

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Akbar Miftah Fauzi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Model Problem Based Learning Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*.
- Amir, M. F. dan Wardana, M. D. K. 2017. *Pengembangan Domino Pecahan Domino Pecahan Berbasis Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. AKSIOMA: Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. 6(2): 178-188
- Andini, risa & Ricky Yuliardi. 2024. EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI GEOGEBRA DENGAN PENDEKATAN STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, AND MATHEMATICS) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA). *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. Volume 05 No. 02. e-ISSN: 2808 – 5078
- Annizar, A. M. R., & Arifin, M. (2021). *Perbedaan Prestasi Belajar Mahasiswa Ditinjau dari Jalur Seleksi Masuk Perguruan Tinggi*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 5(3)
- Apriani, I. F. (2021). Pola asuh orang tua militer dalam meningkatkan kemandirian anak. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 3(01), 42-50
- Arsyad, Azhar. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo.

Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:

Referensi Jakarta

Asrori. (2020). *Psikologi pendidikan pendekatan multidisipliner*. Banyumas: Pena Persada.

Ayuningtyas, Pita & lukman. 2020. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN SOFTWARE GEOGEBRA DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA MATERI PRISMA DAN LIMAS DI TINGKAT SMP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*. Volume 13 Nomor 1. Diakses [https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/7229/pdf\\_19](https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/7229/pdf_19)

Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada (GP) Press Jakarta

Azis S.A. 2012. *Pengembangan Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)*. Al-Bidayah, 4(1): 37-48

Bakri, Hasrul (2011). Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. *Jurnal MEDTEK*, Vol. 3 No. 2. 34.

Banowati. E. 2008. Buku Teks Dalam Pembelajaran Geografi di Kota Semarang.

Bellos, A. (2015). *The Grapes of Math: How Life Reflects Numbers and Numbers Reflect Life*. Simon & Schuster.

Bimo. (2020). Sejarah Media Pembelajaran. <https://pakarkomunikasi.com/sejarah-media-pembelajaran> diakses 20 Maret 2024

Binangun, A., & Hakim, R. (2016). *Pendekatan Pembelajaran Matematika yang Efektif dan Menyenangkan*. *Jurnal Matematika dan Pendidikan*, 3(2), 78-89.

- Cahyady, I Wayan Puja Astawa, I Made Suarsana. 2020. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PECAHAN DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK Mendukung Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Volume 11 No 2. ISSN: 2613-9677. Diakses pada tanggal 27 september 2024 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPM/article/view/27663/17017>
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Cockcroft, W. H. (1982). *Mathematics Counts: Report of the Committee of Inquiry into the Teaching of Mathematics in Schools*. London: Her Majesty's Stationery Office.
- Damanik, Welni Julitra dan Edi Syahputra. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Menggunakan Model Discovery Learning* . Jurnal Inspiratif. Volume 4, No. 1, p-ISSN : 2442-8876, e-ISSN : 2528-0475"
- Dani, R., & Nugraha, A. (2022). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 45-56
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2023). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. The Guilford Press.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11
- Febrianingsih, F. 2022. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 11, No 1. ISSN: 2527-8827, <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>  
Diakses pada tanggal 02 juli 2023
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hohenwarter, M. 2008. Teaching and Learning Calculus with Free Dynamic Mathematics Software GeoGebra. (online), ([https://www.researchgate.net/publication/228869636\\_Teaching\\_and\\_Learning\\_Calculus\\_with\\_Free\\_Dynamic\\_Mathematics\\_Software\\_GeoGebra](https://www.researchgate.net/publication/228869636_Teaching_and_Learning_Calculus_with_Free_Dynamic_Mathematics_Software_GeoGebra)), diakses 27 Oktober 2023
- Handoko, H., & Winarno, W. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Scaffolding Berbasis Karakter. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 411-422.
- Hendikawati, P., Zuhair, M., & Arifudin, R. (2019). *Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar*. *Prisma*, 2, 917-927.
- Hohenwarter, M. & Fuchs, K. (2004). *Combination of Dynamic Geometry, Algebra, and Calculus in the Software System Geogebra*. Tersedia: [www.geogebra.org/publications/pecs\\_2004.pdf](http://www.geogebra.org/publications/pecs_2004.pdf).
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Bogor: Ghalia

