

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Ramadhani, Delia, and Dori Lukman Hakim. "Kemampuan Problem-Solving Matematis Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Permasalahan Materi Fungsi." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 4, no. 5 (2021): 1118. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1113-1122>.
- Aini, Nur. "Analisis Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VII MTs Negeri 05 Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020 Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Yang Berorientasi Pada Higher Order Thinking Skills (HOTS)." IAIN Salatiga, 2020. <https://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8904/>.
- Argusni, Rika, and Ike Sylvia. "Implementasi Pelaksanaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas XI IIS SMAN 16 Padang." *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (September 30, 2019): 52–59. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i1.9>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Cet. Ke-2. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Budiarto, Kuku. "Hubungan Antara Kemampuan Problem Solving Dengan Resiliensi Pada Mahasiswa Yang Sedang Menyusun Skripsi." Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2022. <https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/8564/>.
- Hamdi, Fahmi. "Optimalisasi Akal Dalam Pendidikan Islam (Upaya Menggagas Pembelajaran Fiqih Berbasis Nalar Manhaji)." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Kedakwahan* 15, no. 29 (2022): 7. <https://doi.org/10.58900/jiipk.v15i29.5>.
- Izza, Muhammad Imamuddin. "Efektifitas Pembelajaran Fiqih Pada Generasi Milenial Di PP Lirboyo Kediri Kelas Ma'had 'Aly." Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, 2022. <http://repo.iai-tribakti.ac.id/871/>.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Maharani, Kurnia Anisya. "Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022. <http://digilib.uinkhas.ac.id/17097/>.
- Mansir, Firman, and Halim Purnomo. "Urgensi Pembelajaran Fiqih

- Dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah.” *AL-WIJDÁN: Journal of Islamic Education Studies* V (2020). <http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/alwijdan>.
- Masnu’ah, Syafira, Nyayu Khodijah, and Ermis Suryana. “Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas).” *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 9, no. 1 (2022): 122.
- Masrukhin. *Statistika Pendidikan Deskriptif Dan Inferensial*. Cet. Ke-2. Kudus: Media Ilmu Press, 2022.
- Maulidya, Anita. “Berpikir Dan Problem Solving.” *إحياء العربية: بنابر ٤* ٢٠:(٢٠١٨).
- Nabilah Layaliya, Fina, and Nas Haryati Setyaningsih. “Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka).” *Metalingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2021, 82–83.
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Edited by Janner Simarmata. Cetakan 1. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Nilasari, Alfi Karunia, and Berlian Primadani Satria Putri. “Pengaruh Co – Branding Chatime – Sasa Terhadap Brand Equity Chatime.” *Journal of Management : Small and Medium Enterprises (SMEs)* 16, no. 1 (2023): 81. <https://doi.org/10.35508/jom.v16i1.7931>.
- Nur’Azyzah, Dzyka Rokhmatun. “Pengaruh Media Game Edukasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqh Di MTsN 4 Blitar.” Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2021. <http://repo.uinsatu.ac.id/19445/>.
- Nuryani, Nunuk, Ahmad Setiawan, and Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Cet.Ke-1. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2018.
- Prayogo, Arif. “Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.” UIN Prof. KH. Syaifuddin Zuhri, 2019. <https://repository.uinsaizu.ac.id/5675/>.
- Rizqillah Masykur, Mohammad. “Metode Pembelajaran Fiqih.” *Jurnal Al-Makrifat* 4, no. 2 (2019).
- Saat, Sulaiman, and Sitti Mania. *Panduan Metodologi Peneitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Cetakan Ke. Gowa: Pusaka Almaida, 2020.
- Setya Wardani, Shafanda, Reni Dwi Susanti, Marhan Taufik, and Informasi Artikel ABSTRAK. “Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap

- Kemampuan Problem Solving.” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 6, no. 1 (2022): 7. <https://doi.org/10.35706/sjmev6i1.5430>.
- . “Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving.” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 6, no. 1 (2022): 1–13. <https://doi.org/10.35706/sjmev6i1.5430>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Cetakan Ke. Bandung: CV. Alfabeta, 2009.
- Trinova, Zulvia. “Implementasi Of Problem Solving Methods In The Learning Of Islamic Religious Education (PAI) Students Of Class VI Elementary School Implementasi Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *Cerdas Proklamator*. Vol. 9, 2021.
- Zahra Syahputri, Addini, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif.” *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2 (2023): 161. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/25>.
- Zahwa, Feriska Achlikul, Imam Syafi’i, Fakultas Tarbiyah, Dan Keguruan, Uin Sunan, Ampel Surabaya, and Jawa Timur. “Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi” 19 (2022): 65. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.