

DAFTAR RUJUKAN

- Ailulia, Rizki., Saidah, Putri Novi., & Sutriani, Wulan. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–56. DOI: <https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57>.
- Aledya, Vivi. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa. *Pendidikan Matematika Universitas Negeri Medan*, 1(1): 1-7.
- Amalia, Nadya Rizky., Fajriah, Noor., & Sari, Asdini. (2019). Pengaruh Pendekatan Scientific terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Menggunakan Permasalahan Open-Ended. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2): 177–186.
- Anggraini, Titin., Mustar, Saidil., & Putri, Dini Palupi. (2020). Peningkatan Kreativitas Berpikir Siswa dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Al-Mau'izhoh*, 2(2): 1-17.
- Anis, Herman. (2023, Maret 19). Apersepsi dalam Pembelajaran dan Contohnya. Herman Anis. <https://hermananis.com/apersepsi-dalam-pembelajaran/> (Diakses pada 17 Januari 2024).
- Apriansyah., Ridwan, Muhammad., Sambowo, Kusno Adi., & Arris Maulana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1): 9–18. DOI: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.
- Asih, Lia Kurnia., Atikah, Cucu., & Nulhakim, Lukman. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2):3 86–400. DOI: 10.38048/jipcb.v10i2.1634.
- Atahan, Şeyma., & Mert Uyangör, Sevinç. (2021). DDD-E Model: Teaching Four Arithmetic Operations In Decimal Expressions Using The Problem-Based Learning Approach. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 4(4), 759–773. DOI: <https://doi.org/10.31681/jetol.1019499>
- BPS. (2018, November 27). Sampling Error Estimasi Hasil Survei Struktur Ongkos Usaha Tanaman Hortikultura 2018. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/publication/2019/11/27/bf81027e6ab5b10666328e69/sampling-error-estimasi-hasil-survei-struktur-ongkos-usaha-tanaman-hortikultura-2018.html> (Diakses pada 11 November 2023).
- Budiarti, Indah., & Jabar, Abdul. (2016). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2015/2016. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3):142–147. DOI: 10.33654/math.v2i3.42.

- Casares, Juan., Long, A. Chris., Myers, Brad A., Bhatnagar, Rishi., Stevens, Scott M., Dabbish, Laura., Yocum, Dan., & Corbett, Albert. (2002). Simplifying Video Editing Using Metadata. *Proceedings of the 4th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques*, 157–166.
- Chee, Jennifer. (2013). Pearson's Product Moment Correlation: Sample Analysis. *University of Hawaii at Mānoa School of Nursing*, 1(1): 1-15.
- Davidi, Elisabeth Irma Novianti., Sennen, Eliterius. & Supardi, Kanisius. (2021). Integrasi Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematic) untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1): 11–22. DOI: 10.24246/j.js.2021.v11.i1.p11-22.
- Depdiknas. (2007). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Visimedia.
- Devi, Ika. (2012). Animation Video To Improve Students' Vocabulary Mastery. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 1(1): 1–8.
- Dewita, Memi Putri., & Witarsa, Ramdhan. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran STEM terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(1): 18-27.
- Eka. (2023, August 1). Media Pembelajaran Modern: Transformasi Pendidikan di Era Digital. Guru Inovatif. <https://guruinovatif.id/artikel/media-pembelajaran-modern-transformasi-pendidikan-di-era-digital>. (Diakses pada 16 Februari 2024).
- Fathurohman, Irfai., Nurcahyo, Agung., & Rondli, Wawan. (2015). Film Animasi sebagai Media Pembelajaran terpadu untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa pada Siswa Sekolah Dasar. *REFLEKSI EDUKATIKA* 5, 4(1): 1-7. DOI: 10.24176/re.v5i1.430.
- Fikri, Hasnul., & Madona, Ade Sri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Bantul: Samudera Biru.
- Firmansyah, Ricky., & Saidah, Iis. (2016). Perancangan Web Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Informatika*, 1(3): 176-182.
- Fitriarosah, Nuni. (2016). Pengembangan Instrumen Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016*, 243-250.
- Gulo, Safrinus., & Harefa, Amin Otoni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(1): 291–299. DOI: 10.56248/educativo.v1i1.40.

