

Daftar Pustaka

- Aini, P. N., & Taman, A. (2022). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 10(1), 48-65.
- Aisyah, P. N., Khasanah, S. umi N., Yuliani, A., & Rohaeti, E. E. (2018). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi segiempat dan segitiga. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 1025. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p1025-1036>
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya
- Alexander, K. L. (2007). *Effects Instruction in Creative Problem Solving on Cognition, Creativity, and Satisfaction among Ninth Grade Students in an Introduction to World Agricultural Science and Technology Course*. Disertasi pada Texas Tech University. [Online]. Tersedia: http://etd.lib.ttu.edu/theses/available/etd-01292007-144648/unrestricted/Alexander_Kim_Dissertation.pdf. [9 Mei 2008].
- Ali, M. & Asrori, M. (2008). *Psikologi Perkembangan Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Bloom & Benjamin S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Conny, R. S. (2009). *Kreativitas dan Keberbakatan* Jakarta : PT. Indeks.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standart Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan dasar dan Menengah*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen.
- Diah, A. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 7(1)
- Erinawati, B. (2016). *Pengembangan E-Modul Penggabungan Dan Pemberian Efek Citra Bitmap Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Klaten*. Skripsi
- Ghufron, N. & Rini, R. S. 2014. *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media

Gunadharma, A. (2011). *Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design. Artikel Ilmiah Tugas Akhir.* Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-*

Handayani, T. S., & Suharyanto. (2016). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Materi Fluida Statis untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5(6)

Harriman. (2017). Berpikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.

Hasanah, M. & E. Surya. 2017. Differences in the Abilities of Creative Thinking and Problem Solving of Students in Mathematics by Using Cooperative Learning and Learning of Problem Solving. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 34(1).

Ismi, dkk. (2019). Efektifitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(3)

Izzati, N. (2017). Penerapan PMR Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMP. *Jurnal Kiprah*. Vol. 5, No. 2, 30-49.

Jauhar, M. (2011). Implementasi PAIKEM dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustakakarya. *Journal of Physics*, (66) 64. doi: 10.1119/1.18809.

Juitaning, M. (2022). *Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Project Based Learning (PjBL) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif.* AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. 11(4) : 3573-3585.

Khulaifayah, dkk. (2022). *E-Modul dengan Canva Apps untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa.*

Lailatul, A. (2022). *Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.* Jurnal Pendidikan Matematika. 11(1) : 13-24

Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta.

_____. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta.

_____. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.

Nichen, C. I., dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan* (Vol.32, No.1, 69-77).

Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.

Novalia, H. (2015). *Keterampilan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran*. Jakarta

Puspitasari, R.P. 2003. Strategi-Strategi Belajar. Materi Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Biologi. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. Ditjen Dikdasmen. Depdiknas. Jakarta

Putri, L. Y. D., Sutriyono & Pratama, F. W. (2019). Analisis Proses Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Kognitif Berdasarkan Teori Wallas. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* (Vol. 6, No. 1). Available at : <https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.71-84>.

Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. 3(1)

Setiadi, T. (2019). *Pengembangan E-Modul Asam Basa Berbasis Discovery Learning untuk Kelas XI SMA/MA*. Skripsi

Sriwahyuni, I., dkk. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip PDF Professional Pada Materi Alat-alat Optik di SMA*. 2(3) student survey of mechanics test data for introductory physics courses. American

Stones, E. 1984. *Psychology of Education: A Pedagogical Approach*. New York, NY: Methuen & Co. Ltd.

Suhendri, H. (2011). Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*; Universitas Indraprasta 1 (1) : 29 – 39.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia. 138-139

Syarif, H., & Muhamad. (2016). Pengembangan E-Modul matematika berbasis problem based learning berbantuan geogebra pada materi bilangan bulat. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 7(2)

Thoha., C. (1993). Ciri-ciri Kemandirian. [online].
(<http://tugasavan.blogspot.com/2010/10/kemandirian.html>, diakses tanggal 25 Februari 2013).

Trianto, (2011), *Mendesain Pembelajaran Inovatif-progesif: Konsep Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Penerbit Kencana, Jakarta.

Ulandari, L., Amry, Z., & Saragih, S. (2019). Development of Learning Materials Based on Realistic Mathematics Education Approach to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 375–383.

Uno, H B. & Mohamad, N. (2017). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Yogiswara, S. C., & Wiyatmo. (2019). *Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi KVisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA*. Skripsi