

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH MATEMATIS PESERTA DIDIK MELALUI  
MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF BERBANTU  
*SOFTWARE CABRI 3D* DI KELAS VIII-C  
SMP NEGERI 24 JAKARTA**

**SKRIPSI**



**Uhamka**

**Oleh:**

**LAELA ROSE OCTAVIANI**

**1601105028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF BERBANTU *SOFTWARE CABRI 3D* DI KELAS VIII-C SMPN 24 JAKARTA

Nama : LAELA ROSE OCTAVIANI

NIM : 1601105028

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

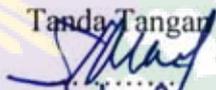
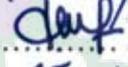
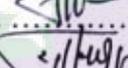
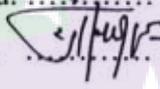
Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Jum'at

Tanggal : 28 Agustus 2020

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Samsul Ma'arif, M.Pd.		16/10/2020
Sekretaris	: Meyta Dwi Kurniasih, M.Pd.		15/10/2020
Pembimbing	: Drs. Slamet Soro, M.Pd.		13/9/2020
Penguji I	: Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.		9-8-2020
Penguji II	: Trisna Roy Pradipta, M.Pmat.		14-10-2020

Disahkan Oleh,  
Dekan,



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.

NIDN. 0317126903

## ABSTRAK

**LAELA ROSE OCTAVIANTI.** NIM: 1601105028. “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Generatif Berbantu Software Cabri 3D di Kelas VIII-C SMPN 24 Jakarta*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran generatif berbantu *software Cabri 3D* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di kelas VIII-C SMPN 24 Jakarta. Indikator kemampuan pemecahan masalah meliputi memahami, merencanakan, melaksanakan dan melihat kembali. Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan McTaggart. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-C SMP Negeri 24 Jakarta yang berjumlah 34 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, terlihat dari rata-rata nilai 66,27 pada siklus pertama, 80,09 pada siklus kedua. Serta peningkatan persentase keberhasilan peserta didik berdasarkan kriteria keberhasilan minimum 54,54% pada siklus pertama, 81,25% pada siklus kedua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran generatif berbantu *software Cabri 3D* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di kelas VIII-C SMP Negeri 24 Jakarta.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Generatif berbantu *software Cabri 3D*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.

**ABSTRACT**

**LAELA ROSE OCTAVIAN TI.** NIM: 1601105028. *"Efforts to Improve Students Mathematical Problem Solving Ability through Generative Learning Models Assisted by 3D Cabri Software in Class VIII-C SMPN 24 Jakarta"*. Essay. Jakarta: Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

This study aims to describe the generative learning model assisted by Cabri 3D software which can improve the mathematical problem solving abilities of students in class VIII-C of SMPN 24 Jakarta. Indicators of problem solving abilities include understanding, planning, implementing and reviewing. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with Kemmis and McTaggart's design. The subjects of this study were 34 students of class VIII-C SMP Negeri 24 Jakarta. This research was conducted using 2 cycles. The results showed an increase in students' mathematical problem solving abilities, seen from the average value of 66.27 in the first cycle, 80.09 in the second cycle. As well as an increase in the percentage of student success based on the minimum success criteria of 54.54% in the first cycle, 81.25% in the second cycle. Thus it can be concluded that the generative learning model assisted by Cabri 3D software can improve the mathematical problem solving abilities of students in class VIII-C of SMP Negeri 24 Jakarta.

**Keywords:** *Generative Learning Model with 3D Cabri software, Mathematical Problem Solving Ability.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Pertanyaan Penelitian .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis .....	9
2. Model Pembelajaran Generatif .....	15
3. <i>Software Cabri 3D</i> .....	20
4. Implementasi Model Pembelajaran Generatif Berbantu <i>Software Cabri 3D</i> dapat Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik .....	22
B. Penelitian yang Relevan .....	26
C. Kerangka Berpikir .....	28
D. Hipotesis Penelitian .....	31

