

Systematic Literature Review: Penerapan Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di SMK

Aisah Nur Fitria¹, Infiks Unggul Digdayana², & Suparman Suparman³

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan, ³Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Problem based learning, Pembelajaran inovatif, *systematic literature review*.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran *problem based learning* dan menjelaskan pengaruhnya terhadap pembelajaran di SMK, yaitu dengan mempertimbangkan pencapaian keterampilan siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematika dari tujuan pembelajaran matematika. *Systematic literature review* adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Selama penelitian *systematic literature review* ini dilakukan, hasil penelitian yang relevan akan diidentifikasi, diselidiki, ditafsirkan, dan ditarik kesimpulannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran problem based learning atau bisa disebut dengan model pembelajaran PBL menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat mempengaruhi, mendorong, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, (2) game edukatif dapat menjadi alternatif pendidik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMK, (3) beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMK.

How to Cite: Fitria, A. N., & Digdayana, I. U.. (2022). *Systematic Literature Review: Penerapan Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di SMK*. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu program yang di dalamnya terdapat komponen berupa tujuan dan kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru. Dimana, kegiatan tersebut menghasilkan sistem dinamis yang membentuk pengalaman pendidikan. Pada kegiatan pembelajaran yang terjadi tidak hanya kegiatan siswa dan guru memiliki hubungan timbal balik, namun juga terjadi proses evaluasi menyeluruh baik dari pengaturan kelas, penyampaian materi, dan penilaian.

Matematika adalah ilmu dasar yang harus dipelajari sejak usia muda sampai pendidikan tinggi (Ayuningtyas & Sukriyah, 2020). Di dunia yang ideal, kelas matematika siswa sekolah dasar berfungsi sebagai batu loncatan untuk mempelajari matematika yang lebih dalam seumur hidup (Lidinilah dkk, 2015). Memiliki pemahaman yang kuat tentang matematika diperlukan untuk maju ke tingkat kelas berikutnya. Untuk alasan sederhana bahwa mengembangkan kemampuan berpikir ini melalui studi matematika sangat penting. Karena simbol matematika mewakili ide-ide abstrak, pertama-tama perlu untuk memahami konsep matematika yang mendasarinya sebelum mencoba memanipulasi simbol.

Penyajian materi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi seberapa baik materi yang dipelajari. Dalam hal ini, penyaji materi dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat, meningkatkan kemungkinan bahwa siswa akan tertarik dan terlibat aktif dengan mata pelajaran

matematika. Namun, tujuan pendidikan matematika belum tercapai. Terbukti dengan temuan mereka, Febriyanto, Haryanti, dan Komalasari (2018) berpendapat bahwa pendekatan tradisional untuk mengajar matematika masih menempatkan tanggung jawab pengajaran tepat di pundak guru, memperkuat persepsi luas bahwa matematika tidak dapat diakses dan tidak menarik bagi sebagian besar siswa. Seperti kita ketahui bahwa sebagian siswa SMK kurang adanya ketertarikan dalam mata pelajaran matematika dibandingkan dengan siswa SMA.

Mayoritas pengajaran di kelas masih disampaikan melalui cara yang lebih tradisional seperti ceramah, tanya jawab, dan pekerjaan rumah. Model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah dianggap “kelas rendah” karena tidak mendorong partisipasi siswa. Ternyata model pembelajaran khusus ini tidak seefektif yang diharapkan untuk mencapai hasil belajar matematika yang diinginkan.

Masalah ini dapat diatasi sebagian dengan memilih model pembelajaran yang tepat yang menumbuhkan keinginan kuat siswa untuk belajar dan antusiasme untuk materi pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat berguna untuk mencapai tujuan tersebut adalah model pembelajaran berbasis masalah. Salah satu strategi pembelajaran model PBL adalah membantu guru dalam mengembangkan konseptualisasi siswa tentang kemampuan pemecahan masalah, karena model PBL meningkatkan kemampuan dalam permasalahan dunia nyata. Menurut penilaian Rahman (2018), siswa secara aktif berpartisipasi dalam memecahkan suatu masalah secara sistematis sesuai dengan tahapan metode saintifik dalam model pembelajaran berbasis masalah, memungkinkan mereka untuk melakukannya dengan cara memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang masalah dan penyebabnya.