- Indonesia. <http://luthfieghany.blogspot.com/2016/06/pengertian-dan-manfaat-geogebra.html>; diakses 25 July 2023 pukul 11.00 WIB
- <https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/>
- I Komang Suparsawan, S.Pd. 2020. Pendekatan Saintifik Dengan Model Pembelajaran STAD. Hal 15
- Jabnabillah, Faradiba & Mahfudz Reza Fahlevi. 2023. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI GEOGEBRA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. volume 6, No. 3. ISSN 2614-2155
- Jayani, Dwi H. 2021. *Penggunaan Internet di Kalangan Siswa Sekolah Semakin Meningkat*. Diakses pada tanggal 20 September 2024 <https://databoks.katadata.co.id/pendidikan/statistik/b5bc407aef3f952/tren-siswa-sekolah-menggunakan-internet-semakin-meningkat>
- Kadir, dkk. 2022. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*. Vol. 3, No. 2, pp. 128-138, September 2022. DOI: <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.16388>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2017). <http://kbbi.com> diakses pada tanggal 12 September 2023
- Kemendikbud. (2013). *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta. Kemendikbud
- Khoiri, W., Rochmad, R., dan Cahyono, A. N. 2013. Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Untuk

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Unnes Journal of Mathematics Education*, Vol.2, No.1

Kurniawan, H. R., & Malang, U. N. (2018). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Think Pair Share Berbantuan Modul Ajar Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMKN 3 Malang

Leikin, R., & Pitta-Pantazi, D. (2013). *Creativity and mathematics education*. In Second Handbook of Research on the Psychology of Mathematics Education (pp. 1-34). SensePublishers.

Laura E. Berk, *Development Through The Lifespan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 573

Maisyarah, Raja, Edi Syahputra, Mulyono. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN GEOGEBRA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA. *PARADIKMA JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*. Vol. 12, No.2

Manurung, A. S. (2018). Konsep Luas Pada Bangun Datar Bagi Guru Kelas V di SD Pelita 2 , Jakarta Barat. *Jurnal Abdimas*, 4(2).

Nasution, T.K. 2017. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas pada Materi Geometri*. *Jurnal IJARIE-ISSN*. 3(2): 2395-4396

NRC. (1989). Everybody Counts. *A Report to the Nation on the Future of Mathematics Education*. Washington DC: National Academy PressPISA.

2018. Dapat diakses [https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2018-results-volume-i\\_5f07c754-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2018-results-volume-i_5f07c754-en.html)

Noer Hidayat , Pajar Dan Muh Tamimuddin. 2015. *Pemanfaatan Aplikasi Geogebra Untuk Pembelajaran Matematika* , Modul Guru Pembelajar

Nuryadi & Khuzaini, N. (2017). Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams

Game Tournament Ditinjau dari Cognitive Load Theory. *Jurnal Mercumatika* :

*Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 57-58

Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G. dan Syazali, M. 2017. Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar. Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(2): 197-203

Pane, N., Syahputra, E., and Mulyono, "Improving the Ability of Creative Thinking Mathematically and Self-Confidence Student through Application Model Eliciting Activities (MEA) Review from Student Gender. " *American Journal of Educational Research*, vol.6, no.4 (2018): 319-323.

Permendikbud No. 103 Tahun 2014 Tentang Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran

Prabowo, C. A., Ibrohim, & Saptasari, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(6), 1090-1097.

Purwasih, R. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah di Tinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 323-332



- Rahayu, N. S. dan Hikmatul K. (2022). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Ditinjau Dari Karakteristik Tanggung Jawab*. Derivat : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Yogyakarta. Volume 9 Nomor 1, Juli 2022. DOI: <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v9i1.2672>
- Rahmadani, Nur. 2021. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS GEOGEBRA PADA MATERI GARIS SINGGUNG LINGKARAN KELAS VIII DI SMP SWASTA NURUL HASANAH TEMBUNG T.A 2020/2021. Skripsi
- Rahmawati, dkk (2019). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MA AL-MUBAROK MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBANTUAN APLIKASI GEOGEBRA PADA MATERI STATISTIKA DASAR. *Journal On Education*. Volume 01, No. 03, April. E-ISSN 2654-5497. Dapat di akses <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/180/150>
- Rifa'i, A., & Anni, C.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Unnes Press
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 106-119
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.