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
1. Tempat Penelitian.....	32
2. Waktu Penelitian .....	32
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Prosedur Penelitian.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Indikator Keberhasilan .....	41
G. Teknik Analisis Data.....	41
1. Validitas .....	42
2. Reliabilitas.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	50
1. Pembahasan Pra Siklus .....	50
2. Pembahasan Siklus I .....	53
3. Pembahasan Siklus II.....	70
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
A. Simpulan .....	87
B. Implikasi.....	89
C. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>96</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>354</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang berkontribusi dalam peningkatan kualitas suatu bangsa. Pendidikan juga menjadi tampilan utama yang dilihat masyarakat luar dalam menunjukkan kepribadian negara tersebut. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar mampu berpikir logis, analitis dan kreatif. Pelaksanaan pendidikan formal di sebuah instansi pendidikan biasanya dilakukan secara langsung atau tatap muka dimana mereka berkumpul di dalam sebuah ruangan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Hal ini tidak dapat dilakukan pada pembelajaran saat ini karena adanya pandemi dimana pemerintah meliburkan sekolah dan melarang setiap individu untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama karena harus menjaga jarak dan tidak berkumpul di satu ruang yang sama (PMK Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020, 2020). Adanya pandemi ini, menuntut pendidik harus berpikir sedemikian sehingga mereka tetap dapat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dengan melakukan teknik pembelajaran berbasis teknologi dan digital yakni pelaksanaan *e – learning*. Dalam pembelajaran berbasis elektronik tersebut, peserta didik tetap diberikan pengajaran yang berisi beberapa mata pelajaran salah satunya adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang terdapat disemua jenjang pendidikan dari mulai SD hingga perguruan tinggi, bahkan pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini

(PAUD) dan Taman Kanak – Kanak (TK) sudah mulai diperkenalkan dengan matematika karena dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran matematika pemahaman peserta didik tentang hubungan antar konsep atau ide matematika sangat penting sesuai dalam (Permendiknas, 2006) bahwa tujuan pembelajaran matematika agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami konsep, memecahkan masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, maka salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Peserta didik yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis akan terlatih berpikir dalam menghadapi masalah yang tidak biasa baik dalam pembelajaran matematika maupun kehidupan sehari-hari. Langkah yang dilakukan peserta didik agar dapat memecahkan masalah matematis yaitu dengan melakukan penyelesaian masalah secara rutin sebagai bentuk latihan. Hal itu membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan matematis yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik masih terbilang rendah karena banyaknya peserta didik yang menyelesaikan persoalan atau permasalahan tidak sesuai dengan yang ditanyakan dan tidak sesuai dengan indikator. Pernyataan tersebut diperoleh berdasarkan hasil penilaian akhir semester (PAS) peserta didik kelas VIII-C yang memiliki rata-

rata 57,64 dan hanya 3 peserta didik yang mencapai KKM. Hal ini dibuktikan kembali dengan hasil tes pra siklus di kelas VIII-C SMPN 24 Jakarta, pada kelas VIII-C kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik masih rendah. Dari hasil analisis pada tes pra siklus di kelas VIII-C ini menunjukkan bahwa hanya 32,35% atau 11 peserta didik yang dapat menyelesaikan soal pretest kemampuan pemecahan masalah dari 34 peserta didik. Berdasarkan data tersebut mewujudkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik masih tergolong rendah. Kurangnya pemahaman yang dimiliki peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah, faktornya yaitu peserta didik belum memahami maksud dari permasalahan yang tercantum pada soal dan belum dapat menyusun perencanaan pemecahan masalah pada soal. Hal ini didukung dengan pernyataan Wahyudin (Rohaeti, 2012), bahwa salah satu penyebab peserta didik lemah dalam matematika adalah kurang memiliki kemampuan untuk memahami (pemahaman) dan mengenali konsep-konsep dasar matematika (aksiomatik, definisi, kaidah, dan teorema) yang berkaitan dengan pokok bahasan yang sedang dibicarakan.

Pendidik berupaya agar dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara online tersebut menghasilkan timbal balik yang diberikan oleh peserta didik yakni peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dan pengetahuan yang diperoleh dapat digunakan dalam jangka panjang. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mewujudkan timbal balik tersebut adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat,

yaitu model Pembelajaran Generatif. Model pembelajaran ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik karena model ini terdiri dari empat tahapan yakni tahapan pendahuluan/eksplorasi, tahapan pemfokusan, tahapan tantangan/pengenalan konsep dan tahapan penerapan. Tahapan-tahapan ini memiliki tingkat keberhasilan yang cukup tinggi dalam membuat peserta didik untuk dapat mengungkapkan ide, pendapat dan pemahamannya terhadap suatu konsep yang dimiliki oleh peserta didik. Model pembelajaran generatif dapat digunakan dalam pembelajaran online karena bersifat menerangkan untuk peserta didik dan dapat menciptakan suasana aktif oleh peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat membandingkan pemikiran yang dimiliki oleh peserta didik dengan pemikiran peserta didik yang lain juga didukung dengan pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik pada saat kegiatan pembelajaran. Pembelajaran online yang dilakukan melalui WAG dan *google classroom* diharapkan dapat membuat peserta didik tetap melaksanakan pembelajaran dengan baik dan peserta didik memperoleh pengetahuannya.

