

DAFTAR PUSTAKA

- Adlia Alfiriani, & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Modal Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*, 1(1).
- Bozkurt, A., & Bozkaya, M. (2015). Evaluation Criteria for Interactive E-Books for Open and Distance Learning. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 16(5), 58–82.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Fadhilaturrahmi, F. (2017). PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIK PESERTA DIDIK di SEKOLAH DASAR. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 109.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Project In Education: Designing, Producing, Assesing*. Libraries Unlimited.
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 14–25.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Munandar, U. (2017). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Mustakim. (2015). Implementasi Pembelajaran Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Kelas VII Smp Negeri 2 Patean Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan*, 16(1), 15–28.
- Octamela, K. S., Suweken, G., & Ardana, I. M. (2019). Pemahaman Matematis Siswa Dengan Menggunakan Buku Elektronik Interaktif Berbantuan Geogebra. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(2), 305.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenadamedia Group.

- Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 145–157.
- Putri, C. A., Munzir, S., & Abidin, Z. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Brain-Based Learning. *Jurnal Didaktik Matematika*, 6(1), 13–28.
- Rachmawati, F., Kirana, T., & Widodo, W. (2017). Buku Ajar Interactive Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(1), 19.
- Rahmani, W., & Widyasari, N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 17.
- Sa'dun Akbar. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. PT Kharisma Putra Utama.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Predana Media Group.
- Winda & Noor, F. A. (2016). Hubungan Hasil Belajar dan Tingkat Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Pendidikan Matematika*. ISSN: 2442-3041. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*. ISSN: 2442-3041., 2(3), 191–200.