wardhana, A., & Mufidah, A. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Kombinasi* (A. Munandar, Ed.; 1st ed.). Media Sains Indonesia.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (I. Fahmi & Suwito, Eds.; 1st ed.). Kencana.
- Safitri, D., Ma'rufi, & Salwah. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Self Efficacy Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 62–72. <https://ejournal.my.id/proximal/article/view/329/273>
- Sari, M., Oktafia, M., & Ningsih, F. (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.
- Sari, R. K., Goretty, M., Ariyanto, L., & Purwati, H. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Geogebra. *Eksponen*, 13(1), 25–36.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (R. KR, Ed.; 1st ed.). Ar-ruzz Media.
- Siregar, N. N., & Firmansyah, F. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1). <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3040>
- Siswono, T. Y. E. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah* (N. N. M, Ed.; 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (E. Wahyudin, Ed.; 1st ed.). Kencana.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; 28th ed.). Alfabeta.
- Syahril, R. F., Maimunah, & Roza, Y. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA Kelas XI SMAN 1 Bangkinang Kota Ditinjau dari Gaya Belajar. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 78–90.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://jurnal.ysci.or.id/index.php/IME>
- Usman, P. M., Tintis, I., & Nihayah, E. F. K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Sistem

Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 664–674.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1990>

Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48–56.

Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 5(01), 90–100.
<https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>