- Rotti, Eunike Anastasia Goldy. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU, MOTIVASI BELAJAR, KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH, DAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIKA SD. vol 3 No 3 diakses pada tanggal 02 desember 2024 <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/73312>
- Rowntree. 1994. *Preparing Materials for Open, Distance and Fleksible*. Learning. London:Kogan Page Limited
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, Hal. 179.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2021. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal 70
- Sanjaya, Winna. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Simamora, R. E., Saragih, S., & Hasratuddin, H. (2018). *Improving students' mathematical problem solving ability and self-efficacy through guided discovery learning in local culture context*. International Electronic Journal of Mathematics Education, 14(1). <https://doi.org/10.12973/iejme/3966>
- Siswono, T. 2008. *Developing Teacher Performances To Improving Students Creative Thinking Mathematics*. Capabilities <https://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper07>. diakses pada tanggal 3 Maret 2017.
- Sobri, M. (2020). *Kontribusi kemandirian dan kedisiplinan terhadap hasil belajar*. Guepedia.

- Sriyono, H. (2021). *Bimbingan dan Konseling Belajar Bagi Siswa di Sekolah-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada
- Syofyan, H., & Amir, T. L. (2019). Penerapan Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA untuk Calon Guru SD. *Journal Pendidikan Dasar*, 10(2), 35–43
- Syofyan, H., & Ismail. (2018). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif dalam Pembelajaran IPA Innovative and Interactive in Science Learning. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65–75
- Silver, E. A. (1997). Fostering creativity through instruction rich in mathematical problem solving and problem posing. *Zentralblatt für Didaktik der Mathematik*, 29(3), 75-80.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Subagia, I W. 2013. Implementasi Pendekatan Ilmiah dalam Kurikulum 2013 untuk Mewujudnyatakan Tujuan Pendidikan Nasional. Makalah disampaikan pada seminar Nasional FMIPA Undiksha. Singaraja, 30 November 2013
- Surnayo&Bernard. (2020). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA MTs DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SEGITIGA DENGAN BERBANTUAN MEDIA JAVASCRIPT GEOGEBRA. Volume 04, No. 01 diakses pada tanggal 30 agustus 2024
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Suryani, Nunuk., Achmad Setiawan., & Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota

- Trianggono, M. Maulana. 2017. Analisis Kausalitas Pemahaman Konsep Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pemecahan Masalah Fisika. Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK). Vol 3 No 1 Maret. ISSN 2442-8868, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPFK>. Diakses pada tanggal 02 juli 2023
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Edisi IV. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- UNESCO. 2020. Dapat diakses <https://www.unesco.org/en/right-education>
- Wahyuni, Yusri & Edrizon Fauzia. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Pemanfaatan Geogebra. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 06, No. 01. ISSN: 2579-9258. Diakses pada tanggal 26 september 2024 <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1139/608>
- Widiyanto, J., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 425-436
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>
- Yamin, M. (2020). PEMBANGUNAN PENDIDIKAN MERDEKA BELAJAR (TELAAH METODE PEMBELAJARAN). Vol. 6. No. 1 diakses pada tanggal 31 oktober 2024 [https://www.researchgate.net/publication/343086621\\_PEMBANGUNAN\\_PENDIDIKAN\\_MERDEKA\\_BELAJAR\\_TELAHAH\\_METODE\\_PEMBELAJARAN](https://www.researchgate.net/publication/343086621_PEMBANGUNAN_PENDIDIKAN_MERDEKA_BELAJAR_TELAHAH_METODE_PEMBELAJARAN)

- Yanti, dkk. 2019. Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Geogebra dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol.10, No.2, Desember 2019. e-ISSN2579-7646. Dapat diakses <https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/4399/2852>
- Yaumi, Muhammad. 2015. Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran. Makassar: UIN Alauddin
- Zimmerman. (2022). Handbook of Self-Regulated Learning and Performance (Barry J. Zimmerman And Dale H.Schunk (Ed.)). Routledge

