

## DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio*, Volume 3, Nomor 1, April 2018, hlm. 01-19.
- Arumsarie, R.A. dkk. (2018). *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Trigonometri*. *Media Penelitian Pendidikan*. Vol.12, No.1, Juni 2018.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: RajaGrafindo Persada. hal.3.
- Asykur. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator Pada Matapelajaran Al Quran Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts Negeri 2 Lamongan*. Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunana Ampel. Surabaya.
- Azhari, N. A. (2022). *Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended Pada Kelas X SMA Negeri 1 Pamboang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Aziza, R. N. & Dzhalila, D. (2018). Metode Kuantitatif Dengan Pendekatan Klasik Pada Aplikasi Analisis Butir Soal Sebagai Media Evaluasi Penentuan Soal Yang Berkualitas. *Kilat Jurnal Kajian Ilmu dan Teknologi*, Volume 7, Nomor 1, April 2018.
- Budyastomo, A. W. (2020). Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tatasurya Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* Volume 10 (1) 2020 10-21.
- Cahyani, Y. & Patrikha, F.D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Software Construct 2 pada Kompetensi Dasar Modal Usaha Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar*. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Volume 07, No. 03, Tahun 2019.
- Darwanto. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (Pengertian dan Indikatornya). *Jurnal Ekponen* Volume 9, No. 2, September 2019, hal. 20-26.
- Firdiana, W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta*. Skripsi. Program Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jakarta.
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group: hal. 35-36.
- Hidayah, C.N. dkk. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematis. *Jurnal Educatio*. Volume 7. No. 4. 2021, pp, 1368-1377.
- Istriana, D.N. Bahan Ajar Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). SMA Negeri 3 Sragen.
- Kemdikbud. (2020). SE Sesjen: Pedoman Penyelenggaran Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 7 Desember, dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/se-sesjen-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>

- Kuniawan, D. & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D. *Jurnal Siliwangi Vol.3, No. 1, 2017.*
- Kuswanto, J. & Radiansah, R. (2018). “ Media Pembelajaran Bebas Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”.
- Maisyarah, R. dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisi Matematika Siswa. *Paradikma Jurnal Matematika, Vol.12, No.2, Desember 2019.*
- Marliani, N. (2015). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). Jurnal Formatif 5 (1) : 14-25, 2015.*
- Meika, I. & Sujana, A. ((2017). *Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Matematis Siswa SMA. JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika. Volume10. No. 2 (2017).*
- Muhid, Abdul. (2019). *Analisis Statistik (Edisi ke 2). Sidoarjo: Zifatama Jaya. hal. 32.*
- Mulyadi, D. U. dkk. (2016). Pengembangan Media *Flash Flipbook* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Matematika, Vol.4, No.4, Maret 2016, hal 296-301.*
- Novianti, D. & Hidayat, W. (2020). Analisis Kemampuan Siswa MTs Dalam Berpikir Kreatif Matematis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Pembelajaran Inovatif, Volume 3, No. 6, November 2020.*
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press. hal. 44-45.*
- Nurhayati, D dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Segi Empat dan Segi Tiga Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 2, No. 1, 2021. 11-24.*
- Pamungka, E. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantu Smart Apps Creator Pada Materi Metabolisme Kelas XII. Skripsi. Program Studi Biologi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.*
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 05, No. 02, Juli 2021, pp. 1116-1126.*
- Pribadi, Benny A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group. hal. 195.*
- Pujiati, A. Pengaruh Model Pembelajaran (Berbantuan Laboratorium Virtual) dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kimia. *Jurnal Formatif 2(3): 182-189.*
- Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui *Discovering Learning* Berbasis *Scientific Approach. Jurnal Refleksi Edukatika, Vol. 6 No. 2 Juni 2016.*

- Pusdiklat Kemdikbud. (2020). Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 7 Desember.  
<https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- Putra, H. D. dkk. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Sidwa SMP Cimahi. *Jurnal Matematika Kratif-Inovatif, Kreano* 9(1)(2018):47-53.
- Risnanosanti. (2009). Penggunaan Pembelajaran Inkuiri dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Kota Bengkulu. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika JMIPA UNY*. 5 Desember 2009.
- Riyani, R. dkk. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JPPMS), Vol. 1, No. 1, Agustus 2017*.
- Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. hal. 288
- Salmina, M. & Adyansyah, F. (2017). *Analisis Soal Ujian Matematika Semester Genap Kelas XI SMA Inshafuddin Kota Banda Aceh*. Volume 4. Nomor 1. April 2017 | 37.
- Sanaky, Hujair AH. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Diantara. hal.3
- Septantiningtyas, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia, Vol.2, No.2, Juli-Desember 2018*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. hlm. 407-409.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, Nana Syodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandun: PT Remaja Rosdakarya. hal.164.
- Sundari, E. & Izzati, N. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Berbasis Android Pada Materi Rumus-Rumus Trigonometri Kelas XI. *BAREKENG: Jurnal Ilmiah Matematika dan Terapan, June 2020, Vo. 14, No. 2, Page 233-242*.
- Utami, R. W., Bakti, T. E., & Tjipto, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatifitas Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol.7 No.1 Maret 2020, hal.43-48*.
- Widiastika, M. A., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasisi Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021 Halaman 57-64*.
- Yuberti, dkk. (2021). Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ). Volume 1 Nomor 2, Agustus 2021*.

- Yuliarmi, Nyoman. & Marhaeni Aain. (2019). *Metode Riset (Jilid 2)*. Denpasar-Bali: Percetakan dan Penerbit CV. Sastra Utama. hal. 11-12.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Kuntitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 7, No. 1. Januari – Juni 2018 (17-23)*.
- Zainiyati, Husniayatus Salamah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana. hal. 161.