Model PBL menjadi salah satu pembelajaran inovatif, karena mengutamakan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang relevan dengan tujuan tidak hanya meningkatkan kognitif, namun meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah dan hasil belajar siswa. Tidak hanya model PBL saja yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa, namun ada media pembelajaran lainnya, yaitu berupa game edukatif.

Game edukatif sangat diperlukan oleh peserta didik karena setiap peserta didik memiliki rasa lelah baik fisik maupun mental. Akibatnya, peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran. Jika peserta didik mulai bosan dan tidak tertarik pada pelajaran, inilah saatnya guru melakukan permainan. Bermain sebuah permainan di dalam kelas bukanlah suatu kesalahan. Justru, guru menciptakan suasana belajar yang asik dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena tidak hanya mendengar dan mencatat. Permainan yang guru perlu dilakukan tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga melatih kekompakan dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Model game edukatif tidak hanya mendukung belajar siswa, tapi juga menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Kapasitas siswa untuk menerapkan pendekatan pedagogis kreatif untuk masalah dunia nyata adalah fokus utama dari tinjauan literatur yang dilakukan untuk penyelidikan ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan model *Systematic Literature Review* (SLR). *Systematic Literature Review* (SLR) memiliki beberapa tujuan antara lain adalah, untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari berbagai macam penelitian yang ada dan sesuai dengan pembahasan yang diperlukan (Triandini, E et al, 2019). Tujuan-tujuan tersebut menjadi proses atau tahap dilakukannya penelitian ini. Pada tahap mengidentifikasi, peneliti akan melakukan identifikasi masalah-masalah yang ada. Kemudian pada tahap mengkaji, peneliti akan mengkaji artikel-artikel yang telah diperoleh agar artikel sesuai dengan penelitian ini. Pada tahap mengevaluasi, peneliti akan melakukan evaluasi pada artikel yang diteliti. Pada tahap menafsir, peneliti akan

menafsir artikel-artikel yang telah diperoleh agar artikel sesuai dengan penelitian ini. Pada tahap menarik kesimpulan, peneliti akan menarik kesimpulan pada beberapa artikel untuk mendapatkan hasil penelitian.

Hasil penelitian yang digunakan merupakan kumpulan dari beberapa artikel pilihan dan terstruktur. Artikel-artikel ini dapat diambil dari Google Cendekia menggunakan perangkat lunak yang disebut *publish or perish*. Kami menggunakan keterampilan pemecahan masalah matematika, model pembelajaran, media pembelajaran matematika, dan faktor pengaruh di SMK sebagai kata kunci. Pencarian artikel ini menggunakan artikel yang diterbitkan antara tahun 2017 dan 2022. Hanya 15 artikel yang ada terkait dengan kata kunci yang digunakan.

Ketika artikel-artikel dengan kata kunci di atas dikumpulkan, peneliti umumnya harus mengelompokkan artikel-artikel yang berkaitan dengan pemecahan masalah matematika menggunakan model pembelajaran inovatif di SMK. Pada langkah selanjutnya, peneliti membuat tabel yang berisi nama penulis, judul, tahun terbit, nama jurnal, jenis penelitian, dan hasil penelitian. Tabel ini disusun untuk meninjau dan menganalisis bagian-bagian hasil penelitian yang termasuk dalam artikel-artikel yang diajukan, terutama bagian pembahasan dan kesimpulan. Terakhir, peneliti tidak lupa membandingkan temuan pada artikel yang dikumpulkan dan dikelompokkan serta menarik kesimpulan (Putra & Afrilia, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), didapat 15 artikel. Artikel-artikel yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematika di SMK tersebut kemudian dianalisa dan dirangkum menjadi beberapa kelompok. Pengelompokan literatur terdiri dari 3 dan berbentuk tabel. Tabel 1 merupakan pengelompokan literatur yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematika di SMK yang dipengaruhi oleh model pembelajaran.

Tabel 1. Model pembelajaran yang berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMK.

