

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mumin S, Abdul, Elis Sri R (2017). *Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Benda-Benda Lingkungan Sekitar Subtema 1 Wujud Benda Dan Cirinya Di Kelas V SDN Rancasawo 1. Didaktik. III (1).*
- Abdurrahman, M., (2018), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasiny*, PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Anam, K. (2015). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anas, N. (2021) *Pengembangan Model Pembelajaran Ajari Bagi Mahasiswa Calon Guru SD/MI Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik*.
- Anggraeni, M.,Sahrani, R & Hastuti R. 2017. *Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Self-Efficacy dan Mathematic Anxiety Siswa SMP di Depok*. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, 1 (1):201 – 209.
- Amir, Z., dan Risnawati. (2016). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Arends, R.I. (1997). *Classroom instruction and management*. New York: McGraw-Hill Company Inc.
- Arikunto. (2006). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara
- Arya Wulandari,dkk (2018). *Modified Guided Discovery Model : A conceptual Framework for Designing Learning Model Using Guided Discovery to Promote Student's Analytical Thinking Skills*. Journal of Physics.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azis S.A. (2012). *Pengembangan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)*. Al – Bidayah, 4 (1), 37-48.

- Asriningsih, N.W.N, dkk (2021). *Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD*. Jurnal Mimbar Ilmu, 26(2), 251 – 259.
- Choridah, D.T. (2013). *Peran Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Berpikir Kreatif Serta Disposisi Matematis Siswa SMA*. Infinity, 4 (2), 197-222.
- Damanik, W.J. dan Edi Syahputra. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Menggunakan Model Discovery Learning*, Jurnal Inspiratif, 4 (1).
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Daryanto.(2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher
- Dewi, W.A.F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring 2(1), 55-61
- Gunter, M. A., Estes, T. H., & Schwab, J. H. (1990). *Instruction: A models approach*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hafni, Maulida. Syahputa, E dan Khairani, N. (2021). *Development of Interactive Learning Based Discovery Learning to Improve Mathematic Representation and Self-Efficacy Abilities of MAN 1 Medan Students*. Jurnal Pendidikan Matematika Volume 05 No 02.
- Hasratuddin. 2015. *Mengapa Harus Belajar Matematika*. Perdana Publishing: Medan.
- Hendra. E.R. (2016) *Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*, Primiera Educandum, 4 (1), 41-48.
- Hohenwarter, M., et al. (2008). *Teaching and Learning Calculus with Free Dynamic Matgematics Software GeoGebra*.
- <https://www.kajianpustaka.com/2017/09/metode-pembelajaran-penemuan-discovery-learning.html>, diakses 30 April 2021

- Joyce, Bruce and Weil. (1992). *Models of Teaching (fourth Edition)*, Boston-Toronto-Sydney-Singapore: Allyn and Bacon Publishers
- Joyce, B., & Weill, M. (1996). *Models of teaching (6th ed)*. Boston: Allyn & Bacon
- Joyce, B., Weill, M., & Calhoun, E. (2004). *Models of teaching (7th ed)*. Boston: Allyn & Bacon
- Kemendikbud. (2013). *Dokumen 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2014. Permendikbud No. 103 Tahun 2014. *Tentang Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2018. *Materi Bimbingan Teknis Kurikulum 2013 SMP*. Jakarta: Kemendikbud
- Kristin, F. (2016). *Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD*. Perkhasa, 2 (1), 90-98.
- Lo, Jane-jane dan White, Nina. (2020). Selecting GeoGebra Applets for Learning Goals. *Mathematics Teacher: Learning and Teaching*, (online), Volume 113 No 02 (<https://doi.org/10.5951/MTLT.2019.0142>, diakses 2 September 2021).
- Moma, L. (2015). *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis untuk siswa SMP*. *Matematika dan Pendidikan Matematika*. 4 (1), 27-41.
- Munandar.2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maharani, Y. B. dan Hardini, I. T. A. (2017). *Penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar I*
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati. (2020). *Menganalisis Kelebihan Dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Nafisa, D, dkk. (2019). *Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. *Prisma*, 854 – 861.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. Dalam J.V.D Akker et.

- al (Eds), *Design approaches and tools in Education and Training*. Netherlands, Dordsrecht: ICO Cluwer Academic Publisher.
- Nieveen, N., McKenney, S., & Akker, J. V. (2006). *Educational design research: the value of variety*. In: Van den Akker, J., Gravemeijer, K, McKenney, S. & Nieveen, N. (Eds). *Educational design research*. London:Routledge.
- Pane, N., Syahputra, E., dan Mulyono.2017. *Model Eliciting Activities Approach as a tool to Improve Creative Thinking Skills and Self Confidence*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 104.
- Plom, T. & Nieveen, N. (2010). An introduction to educational design research. *Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (PR China)*.
- PG Dikdas. (2020). *Discovery Learning*. Kemedikbud. Diakses 10 Maret 2021.
- Priatna,N, dkk. (2019). *Pengembangan Model Discovery Learning Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru Matematika SMP di Kabupaten Subang*.SNIPS,7 (1), 227 – 233.
- Rahman, R. (2012). *Hubungan Antara Self-Concept Terhadap Matematika dengan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Siswa*. Infinity, 1 (1), 19-30.
- Rochmad.2008. *Penggunaan Pola Pikir Induktif – Deduktif dalam Pembelajaran Matematika Beracuan Konstruktivisme*. Semarang: UNNES.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Samsinar, Ibrahim, M dan Prajono, R. (2015). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika Siswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika, 3 (2): 91 – 103

- Saputro, B.A., Prayito, M. dan Nursyahidah, F.(2015). *Media Pembelajaran Geometri Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Geogebra*. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 6(1):33 -38.
- Septina, dkk.,(2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Yang Diintegrasikan Dengan Group Investigation Pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri Karangpandan*. Jurnal Inkuiri,4 (2): 135 – 148.
- Sirait, A.R., Bornok Sinaga, dan Mulyono. (2018). *Analysis Difficulty of Mathematical Creative Thinking Ability Reviewed From Learning Syles Through Problem Based Learning*. *Advances in Social Sciences Research*, 5 (10), 395-404.
- Siswono, T.Y.E dan Budayasa, I. K. (2006). *Implementasi Teori Tentang Tingkat Berpikir Kreatif Matematika*. Makalah dipresentasikan pada seminar konferensi nasional matematika XIII, 24 – 27 Juli
- Siswono, T.Y.E dan Rosyidi, A.H. (2005). *Menilai Kreativitas Siswa dalam Matematika*. Semarang: Makalah pada Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNESA
- Suhaya.(2016).*Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas*. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*,1 (1):1-15
- Sutman Frank X, Schmuckler, dan Woodfield J.D. (2008). *The Science Quest Using Inquiry/ Discovery to Enhance Student Learning, Grades 7-12*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Syabana, A. (2016). *Belajar Menguasai Geogebra*. Palembang: Noerfikri Offset.
- Syahrir. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP Untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir Kreatif*. Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), 2(1) : 436-441.
- Tampubolon, H.,S dan Syahputra, E. (2017). *Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam dan Soal dengan Think Pair Share Di SMP Swasta Imelda Medan*. Jurnal Inspiratif,3(1).
- Trianto.(2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.