Keberhasilan model pembelajaran generatif dapat didukung dengan bantuan media pembelajaran yang akan digunakan dan sesuai dengan materi yang berkaitan agar pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat berbentuk *software*. Hal ini sejalan dengan materi yang digunakan yakni bangun ruang sisi datar terkait mendemonstrasikan cara membuat jaring-

jaring, menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar yang membutuhkan kemampuan visualisasi dengan menggunakan *software Cabri 3D*. Penggunaan *software* ini dapat membuat peserta didik menjadi fokus dalam memperhatikan materi yang sedang dipelajari dengan menampilkan penggunaan *software Cabri 3D* yang menunjukkan bagaimana cara membuat jaring-jaring kubus dan balok dengan mudah, *software Cabri 3D* juga dapat digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan secara online karena peneliti mencantumkan langkah-langkah yang dapat dipahami oleh peserta didik. Adapun ketika model pembelajaran yang dipilih sudah sesuai dengan pertimbangan-pertimbangan oleh pendidik dan dibantu oleh media pembelajaran, peserta didik juga dilatih agar mereka dapat memperoleh pengetahuan dengan berdasarkan kalimat yang dipahaminya pada saat kegiatan pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar berlangsung. *Software Cabri 3D* ini bertujuan untuk memberikan penjelasan konsep keruangan, membantu memecahkan permasalahan secara abstrak pada bangun ruang seperti kubus, balok, prisma dan limas. Beberapa manfaat *software Cabri 3D*, antara lain: (a) dapat memperlihatkan kerangka bangun ruang dan jaring-jaring dengan mudah, cepat dan tepat; (b) adanya gerakan yang dapat digunakan untuk memberikan gambaran terhadap bangun ruang sisi datar dengan jelas dari berbagai arah; (c) menjadikan media pembelajaran yang menyenangkan karena bangun ruang tersebut dapat diberikan warna untuk membuat variasi; (d) memudahkan bagi pendidik dan peserta didik untuk mengidentifikasi unsur-unsur dan bentuknya.

Berdasarkan uraian, maka penulis ingin meneliti mengenai model pembelajaran generatif. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Generatif berbantu *Software Cabri 3D* di Kelas VIII-C SMPN 24 Jakarta”

### **B. Fokus Penelitian**

Agar pembahasan masalah tidak terlalu meluas berdasarkan latar belakang, maka fokus penelitian ini adalah:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap individu yang menempuh jenjang pendidikan karena dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau persoalan membutuhkan kemampuan tersebut dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilannya pada pemahaman konsep yang telah dipelajari sehingga peserta didik dapat menarik suatu kesimpulan. Adapun indikator-indikator untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, yaitu (1) memahami masalah; (2) merencanakan penyelesaian; (3) menyelesaikan permasalahan; dan (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Indikator tersebut sangat diperhatikan oleh peneliti dalam pembuatan instrumen.
2. Model Pembelajaran Generatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik agar dapat mengembangkan pengetahuan

yang dimiliki sehingga mereka dapat bertukar pikiran melalui pendapatnya masing-masing terkait permasalahan yang ada dan diakhiri dengan memperoleh pengetahuan yang baru melalui catatan kesimpulan dengan tahapan sebagai berikut: (1) pendahuluan atau eksplorasi; (2) pemfokusan; (3) tantangan atau pengenalan konsep; (4) penerapan konsep. Melalui pembelajaran online, model generatif tetap dapat membuat peserta didik untuk memperluas pengetahuannya dengan berdiskusi bersama anggota kelompoknya menggunakan WAG dan memperoleh pengetahuannya berdasarkan pemahamannya sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan baik.

3. *Software Cabri 3D* merupakan *software* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam materi geometri bangun ruang. Menurut (Accascina & Rogora, n.d.), *Cabri 3D is a potentially very useful software for learning and teaching 3D geometry. The dynamic nature of the digital diagrams produced with it provides a useful aid for helping students to better develop concept images of geometric concepts.* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *software Cabri 3D* sejalan dengan penelitian yang dilakukan yakni upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar berbantu *software Cabri 3D*. Peneliti juga memberikan langkah-langkah penggunaan *software* tersebut agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Bagaimana model pembelajaran generatif berbantu *software Cabri 3D* dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di kelas VIII-C SMPN 24 Jakarta?