Nama Peneliti & Tahun Terbit	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
(Rohmatullah, et al, 2022)	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika	Penelitian ini menggunakan desain analisis meta yang memiliki kesimpulan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat menambah kemampuan penalaran matematis siswa dan menjadi metode pembelajaran alternatif pendidik untuk membantu peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa.
(Yuli, 2019)	Jurnal Education	On Eksperimen jenis semu menjadi metode yang digunakan dan memberikan kesimpulan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah pada materi program linear dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Insan Karya Nusantara.
(Ferawati & Huri Suhendri, 2020)	JKPM(Jurnal Kajian Pendidikan	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan teknik kuasi eksperimen yang memiliki

	Matematika)	kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran discovery learning dan problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dan berpikir kritis di SMK swasta Kelas XI Kabupaten Tangerang.
(Prima, Pinta, & Vera, 2021)	JRPMS(Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan <i>quasi experiment</i> yang memiliki kesimpulan bahwa model pembelajaran PBL berbantu <i>Google Classroom</i> berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK N 2 Bogor.
(Novalia,Y. dkk, 2021)	MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika	Penelitian ini menggunakan metode literatur dan memiliki kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan aktivitas belajar siswa.
(Dewi, 2021)	Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia	Penelitian ini menggunakan metode mixed methods dengan desain <i>sequential</i> yang memiliki kesimpulan bahwa model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dapat mendorong siswa dalam menyelesaikan masalah matematis.

Tabel 1 diatas merupakan hasil analisa peneliti berkaitan dengan model pembelajaran yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK. Hasil penelitian 6 artikel tersebut menyimpulkan bahwa, model pembelajaran *Problem Based Learning* atau bisa disebut dengan model pembelajaran PBL menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat mempengaruhi, mendorong, serta meningkatkan kemampuan pemecahan matematis siswa. Oleh sebab itu, model pembelajaran Problem Based Learning dapat membantu pendidik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis secara efektif bagi siswa SMK. Tabel selanjutnya merupakan pengelompokkan literatur berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis di SMK yang dipengaruhi oleh media pembelajaran.

Tabel 2. Media pembelajaran yang berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMK.

Nama Peneliti & Tahun Terbit	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
(Juhari, 2022)	Institutional Repositories Scientific journals Universitas Pasundan	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain nonequivalent control grup design dengan dan memiliki kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran Mastery Learning with Game Quizizz yang merupakan salah satu Game edukatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
(Marjan,	JIPM (Jurnal Ilmiah	Penlitian ini menggunakan model

Ratnaningsih & Rahyu, 2022)	Pendidikan Matematika)		pengembangan ADDIE dan memiliki kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berupa game yang berbasis <i>Adobe Flash Pro C56</i> efektif sebagai media pembelajaran matematika untuk mengeksplor kemampuan pemahaman matematis.
(Trisanti, Akbar, Rahayu, 2021)	Mosharafa: Pendidikan Matematika	Jurnal	Metode eksperimen dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa model pembelajaran dengan media game edukasi berbasis construct dapat menjadi alternatif pendidik untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah dan hasil belajar matematika.
(Damarjanti & Miatun, 2021)	ANARGYA: Ilmiah Pendidikan Matematika	Jurnal	Penelitian ini menggunakan model pengembangan <i>R&D(Research and Development)</i> yang memiliki kesimpulan bahwa melalui game edukasi “Petualangan Program Linier” dapat melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

Tabel 2 diatas merupakan hasil penelitian yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK. Tabel tersebut memaparkan hasil penelitian dan kesimpulan dari 4 artikel yang diteliti yaitu, game edukatif dapat menjadi alternatif pendidik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK. Adapun contoh game edukatif yang dapat digunakan antara lain adalah, Quizizz, game edukasi berbasis construct, game yang berbasis *Adobe Flash Pro C56*, dan game edukasi “ Petualangan Program Linier. Selanjutnya terdapat Tabel 3 merupakan pengelompokkan literatur berkaitan dengan faktor kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK.

