

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhamuddin, A., Inten, D. N., Mulyani, D., & Erlangga, R. D. (2022). 21 st Century Learning . *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 332–337. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.067>
- Asnawati, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Smp Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments. *Jurnal Euclid*, 3(2), 474–603.
- Bernard, D. (2018). *Improve students creative ability in discrete mathematics course with approach open ended assisted visual basic application for excel. In International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia*. 3.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21 (I)*. Penerbit Gava Media.
- Effendi, L. A. (2012). Pembelajaran Matematika Dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 1–10.
- Fauzan, & Arifin, F. (2022). *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21 (I)*. Kencana.
- Firdaus, Syahro, B., Lapisa, R., & Abadi, Z. (2021). ANALISIS REGULASI DIRI DALAM BELAJAR TERHADAP HASIL PRESTASI BELAJAR GAMBAR TEKNIK SISWA DI SMK NEGERI 2 PEKANBARU. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 3(4).
- Gunantara, G., Suarjana, M., & Riastini, P. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Hapizah, & Indrayanti. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Matematika (I)*.

Noerfikri offset.

Herdyansah, H. (2019). Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial: Perspektif Konvensional dan Kontemporer. In *Jakarta: Salemba Humanika*.  
<http://www.penerbitsalemba.com>

Heri Supranoto. (2017). *Desain Pembelajaran*. Penerbit Laduny.

Indonesia, U.-U. R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

ITL Research. (2014). 21CLD Learning Activity Rubrics. *21st Century Learning Design, December*, 1–44. <https://education.microsoft.com/GetTrained/ITL-Research>

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. (2022). *Kurikulum 2013*. Sistem Informasi Kurikulum Nasional. <http://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-2013/>

Lubis, R. N. (2021). *Konsep Dasar Tentang Pengertian Pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi.  
<https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pengertian-pendidikan/>

Muhali, M. (2013). Analisis Kemampuan Metakognisi Siswa dalam Pembelajaran Kimia SMA. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 1(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/hjkk.v1i1.572>

Mulyani, A. (2019). *PROSES KONSTRUKSI PENGETAHUAN PESERTA DIDIK*. CV. Inthishar Publishing.

Pasongli, H., Hamid, F., Marthinu, E., & Atua, N. (2021). Pembelajaran Lesson Study Dalam Meningkatkan Aktivitas Kolaborasi Antar Siswa. *Phinisi Integration Review*, 4(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/pir.v4i2.22029>

Pendidikan BSN. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*.

Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah

- Matematis Siswa SMP pada Materi SPLDV Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.771>
- Riyana, C. (2019). *Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (1st ed.). PT SARANA PANCAKARYA NUSA.
- Sintawati, M., Berliana, L., & Supriyanto, S. (2020). Real Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31604/ptk.v3i1.26-33>
- Sulistiyani, N. W. (2012). *Hubungan konsep diri dan regulasi diri dengan motivasi berprestasi*.
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Wadirman, M. (2016). *Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan*. PT. Pos Indonesia (Persero).
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *PENDAGOGIK: JURNAL PENDIDIKAN*, 16(1), 1–11.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>