

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Lestari, A. P. I. (2020, July). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dengan Metode Problem Posing. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 1, No. 1).
- Agustina, R., & Vahlia, I. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Program Studi Pendidikan Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2), 152–160.
- Akmalia, N. N., Pujiastuti, H., & Setiani, Y. (2016). Identifikasi tahap berpikir kreatif matematis melalui penerapan model problem based learning dengan tugas pengajuan masalah. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2).
- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan bahan ajar electronic book menggunakan software kvisoft flipbook pada materi hukum dasar kimia di SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 1–6.
- Angriani, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Sejarah Menggunakan Flip Pdf Profesional Materi Perkembangan Kolonialisme Dan Imperialisme Eropa Siswa Kelas Xi Sma Pgr 2 Kota Jambi. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Sejarah Menggunakan Flip Pdf Profesional Materi Perkembangan Kolonialisme Dan Imperialisme Eropa Siswa Kelas Xi Sma Pgr 2 Kota Jambi*.
- Anto, A. A., Akhdinirwanto, R. W., & Fatmaryanti, S. D. (2013). Pemanfaatan model pembelajaran problem posing untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa di SMP Negeri 27 Purworejo. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 2(1), 4–6.
- Anwar, Y. S., Abdillah, A., & Pramita, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teori Bilangan Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Tahun AKADEMIK 2015/2016. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 7(1), 53–63.
- Arianti, N. M., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran problem posing berbantuan media semi konkret terhadap kompetensi pengetahuan matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 385–393.

- Cahyanti, R. D., & Akhlis, I. (2015). Pengembangan E-Book Sebagai Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Materi Mesin Atwood Untuk Siswa Sma N 1 Kradenan. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 4(1).
- Cahyati, H., Muin, A., & Musyrifah, E. (2018a). Efektivitas Teknik SCAMPER dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 173–182.
- Cahyati, H., Muin, A., & Musyrifah, E. (2018b). Efektivitas Teknik SCAMPER dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.641>
- Dwidarti, U., Mampouw, H. L., & Setyadi, D. (2019). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi himpunan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 315–322.
- Endang, M. (2011). *Pengembangan Model Pembelajaran*.
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1–15.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185–196.
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). *Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru. 1*, SNPPM2020P-84.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359.
- Haq, A., & Permasari, L. (2021). Pengaruh Hasil Belajar Matematika terhadap Hasil Belajar Akuntansi pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Banjarmasin. *Indonesian Journal of Applied Accounting and Finance*, 1(1), 115–122.
- Harahap, S. D., Siregar, S. D., Nasution, D. S., & Hasibuan, A. (2022). Optimalisasi Desain Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital. *Acitya Bhakti*, 2(1), 43–56.

- Hasni, M. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Teknik Scamper Dengan Model Pembelajaran Resource Based Learning Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2021/2022.
- Hawa, S., & Yosef, Y. (2019a). Aplikasi Metode Scamper Dalam Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 143–152.
- Hawa, S., & Yosef, Y. (2019b). Aplikasi Metode Scamper Dalam Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 143–152.
- Hendri, S., Handika, R., Kenedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Enginiring, Mathematic untuk Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2395–2403.
- Ihsan, I. R., & Iskandar, R. S. F. (2018). *Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Tipe Minds, Suatu Alternatif Model Pembelajaran Untuk Membiasakan Peserta Didik Belajar Matematika Secara Mandiri*.
- Irawati, R. K. (2014). Pengaruh Model Problem Solving dan Problem Posing serta Kemampuan Awal terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(4), 184–192.
- Karo, M. B. (2020). *Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) strategi pencegahan penyebaran Virus Covid-19*. 1, 1–4.
- Koeswardhani, Y., Mulyani, B., & Masykuri, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving dan Problem Posing pada Pokok Bahasan Konsep Mol terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(1), 38–43.
- Lovisia, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(1), 1–10.
- Muhyiddin, M. (2020). Covid-19, New Normal, dan Perencanaan Pembangunan di Indonesia. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 240–252.
- Mukti, A. A. B., & Soedjoko, E. (2021). Kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif ditinjau dari gaya belajar melalui pembelajaran problem posing berbasis open-ended problem. 4, 26–36.

- Nawawi, Hadari. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Gajah Mada University perss.
- Ngaeni, E. N., & Saefudin, A. A. (2017). Menciptakan pembelajaran matematika yang efektif dalam pemecahan masalah matematika dengan model pembelajaran problem posing. *Jurnal Aksioma*, 6(2), 264–274.
- Pitrianti, E., Usman, N., & Hawa, S. (2020). Penggunaan Metode Scamper Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(2).
- Piyana, S. O. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Pembelajaran Matematika Berbasis Etnokonstruktivisme Tabuh Segegar Bumi Menggunakan Aplikasi 3d Pageflip Professional Untuk Kelas V Sekolah Dasar.
- Putria, A., Akhyar, M., & Sutimin, L. A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Menggunakan E-Book Berbasis Pendekatan RME. *Teknodika*, 15(2), 25-33.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.
- Restiyowati, I. (2012). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas Xi Sma (Ebook The Matter Of Interactive Even Semester Chemical Class Xi High School). *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1).
- Siregar, H. (2017). *Penerapan Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pada Materi Ilmu Hukum Dalam Mata Kuliah PIH dan PHI*.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. alfabeta.
- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan sistem computer based test (CBT) tingkat sekolah. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 1–8.
- Suhartono, S., Suyanto, I., Ngatman, N., & Joharman, J. (2016). *Penggunaan Teknik Scamper Dengan Pendekatan Sainifik Dalam Peningkatan Kompetensi Menulis Ilmiah Guru SD DI Kecamatan Kebumen*. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.

- Suriani, Y. (2018). *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik pada Materi Segitiga dengan Model Visual Auditori Kinestetik (VAK) di Kelas VII SMP Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018*.
- Tahir, T., & Marniati, M. (2020). Penerapan Metode Scamper Dalam Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Sembilanbelas November Kolaka. *Jurnal SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 4(2), 43–48.
- Tampubolon, B. (2020). Motivasi belajar dan tingkat belajar mandiri dalam kaitannya dengan prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 5(2), 34–41.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- T.(Tejo) Nurseto. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Yogyakarta State University.
- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). Study at home: Analisis kesulitan belajar matematika pada proses pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 20–26.
- Wahyuni, L., & Rahayu, Y. S. (2021). Pengembangan E-book Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(2), 314–325.
- Waryanto, N. H., Marwoto, B. S. H., Hernawati, K., Emut, E., & Insani, N. (2017). Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 1(1), 33–40.
- Watin, E., & Kustijono, R. (2017). *Efektivitas penggunaan E-book dengan Flip PDF Professional untuk melatih keterampilan proses sains*. 1, 124–129.
- Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman, S. (2019). Flip builder: Pengembangannya pada media pembelajaran matematika. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115–127.
- Zahroh, S. M., & Sudira, P. (2014). Pengembangan perangkat pembelajaran keterampilan generik komunikasi negosiasi siswa SMK dengan metode 4-D. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(3).

