

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, N., & Nginingsih, S. R. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristik Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 2 Moyo Hilir Tahun pelajaran 2016/2017*. No. fjnb8. Center for Open Science, 2018.
- Arikunto, A. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Attaqiana, M. R., Saptorini, S., & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2).
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1. pp. 586-595).
- Barus, B., & Verabine, M. (2018). Efektivitas Strategi Heuristik Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Materi Balok Kelas Viii Smp Masehi Sibiru-Biru Tp 2017/2018.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016, February). Pentingnya peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui PBL untuk mempersiapkan generasi unggul menghadapi MEA. In PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 151-160).
- Darma, Y. (2012). *Efektivitas Strategi heuristik dengan Pendekatan Metakognitif dan Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pokok Barisan dan Deret Ditinjau dari Kreativitas Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah di Pontianak* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).

- Darma, Y., & Firdaus, M. (2014). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Aliyah Melalui Strategi Heuristik. *Jurnal Pendidikan Informasi dan Sains*, 3(1), 95-102.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X* (Doctoral dissertation. UIN Raden Intan Lampung).
- Dewi, R. (2013). *Pengaruh Penerapan Strategi Heuristik Model polya terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 2 pekanbaru* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Hadi, S., & Radiyatul, R. (2014). Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(1), 53-61.
- Hardianti, H. (2018). *Pengembangan Media Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar*. (Doctoral dissertation, universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Haryati, S. (2012). Research and development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hernawati, Jumroh, & Sari, E. F. P. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP pada Materi Kubus dan Balok. *Mosharafa: Jurnal pendidikan Matematika*, 10(1), 141-152.
- Iklima, A. (2019). *Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mis Al-Washliyah Sei Mencirim* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan).

- Indrayanti, R.D, & Masriyah. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matriks Di SMK Kelas . *Jurnal pendidikan Matematika-SI*, 5(6).
- Kurniawati, I. (2012). Penerapan strategi heuristik dalam upaya meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita pada penerapan perbandingan di SMP. *Paedagogia*, 15(1), 715.
- Lutfi Cahyaningrum, L. D. H. I. N. A. N. D. A., & Lutfiati, D. (2020). *Kelayakan Media Truth Or Dare Pada Materi Perawatan Kulit Wajah Berjerawat Dengan Teknologi Kelas Xii Di Smkn Tata Kecantikan*. *Jurnal Tata Rias*, 9(2).
- Maesaroh, A. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Gelombang Di SMA Negeri 1 Manokwari*. Pancaran Pendidikan: Fkip Universits Jember.
- Mahayani, Septi, Irwandani, Yuberti, & Widayanti. (2018). Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya dan Alat-Alat Optik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ipa*, 9.
- MASFUF'AH, M. Z. (2020). Strategi Pembelajaran Heuristik Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Di Man 7 Tulungagung.
- Mudlofir, A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali.
- Noviyana, H., & Fitriani, D. (2019). Pengaruh Model Realistik Mathematiks Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Viii Smp. *Prosiding Sesiomadika*, 2(Ic), 829.
- Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2020). Pengembangan Modifikasi Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Konsep Diri di Kelas XII IPA MAN 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(3).

- Rahayu, W. (2019). Pengembangan Media Truth or Dare Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sidoarjo. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 7(2).
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali.
- Rusman. (2018). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, h. 172.
- Solikah, A., & Himmah, W. I. (2019). Keefektifan model pembelajaran Means End Analysis dengan strategi heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Hipotenusa: Jurnal of Mathematical Society*, 1(1), 1-8.
- Sudaryono. dkk. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugoyono. (2017). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tambunan, H. (2020). Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika dengan Strategi Heuristik. *Sepren*, 1(02), 28-33.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. In *SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED* (Vol. 2. No. 1, pp. 84-95).

Vijayta, E, S., & Isnawati, I. (2022). Profil Dan Validitas Media Permainan Truth Or Dare Berbasis Tgt Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 68- 76.

Wijayanti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Truth Or Dare (Tod) Math Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Naskah Publikasi Program Studi Pendidikan Matematika*.