

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2015. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraini dkk. 2017. Implementasi STEM Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA 2007*, 722–731.
- Arifin, T dkk. 2015. Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pembelajaran Fisika*.
- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Arisandy, D dkk. 2021. Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.5, No.3.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer New York Dordrecht Heidelberg.
- Budiarti, Y. 2015. Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol.3, No.1.
- Cabrita, Isabel dkk. 2012. Pattern Problem Solving Tasks As A Mean To Foster Creativity In Mathematics. *Proceedings of the 36th Conference of the International Group for The Psychology of Mathematics Education*, Vol. 4. Taipei, Taiwan: PME.
- Clark, R. E. 2005. Five Design Principles For Experiments On The Effects Of Animated Pedagogical Agents. *Journal of Educational Computing Research*, 32(3), 209–225. Los Angeles, California: Waite Phillips Hall 601.
- Efendi, Y. 2018. Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Indtra-Tech*, Vol. 2, No.1.
- Fadillah, A. 2016. Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Vol.2, No.1. 1-8.
- Febriyanto, T dkk. 2020. Pengembangan Game Interaktif Untuk Anak Usia Dini “E-Do Game”. *Institut Seni Yogyakarta*, 1–24.
- Fitrina, T dkk. 2016. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Matematis Peserta didik SMA Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Debat. *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol.3, No.1.

- Hairullah. 2019. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Yang Diajar Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan Pembelajaran Problem Solving VIII MTS Madinatussalam Sei Rotan. *Medan Estate, Percut Sei Tuan: PPS Unimed*. 88–97.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman, Vol.4, No.2*.
- Honey, Margaret dkk. 2014. *STEM Integration in K-12 Education*. Washington, D. C.: The National Academies Press.
- Ika, Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Kustandi, Cecep. & Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Latif, Abdul dkk. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGMII 2021*. 809–826.
- Mahfi, F. K. dkk. 2020. Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 11, No.1*. 67-76. Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Universitas Halu Oleo.
- Nieveen, N. 1999. Prototyping to Reach Product Quality. *Approaches and tools in education and training*. Kluwer Academic Publisher.
- Perez, Darrin. 2016. *Beginning RPG Maker MV*. New York: Springer Science+Business Media.
- Peterson, R. dkk. 2008. Standards For Educational, Edutainment, And Developmentally Beneficial Computer Games. *Universitas Of Wollongong: Research Online*. Australia.
- Ridoi, M. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Maskha.
- Riyandari, Baiq Amelia dkk. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Materi Asam Basa Kelas XI SMAN 2 langgudu. *SPIN: Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*.
- Roberts, Amanda. & Cantu, Diana. 2012. Applying STEM instructional strategies to design and technology curriculum. *Technology Education in the 21st Century, Vol. 73*. 111–118.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.

- Sanders, Mark. 2009. Integrative STEM Education: Primer. *The Technology Teacher*, Vol.2. 20–26.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. 2019. *Game mobile learning*. Kota Malang: Ahlimedia Book.
- Sanusi, A. M. dkk. 2020. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.9, No.3.
- Setiyani. 2017. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Melalui Pembelajaran Topik Bangun Ruang Sisi Datar. *Bidang Kajian : Pendidikan Matematika*.
- Setiyawan, Hendri. 2019. Media Puzja Android Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Jaring-Jaring Kubus Dan Balok. *Jurnal Pendidikan Cerdik Cendekia*, Vol.1, No.2. 121–130.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy. & Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawab Timur: CV Pustaka Abadi..
- Thibaut, Lieve. dkk. 2018. Integrated STEM Education: A Systematic Review of Instructional Practices in Secondary Education. *European Journal of STEM Education*, Vol.3, No.1. 1–12. <https://doi.org/10.20897/ejsteme/85525>
- Trisnadoli, Anggy. dkk. 2018. SATIN – Sains dan Teknologi Informasi Rekayasa Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak untuk Peningkatan Nilai KualitasGame Edukasi berbasis Mobile dengan Tema Pariwisata. *SATIN: Sains dan Teknologi Informasi*, Vol.4, No.2.
- Walker, D.F. & Hess, R.D. (1984). *Instructional Software: Principal and Prespectives for Design and Use*. California: Wadsworth, Inc.
- Wibowo, Teguh. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama..
- Winarni, Endang Widi. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandary, Sellvi. dkk. 2021. Analisis Hubungan Kemampuan Berfikir Kreatif Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Smpn 14 Bandar Lampung. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 2, 47–57.
- Yunita, Sri. 2020. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Tik*. Kota Malang: Ahlimedia Press.
- Zubaidah, Siti. 2016. Stem : Apa , Mengapa , dan Bagaimana. Pros. Semnas Pendidikan IPA Pascasarjana UM. 976–984.

