

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar , S. (2013). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asfar, I., & Nur, S. (2018). *Model Pembelajaran Problem Posing dan Solving Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah* . Jawa Barat: CV. Jejak.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA:Springer.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Departemen Pendidikan.
- Harefa, A. O. (2010). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Terbuka Melaui Investigasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 8(1):17.
- Herawati, A. S. (2014). Konstruksi Konsep Relasi dan Fungsi Dalam System Gui Matlab. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 268-271.
- Isro'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isrokatun, Hanifah , N., & Sujana Atep. (2018). *Melatih Kemampuan Problem Solving Melalui Situation- Based Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Sumedang: Upi Sumedang Press.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* . Padang: Akademi Permata.
- Mairing, J. P. (2018). *Pemecahan Masalah Matematika Cara Siswa Memperoleh Jalan untuk Berpikir Kreatif dan Sikap Positif*. Bandung: Alfabeta.
- Michael F. Giangreco, C. J. (1994). *Problem-Solving Methods to Facilitie Inclusive Education*. Baltimore: Paul H. Brokes Publishing.
- Nieveen, N. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Permendiknas. (2006). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Permendiknas .
- Polya, G. (1973). *How to Solve it A New Aspect Of Mathematical Method*. Princeton, NJ: Princeton.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Kreatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, A. D., Noer, S. H., & Asmiati. (2020). Pengembangan Model Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa. *Jurnal Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1115-1128.
- Shoimin, A. (2014). *Enam Puluh Delapan Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. A. (2015). *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif*. Yogyakarta: Depublish.
- Syafrudin, N., & Andrianto. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Szetela, W., & Nicol, C. (1992). *Evaluating Problem Solving in Mathematics*. New York: University Press.
- Widodo, C., & Jasmadi. (2008). *Panduan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gramedia.
- Wijayanti, S., & Sungkono, J. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 101-110.
- Yunus, H., & Alam, H. V. (2015). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Depublish.