

DAFTAR RUJUKAN

- Alessi, S., M & Trollip, S., R. 2001. *Multimedia for Learning (Methods and Development)*. Massachusetts : A Pearson Education Company.
- Anugrahini, Meinita Yesi & Windrawanto, Y. 2017. Pengembangan *Game Bubble Match* Sebagai Media Pembelajaran Pembagian dalam Bentuk Pengurangan Berulang untuk Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4 (1) : 75 - 83. ISSN : 2406 - 8012.
- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Arumsarie, Risza Andika; Kusumaningsih, Widya; Sutrisno. 2018. Pengembangan Aplikasi Mobile Learning sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam matematika pada Materi Trigonometri, 12 (1) : 65 - 75. e-ISSN : 2528 -0562.
- Asri, Dinna Cilvia; Rahman, Bobbi; Wijaya, Surya. 2020. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran Matematika Berbantuan *Puzzle* dan *Geogebra*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2 (2) : 78 - 89. e-ISSN : 2656 - 5846.
- Asyhar, Rayandra. 2010. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Branch, R. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer: USA.
- Farid, A. M. Miftah, dkk.. 2018. Pengaruh Media Simulasi *PhET* Menggunakan Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6 (2) : 105 - 112. ISSN : 2477 - 0515.
- Hanipah, Neng; Yuliani, Anik; Maya, Rippi. 2018. Analisis Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika MTs pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 7 (1) : 80 - 86. ISSN : 2089 - 8703.
- Herawati, Atik; Wahyudi; Indarini, Endang. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis *Discovery Learning* dengan *Construct 2* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2 (4) : 396 - 403. ISSN : 2579 - 3276.

- Kemendikbud. (2019, Desember 4). *Hasil PISA Indonesia 2018 : Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas*. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id>.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. 2007. A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10 (2) : 44 - 59.
- Martono, Kurniawan Teguh. 2015. Pengembangan *Game* dengan Menggunakan *Game Engine Game Maker*. *Jurnal Sistem Komputer*, 5 (1) : 23 - 30. ISSN : 2252 - 3456.
- Oktavia, Nur; Sofia, Aya; Tyas, Lis. 2015. Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis *Construct 2* Sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya*, Jatinangor : 21 November 2015. Hal. 56 - 67.
- Plomp, T, & Nieveen, N. 2010. *An Introduction to Educational Design Research. SLO Netherlands Institute for Curriculum Development*. Netzdruk : Enschede.
- Pramuditya, Surya Amani; Noto, Muchammad Subali; Purwanto, Henri. 2018. Desain *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2 (2) : 165 - 179. ISSN : 2549 - 8495.
- Prasetyo, Hardi; Widaningrum, Ida; Astuti, Indah Puji. 2020. *Game* Edukasi *Math & Trash* Berbasis Android dengan Menggunakan *Scirra Construct 2* dan *Adobe Phonegap*. *Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*, 4 (1) : 37 - 49. e-ISSN : 2580 - 0760.
- Prastiti, Tri Dyah ; Tresnaningsih, Sri; Mairing, Jackson Pasini. 2018. Tingkat Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika Siswa SMAN di Surabaya. *Jurnal Admathedu*, 8 (1) : 83 - 94. ISSN : 2088 - 6871.
- Putra, Dian Wahyu; Nugroho A. Prasita; Puspitarini, Erri Wahyu. 2016. *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1 (1) : 46 - 58. ISSN : 2502 - 5716.
- Rahadi, Muhammad Rizky; Satoto, Kodrat Imam; Windasari, Ike Pertiwi. 2016. Perancangan *Game Math Adventure* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4 (1) : 44 - 49. e-ISSN : 2338 - 0403.

- Rahmani, Wirda & Widyasari, Nurbaiti. 2017. Meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika Melalui Media Tangram. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1 (2) : 131 - 136. ISSN : 2579 - 6151.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfa Beta.
- Saputro, Titon Agung. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Construct 2* pada Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2 (1) : 1 - 8. ISSN : 2597 - 7512.
- Setyaningrum, Wahyu & Waryanto, Nur Hadi. 2017. Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2 (1) : 40 - 56 . ISSN : 2548 - 1819.
- Siswono, Tatah Yuli Eko. 2011. Level Of Student's Creative Thinking In Classroom Mathematics. *Educational Research And Review*, 6 (7) : 548 - 553. ISSN : 1990 - 3839.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, U. S. 2015. Peran Berpikir Kreatif dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Formatif*, 2 (3) : 248 - 262. ISSN : 2088 - 3511.
- Sylviani, Sisilia; Permana, Fahmi Candra; Utomo, Rio Guntur. 2020. *PhET Simulation* sebagai Alat Bantu Siswa Sekolah Dasar dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2 (1) : 1 - 10. ISSN : 2685 - 2489.
- Utami, Lina. 2016. Analisis Kesulitan Siswa Kelas VII dalam Menyelesaikan Solusi Operasi Hitung Bilangan dan Solusi Pemecahannya. *Prosiding KNPMP I*. ISSN : 2502 – 6526.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inform*, 1 (1) : 1 - 8. ISSN : 2502 - 3470.
- Widoyoko, E. P. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiyanto. 2008. *Menyiapkan Guru Sains Mengembangkan Kompetensi Laboratorium*. Semarang: Unnes PRESS.