Tabel 3. Faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK

Nama Peneliti & Tahun Terbit	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
(Lusiana, Armiami, Yerizon, 2022)	& Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dan memiliki kesimpulan bahwa adanya pengaruh dari kemandirian belajar siswa dan persepsi siswa pada guru terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
(PERANGIN-ANGIN, 2017)	B, Repository Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan memiliki kesimpulan bahwa adanya beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa antara lain adalah kemampuan siswa, pengalaman belajar, motivasi, dan keterampilan.
(Sulistiyani, Roza, Maimunah, 2020)	& Jurnal Pendidikan	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dan

	Matematika	memiliki kesimpulan bahwa kemandirian belajar dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
(Anggraini, Delyana, & Sari, 2022)	AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika	Deskriptif menjadi jenis penelitian yang digunakan sehingga memberikan kesimpulan bahwa minat belajar matematika siswa berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
(Adkhiyah. Yuhana, & Mutaqin, 2019)	Jurnal Penelitian Pengajaran Matematika	Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa adanya pengaruh motivasi belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

Tabel 3 di atas memaparkan hasil penelitian dari 5 artikel yang berkaitan dengan faktor kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK dan memiliki kesimpulan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK. Adapun faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara lain adalah, 1) Kemandirian belajar, 2) Pengalaman Belajar, 3) Motivasi Belajar, 4) Keterampilan Siswa, 5) Minat Belajar.

Pembahasan

Pembelajaran di sekolah khususnya Sekolah Menengah Kejuruan atau biasa disebut dengan SMK dapat berjalan dengan baik ketika guru dan siswa di dalamnya merasakan kenyamanan dalam belajar. Kenyamanan belajar dapat diciptakan dari suasana kelas yang baik serta proses pembelajaran yang baik pula. Proses pembelajaran di kalangan siswa SMK terbagi menjadi dua siklus atau dua tahapan di setiap pekannya. Siklus yang pertama teori dan siklus yang kedua terdapat praktik dari setiap jurusannya. Dua siklus tersebut memerlukan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Masalah yang didapat di setiap harinya, tentu memerlukan solusi untuk menyelesaikannya. Masalah dalam matematika yang selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, menuntut siswa untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah matematika.

Setelah melakukan penelitian berdasarkan survey literatur, peneliti mendapatkan temuan atau solusi untuk memfasilitasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK. Solusi pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, dan berpikir sistematis siswa. Oleh karena itu, guru harus mendorong siswa untuk aktif di kelas dan tetap dibawah pengawasan guru (Riyani et al, 2021). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebaiknya dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Alternatif lainnya dapat berupa media pembelajaran yang mempengaruhi siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Media pembelajaran tersebut berupa game edukatif dengan tujuan membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil literatur diatas, game edukatif dapat mengarahkan siswa untuk aktif, kreatif, dan berpikir kritis dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan didalamnya (Damarjati & Miatun, 2021). Game edukatif tersebut disusun sedemikian sehingga dapat mudah diakses oleh para siswa seperti melalui android, dimana siswa zaman sekarang mayoritas sudah memiliki

android. Ketertarikan siswa dalam mengakses game edukatif sangat diharapkan oleh para guru, sehingga menyusun media pembelajaran yang mudah diakses oleh para siswa itu menjadi tugas penting bagi guru.

