

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, I. M. D. M. (2021). "Populasi dan Sampel". *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, Volume 14, Nomor 1, (hlm.103–116).
- Agetania, N. L. P. (2022). "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN". *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 6, Nomor, 1, (hlm.87–95).
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2021. *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahmad, H. A., dkk. (2019). "Efektivitas Penggunaan Model Open-Ended Problem Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pembelajaran Fisika". *Jurnal Kumparan Fisika*, Volume 2, Nomor 2, (hlm.73–78).
- Amelia, A. R., dkk. (2024). "Pengaruh Model Pembelajaran Open-Ended Problem Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Pada Pembelajaran IPA". *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, Volume 4, Nomor 1, (hlm.379–388).
- Anwar, Z., dkk. (2020). "Peningkatan Aktivitas Siswa dengan Penerapan Pendekatan Open-Ended Berbasis PAIKEM". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, Nomor 1, (hlm.74–85).
- Arrahim, A., dkk. (2022). "Pendekatan Open Ended Untuk Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Elementaria Edukasia*, Nomor 5, Volume 2, (hlm.218–226).
- Aspiandi, H., dkk. (2020). "Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Bangun Datar Di SMP". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, Volume 9, Nomor 11, (hlm.1–8).
- August, F. M., dan Ramlah, R. (2021). "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Berdasarkan Prosedur Polya". *JIPMat*, Volume 6, Nomor 1, (hlm.43–59).
- Azhar, E., dkk. (2021). "Eksplorasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Kemampuan Matematika". *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 10, Nomor 4.
- Chabibah, L. N., dkk. (2019). "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Barisan Ditinjau Dari *Adversity Quotient*". *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 14, Nomor 2, (hlm.199–210).

- Darmawati, D., dkk. (2022). "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa". *Inspiramatika*, Volume 8, Nomor 2, (hlm.113–125).
- Febriani, S., dan Najibufahmi, M. (2022). "Analisis Pemecahan Masalah Berdasarkan Langkah Polya Ditinjau Dari Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah". *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, Volume 3, (hlm.2963–3222).
- Firdaus, A. (2023). "Pemanfaatan Pembelajaran *Open-Ended* Berbantuan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Bilangan Cacah". *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, Volume 2, Nomor 4, (hlm.435–444).
- Firdaus, E. F. (2019). "Pengaruh Metode *Probing Prompting* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Logika". *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, Volume 5, Nomor 2, (hlm.137).
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. (2019). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (1st ed.). PT Bumi Aksara. available at: https://books.google.co.id/books?id=5xwmEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*.
- Kurniawati, I., dkk. (2019). "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan Abad 21". *Seminar Nasional Pascasarjana*, Volume 21, Nomor 2, (hlm.702).
- Lailiyah, N. R., dkk. (2024). "Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pada Siswa Kelas IV SD". *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 7, Nomor 4, (hlm.4071–4080).
- Latif, A., dkk. (2021). "Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar". *SEMAI*, (hlm.809–825).
- Layali, N. K., dan Masri. (2020). "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Treffinger di SMA". *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Volume 5, Nomor 2, (hlm.137–144).
- Magelo, C., dkk. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran *Open-Ended* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Ditinjau dari Motivasi Belajar". *Jambura Journal of Mathematics*, Volume 2, Nomor 1, (hlm.15–21).
- Mahrurnisya, D. (2022). "Analisis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah". *Journal of Social Education*, Volume 3, Nomor 2, (hlm.92–98).
- Marselina, D., dkk. (2024). "Penerapan Model Pembelajaran Open Ended Problems Berbantuan Media Mopoheksa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD". Volume 4, (hlm.2567–2578).
- Maulyda, M. A. (2020). *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM*. (Issue January).

- Mudraka, I. G. (2023). "Model Pembelajaran *Open Ended Problem* Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". *Journal of Education Action Research*, Volume, 7, Nomor 4, 489–494.
- Muhajarah, K., dan Rachmawati, F. (2019). "Game Edukasi berbasis *Android*: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan". *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, Volume 2, Nomor 2, (hlm.29).
- Muhammadiyah, D. 2022. *Model Pembelajaran (Konsep dan Penerapannya)*. Azkiya Publishing.
- Najuah, Sidiq, R., dan Sinamora, R. S. 2022. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. Yayasan Kita Menulis*.
- Nurhasanah, U., dkk. (2023). "Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Operasi Bilangan". *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume 9, Nomor 5, (hlm.1164–1170).
- Polya, George dan John H. Conway.1973. *A New Aspect of Mathematical Method*. Princeton University Press.
- Rahayu, R., dkk. (2022). "Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia". *Jurnal Basicedu*, Volume 6, Nomor 2, (hlm.2099–2104).
- Rahim, R. (2021). "Metode Kuantitatif (Teori dan Praktik) Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif". (hlm.5–9).
- Rasmini, B. W. (2023). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Lombok Tengah: Penerbit P4I.
- Sahri, P., dkk. (2023). "Karakteristik Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII di Kabupaten Bandung Barat". *Pembelajaran Matematika Inovatif*, Volume 6, Nomor 3, (hlm.1187–1196).
- Saragih, L. M., dkk. (2021). "Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik". *Jurnal Basicedu*, Volume 5, Nomor 4, (hlm.2644–2652).
- Siswanto, E., dan Meiliasari, M. (2024). "Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: *Systematic Literature Review*". *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, Volume 8, Nomor 1, (hlm.45–59).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. CV Alfabeta.
- Suharta, I. G. P., dan Astawa, I. W. P (2024). "Thinking Process of Situation Modeling in Real Life Mathematical Problem Solving". *International Journal of Social Science, Management and Economics Research*, Volume 2, Nomor 5, (hlm.22–28).
- Supriadi, G. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press.
- Suryaningsih, T., dan Astuti, M. A. (2021). "Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas IV pada Materi Pecahan". *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 1, Nomor 1, (hlm.95–104).

- Teni, dan Agus Yudiyanto. (2021). "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 2, Nomor 1, (hlm.105–117).
- Tim MKPBM. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Bandung: FPMIPA UPI.
- Unaenah, E., dkk. (2020). "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi FPB dan KPK". *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, Volume 2, Nomor 1, (hlm.140–150).
- Usmadi, U. (2020). "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Volume 7, Nomor 1.
- Wardatun, L., dkk. (2024). "Pengaruh Model Open Ended Problems Berbantuan Media Big Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 1, (hlm.113–118).
- Widyastuti, R., dan Puspita, L. S. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan". *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, Volume 22, Nomor 1, (hlm.95–100).
- Windawati, R., dan Koeswanti, H. D. (2021). "Pengembangan Game Edukasi Berbasis *Android* untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Volume 5, Nomor 2, (hlm.1027–1038).
- Wulandari, P. H., dkk. (2022). "Penerapan Model *Open Ended Problems* Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah 3 Surabaya". Volume 6, Nomor 1, (hlm.18–32).
- Yulianti, A., dan Ekohariani. (2020). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Aplikasi Construct 2* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar". *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, Volume 5, Nomor 1, (hlm.527–533).