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik melalui model pembelajaran generatif berbantu *software Cabri 3D* di kelas VIII-C Semester Genap SMPN 24 Jakarta tahun pelajaran 2019-2020.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam rangka usaha meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di kelas VIII-C SMP Negeri 24 Jakarta. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat secara teoritis

Dapat dijadikan bahan pertimbangan, serta sebagai bahan referensi untuk penelitian lain, dan dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti sejenis.

2. Manfaat secara praktis:

- a. Bagi pendidik, memberikan informasi tentang pentingnya model pembelajaran generatif berbantu *software cabri 3D* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis terutama pada materi bangun ruang sisi datar.
- b. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan pemahaman materi sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik serta kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar dapat meningkat.
- c. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa yang akan datang serta meningkatkan pemahaman terhadap model pembelajaran generatif berbantu *software cabri 3D* dalam materi bangun ruang sisi datar.
- d. Bagi sekolah, sebagai salah satu alternatif dalam memperoleh keputusan yang tepat pada peningkatan kualitas pengajaran, serta menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya mata pelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

Accascina, G., & Rogora, E. (n.d.). Using Cabri 3D Diagrams For Teaching Geometry. *International Journal for Technology in Mathematics Education*, 13(1).

Adirakasiwi, A. G., & Warmi, A. (2018). Penggunaan Software Cabri 3D Dalam Pembelajaran Matematika Upaya Meningkatkan Kemampuan Visualisasi Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Silogisme : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.24269/js.v3i1.972>

Arikunto, Suharsimi (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Chiarun Nisa, N., & Cahya Mulyaning, E. (n.d.). *The 2 nd International Conference on Elementary Education Volume 2 Nomor 1, ISBN 978-623-7776-07-9 ICEE-2 Analysis of Problem Solving Abilities of Junior HighSchool Students on the HOTS Problems.*

Depdiknas (2006). Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Menengah Atas. Jakarta: Depdiknas.

Hakim, A. R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif* 4(3): 196-207,199.

Hamdani, D., Eva, K., & Indra, S. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas Viii di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu. *Exacta*, 10(1), 79–88.

Hough, D., & Rickard, A. (2005). *Evolution of a Teacher's Problem Solving Instruction: A Case Study of Aligning Teaching Practice with Reform in Middle School Mathematics Teaching Mathematics as Problem Solving: More Than 20 Years of Reform.* 29(1).

Indri Anugraheni, Mp. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika.*

KBBI, 2019. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <https://kbbi.web.id/mampu> [Diakses 15 November 2019].

Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi Disertasi dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis)*. Bandung: PT. Refika Aditama

Made, Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Grasindo

Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan) di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–175. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>

PMK Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020. (2020). Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). *Kementerian Kesehatan RI*, 28. Retrieved from [http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk\\_hukum/PMK\\_No\\_9\\_Th\\_2020\\_ttg\\_Pedoman\\_Pembatasan\\_Sosial\\_Berskala\\_Besar\\_Dalam\\_Penanganan\\_COVID-19.pdf](http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk_hukum/PMK_No_9_Th_2020_ttg_Pedoman_Pembatasan_Sosial_Berskala_Besar_Dalam_Penanganan_COVID-19.pdf)

Putri, A. (2018). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Rutin dan Non-Rutin pada Materi Aturan Pencacahan*. 2.

Reid, Alan J. dan Morrison, Garry R. (2014). *Generative Learning Strategy Use and Self-Regulatory Prompting in Digital Text*. *Journal of Information Technology Education Research*. Vol. 13

Rohaeti, E. E. (2012). Analisis Pembelajaran Konsep Esensial Matematika Sekolah Menengah Melalui Pendekatan Kontekstual Socrates Euis Eti Rohaeti. *Infinity Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 1(2).

Sharfina, Halim, A., & Safitri, R. (2017). Model Pembelajaran Generatif Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X Sma Negeri

1 Kuala. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 102–106.

Shoimin, Aris. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

STIA Gazali Barru, S. AL. (n.d.). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran di STIA AL GAZALI BARRU (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model E-Learning Berbasis Software Claroline). In *Februari 2019 Meraja Journal* (Vol. 2).

Sumartini, T. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148–158. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.270>

Susanto, H. A. (2011). Pemahaman pemecahan masalah pembuktian sebagai sarana berpikir kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, Dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, (1997), 189–196.

Uno, H., & Koni, S. (2012). *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Virdian, Mohammad S. dan Mahfud E. (2017). *The Effects of the Application of Generative Learning Model with Brainstorming Technique on Students; Mathematical Reasoning and Communication Abilities*. Vol. 160

Yani, B., & dkk. (2014). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Pecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Kelas V SD/MI. *Jurnal Didaktik Matematika*.