Adapun faktor-faktor yang mendukung dan perlu diperhatikan pada proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis antara lain adalah: 1) Kemandirian belajar dapat memberikan pengaruh baik terhadap prestasi belajar siswa juga keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Lusiana dkk, 2022). 2) Motivasi Belajar yang tinggi dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa (Adkhiyah dkk, 2019, 3) Minat Belajar siswa perlu ditingkatkan untuk mendorong kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika, sehingga minat belajar siswa tinggi sekaligus kemampuan pemecahan masalah juga tinggi (Anggraini dkk, 2022), dan faktor-faktor lainnya yang perlu dioptimalkan guna membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan dari penelitian ini, upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK, guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media pembelajaran berbasis game edukatif yang menarik serta dapat mengoptimalkan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematis. Oleh sebab itu, guru memiliki tugas yang tidak mudah untuk dapat kreatif menciptakan kenyamanan belajar siswa dengan bantuan pembelajaran inovatif di setiap proses pembelajarannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap 15 literatur dengan *Systematic Literature Review* sebagai metode penelitian yang digunakan, ditarik kesimpulan berupa model pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Selain model pembelajaran *Problem Based Learning*, terdapat juga media pembelajaran berupa game edukatif yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran selanjutnya untuk mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematisnya. Setelah menerapkan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran game edukasi, guru juga perlu mengoptimalkan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya pelaksanaan kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) II yang telah penulis laksanakan tidak akan terlaksana tanpa adanya dukungan, arahan, bimbingan, dan kerjasama dari pihak-pihak yang terlibat. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Zalik Nuryana, M. Pd., selaku dosen koordinator lapangan (DKL) program pengenalan lapangan persekolahan (PLP) II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan dalam pelaksanaan program PLP II.
2. Ibu Ida Nuryanti, S.Pd., selaku guru pamong mata pelajaran matematika yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan program pengenalan lapangan persekolahan (PLP) II di SMK Muhammadiyah 1 Bantul.
3. Bapak Prof. Dr. Suparman, M. Si, DEA, selaku dosen pembimbing lapangan (DPL) program pengenalan lapangan persekolahan (PLP) II yang telah berkenan meluangkan

waktu untuk memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan selalu memberikan *wejangan* yang dapat memotivasi penulis.

4. Semua pihak yang tidak penulis sebutkan, terima kasih atas doa dan bantuannya dalam pelaksanaan kegiatan PLP II dan juga dalam melaksanakan penulisan artikel ini guna memenuhi tugas akhir program PLP II UAD.

Dengan ini, penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan, kritik serta saran dan semangat kepada seluruh pihak yang sudah bersedia membantu selama proses kegiatan PLP II berlangsung serta mohon maaf sebesar-besarnya kepada semua pihak bilamana berlangsungnya PLP II ini penulis sudah banyak melakukan suatu kesalahan. Semoga seluruh amal baik yang sudah semua pihak berikan kepada penulis diberi balasan yang setimpal oleh Allah SWT. Harapan dari penulis semoga artikel ilmiah ini bisa memberikan manfaat kepada semua para pembaca maupun pihak-pihak berkepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhiyah, A., Yuhana, Y., & Mutaqin, A. (2019). Pengaruh Pembelajaran Student Teams Achievement Division Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Tirtamath: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 1(2), 106-115.
- Angraini, V., Delyana, H., & Sari, I. K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1231-1240.
- Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis Pengetahuan Numerasi Mahasiswa Matematika Calon Guru. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 266424.
- Ferawati, F., & Suhendri, H. (2020). Efektivitas Model Discovery Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jkpm (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 111-120.
- Juhari, R. M. E. (2022). Pengaruh Model Mastery Learning With Game Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self-Regulated Learning Pada Siswa Sma (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Lusiana, I., Armiati, A., & Yerizon, Y. (2022). Kemandirian Belajar Dan Persepsi Siswa Mengenai Guru Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smk. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 155-166.
- Marjan, M., Ratnaningsih, N., & Rahayu, D. V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Berbasis Adobe Flash Pro Cs6 Untuk Mengeksplor Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 378-395.
- Novalia, Y., Panjaitan, D. J., & Nurdalilah, n. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Aktivitas Belajar Matematika Pada Pembelajaran Berbasis Masalah. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Perangin-Angin, B. (2017). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Belajar Matematika Pada Siswa Smk Negeri 5 Medan Tp 20162017 (Doctoral Dissertation).

- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110-122.
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Cv. Pilar Nusantara.
- Riyani, P., Samporno, P. D., & Santi, V. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(2), 27-34.
- Rohmatulloh, R., Syamsuri, S., Nindiasari, H., & Fatah, A. (2022). Analisis Meta: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1558-1567.
- Sari, D. P. (2021). Profil Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smk Materi Program Linear Menggunakan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(2), 27-39.
- Sulistiyani, D., Roza, Y., & Maimunah, M. (2020). Hubungan Kemandirian Belajar Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 1-12.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77.
- Trisanti, I. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129-140.
- Yuli, Y. (2019). Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematis Di Smk Insan Karya Nusantara Tahun Pelajaran 2018-2019. *Journal On Education*, 1(2), 509-514.