

DAFTAR PUSTAKA

- Adifta, E. D., Maimunah, M., & Roza, Y. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII pada Materi Himpunan. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 340-348.
- Arens, Alvin. (2008). *Audit Jasa Assurance*, Edisi Keduabelas Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi pembelajaran prinsip, teknik, prosedur*. Bandung : PT Remaja Rosdaarya
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). Evaluasi program in-service training guru SMK di BLPT Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(2), 160-173.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono. (2009). *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta : UNS press.
- Djaali. (2008). *Skala Likert*. Jakarta: Pustaka Utama
- Fadillah, S. A. (2010). *Meningkatkan Kemampuan Representasi Multiple Matematis, Pemecahan Masalah Matematis dan Self Esteem Siswa SMP melalui Pembelajaran Pendekatan Open-Ended*. Disertasi UPI Bandung: tidak diterbitkan
- Fuadi, R., Johar, R., & Munzir, S. (2016). Peningkatkan kemampuan pemahaman dan penalaran matematis melalui pendekatan kontekstual. *Jurnal Didaktik Matematika*, 3(1), 47-54.
- Gaspersz, V. (2007). *Team oriented problem solving*. Jakarta: Gramedia.
- Hamzah. (2014). *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Ina Publikatama
- Haryani, D. (2011). Pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA*,

Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta (Vol. 14, No. 1, pp. 20-29).

Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard skills dan soft skills matematik siswa*. Bandung: Refika Aditama

Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 92772.

Kumar, A., Kumar, S., & Nanda, A. (2018). A review about regulatory status and recent patents of pharmaceutical co-crystals. *Advanced pharmaceutical bulletin*, 8(3), 355.

Kurniawati, I. D., & Diantoro, M. (2014). Pengaruh pembelajaran inkuiri terbimbing integrasi peer instruction terhadap penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 10(1).

Luhiasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2020). Trade Game Akuntansi Untuk siswa Sekolah Menengah Atas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 51-59

Maftuh, M. S. (2018). Profil Siswa SMA Dalam Memecahkan Masalah Statistika Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Vol. 4 (1), pp: 71 - 86.

Mulyadi D. (2011). *Kepemimpinan Dan Perilaku Organisasi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nawawi, H. (2015). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

NCTM.(2000). *Principles and Standars for School Mathematics*. Reston, VA: NCTM.

Prawiro.(2012). *Psikologi Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta. ARR-RUZZ MEDIA

Riduwan.(2003). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sabaruddin, S. (2019). Penggunaan Model Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik Pada Materi Gravitasi Newton. *Lantanida Journal*, 7(1), 25-37.

Saipul. (2020). "Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Prezi Dan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah

Dalam Materi Himpunan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Tebas".
Skripsi. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.

- Salahudin, A. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Pustaka Setia Bandung*.
- Silverius, Suke., (2000). *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2021). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Sitorus, F., Cilliers, J. J., & Brito-Parada, P. R. (2019). Multi-criteria decision making for the choice problem in mining and mineral processing: Applications and trends. *Expert systems with applications*, 121, 393-417.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.
- Sudirman, A. M. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Indonesia.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, S., & Puspita, S. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL SEJARAH ISLAM MATERI MASJID AGUNG PALEMBANG. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 78-85.
- Sukardi. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triani. (2019). "Perbandingan Pembelajaran *Problem Solving Dan Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Microsoft Power Poin Kelas XII SMA Negeri 1 Jawai Selatan Di Tinjau Dari Kemampuan Awal". *Skripsi*. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.
- Widodo, S. A., & Sujadi, A. A. (2015). Analisis kesalahan mahasiswa dalam memecahkan masalah trigonometri. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(1).
- Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yamin, M. (2012).*Strategi dan metode dalam model pembelajaran*. Jakarta:
Referensi (GP press Group)