

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1–10.
<https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/download/1390/750>
- Fuad, A., Karim, H., & Palennari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII. *Biology Teaching and Learning*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/btl.v3i1.14298>
- Ima Roatus Sholikhah, Mustangin, S. N. H. (2021). PENGEMBANGAN MAJALAH MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR UNTUK SMP KELAS VIII. *Jurnal Penelitin, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 16(30), 2.
- Kamalia, N. A., & Ruli, R. M. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 8(2), 117–132. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v8i2.5609>
- Komarudin, K., Suherman, S., Puspita, L., & Savitri, I. A. (2020). Electronic Magazine Development in Mathematics Learning. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 4(2), 97. <https://doi.org/10.31764/jtam.v4i2.1947>
- 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.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>
- Noer, S. H. (2011). Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Pembelajaran Matematika Berbsis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 100.
- Nuraida, N., Susanti, T., & Jailani, M. S. (2022). Desain E-Magazine Pada Mata Pelajaran Biologi Bermuatan High Order Thingking Skill (HOTS) Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 83–101.
<https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.26052>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk

- Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, R. R. (2017). *PENGEMBANGAN e-MAGAZINE PADA MATERI LARUTAN ASAM DAN BASA UNTUK SISWA KELAS XI MIPA DI SMAN 1 KOTA JAMBI*. 1–14.
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Saputro, B. (2017). *Managemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (1st ed., Issue 2). Aswaja Pressindo.
- Siagian, M. D. (2012). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ Dengan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematik. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 1(2), 58–67.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Research and Development*. Alfabeta.
- Undang-undang. (2003). *undang undang nomor 20*. 255.
- Zulaeliah, I. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Gunung payung Pada Materi Keliling Serta Luas Bangun Datar Dengan Model Problem Based Learning. *Satya Widya*, 37(1), 25-32.
- Nurjanah, Jalilah, R., Sukarmin., dan Rahardjo, D.T., 2014, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Magazine Pada Materi Pokok Dinamika Rotasi untuk SMA Kelas XI, *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, Vol 4, No 1, 18-25, ISSN: 2089-6158
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1–10. <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/download/1390/750>
- Fuad, A., Karim, H., & Palennari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII. *Biology Teaching and Learning*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/btl.v3i1.14298>
- Ima Roatus Sholikhah, Mustangin, S. N. H. (2021). Pengembangan Majalah Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Smp Kelas VIII. *Jurnal Penelitin, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 16(30), 2.
- Kamalia, N. A., & Ruli, R. M. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 8(2), 117–132. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v8i2.5609>

- Komarudin, K., Suherman, S., Puspita, L., & Savitri, I. A. (2020). Electronic Magazine Development in Mathematics Learning. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 4(2), 97. <https://doi.org/10.31764/jtam.v4i2.1947>
- 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. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>
- Noer, S. H. (2011). Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 100.
- Nuraida, N., Susanti, T., & Jailani, M. S. (2022). Desain E-Magazine Pada Mata Pelajaran Biologi Bermuatan High Order Thingking Skill (HOTS) Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 83–101. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.26052>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, R. R. (2017). *PENGEMBANGAN e-MAGAZINE PADA MATERI LARUTAN ASAM DAN BASA UNTUK SISWA KELAS XI MIPA DI SMAN 1 KOTA JAMBI*. 1–14.
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Saputro, B. (2017). *Managemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (1st ed., Issue 2). Aswaja Pressindo.
- Siagian, M. D. (2012). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ Dengan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematik. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 1(2), 58–67.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Research and Development*. Alfabeta.
- Undang-undang. (2003). *undang undang nomor 20*. 255.