- Hadidi., & Setiawan, Beni. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *J-PiMat*, 3(2): 377–384.
- Hartati, Leny. (2015). Pengaruh Gaya Belajar dan Sikap Siswa pada Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(3):224–235. DOI: <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i3.128>.
- Hasanah, Uswatun. (2016). Pengembangan Kecerdasan Jamak pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1): 1-23. DOI: <https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.1938>.
- Havizul. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2):283–297.
- Heriyanto., Zaenuri., & Walid. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 3*, 587-590.
- Herlinawati, Fitri., Widayanti., & Effendi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Discovery Learning SMP untuk Membangun Minat Belajar Siswa. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher 3*, 3(2), 45–51.
- Indarwati., Syamsurijal., & Firdaus. (2021). Implementasi Pendekatan STEM pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Baras Mamuju Utara. *Jurnal MediaTIK*, 4(1): 23-29. DOI: 10.26858/jmtik.v4i1.19725.
- Indarwati., Syamsurijal., & Firdaus. (2021). Implementasi Pendekatan STEM Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Baras Mamuju Utara. *Jurnal MediaTIK*, 4(1): 23-29. doi: 10.26858/jmtik.v4i1.19725.
- Janah, Insani Miftahul. (2023, February 16). Terapkan Model Pembelajaran Mandiri untuk Mendorong Kemandirian Anak. *Kejar Cita*. <https://blog.kejarcita.id/model-pembelajaran-mandiri-untuk-kemandirian-anak/>. (Diakses pada 16 Februari 2024).
- Junianto, Slamet. (2024, Januari 16). Apa itu Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran? Ini 3 Cara Menentukannya! *Kotaku Indonesia*. <https://www.kotaku.id/apa-itu-kriteria-ketercapaian-tujuan-pembelajaran/> (Diakses pada 29 Januari 2024).
- Lestari, Ika., & Zakiah, Linda. (2019). *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Ezratama Karya Abadi.

- Luhulima, Denissa Alfiany., Degeng, I. Nyoman Sudana., & Ulfa, Saidha. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP*, 3(2): 110–120.
- Manullang, Sudianto., Kristianto, Andri., Hutapea, Tri Andri., Sinaga, Lasker Pangarapan., Sinaga, Bornok. Marianus, Mangaratua., & Sinambela, Pardomuan N. J. M. (2017). *Matematika SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Edisi 2*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Masta, Al Azhary., Kristanto, Yosep Dwi., Yulfiana, Elyda. & Taqiyuddin, Muhammad. (2021). *Matematika Tingkat Lanjut untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Kemendikbudristek RI.
- Mulianti, Sri., & Susanta, Agus. (2023). Pengaruh Pembelajaran Stem Berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMK Negeri 1 Lebong. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1): 71-85. DOI: <https://doi.org/10.33654/math.v9il.2092>.
- Nashiroh, Putri Khoirin., Kamdi, Waras., & Elmunsyah, Hakkun. (2017). The Effectiveness of Web-Programming Module Based on Scientific Approach to Train Logical Thinking Ability for Students in Vocational High School. *AIP Conference Proceedings* 1887, 020068: 1-9. DOI: <https://doi.org/10.1063/1.5003551>.
- Niam, Muhammad Ainun., & Asikin, Mohammad. (2021). Pentingnya Aspek STEM dalam Bahan Ajar terhadap Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 4*, 329-335.
- Noviyana, Hesti. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *JURNAL e-DuMath*, 3(2): 110-117. DOI: 10.26638/je.455.2064.
- Nurjan, Syarifan. (2018). Pengembangan Berpikir Kreatif. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 3(1): 105-116. DOI: 10.24269/ajbe.v3i1.1302.
- Nurlaela, Luthfiyah., Ismayati, Euis., Samanji, Muchias., Saparji., & Buditjahjanto, I. Gede Putu Asto. (2019). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif Edisi Revisi*. Jakarta: PT Mediaguru Digital Indonesia.
- Pangesti, Dwi Ayuni. (2019). Research and Development: Penelitian yang Produktif dalam Dunia Pendidikan. *Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 1(1): 1-9. DOI: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28521.44640>.
- Prabowo, Andrean Kusnadi., & Arianto, Fajar. (2018). Pengembangan Multimedia Berbasis Mobile Learning pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis dengan Model Pengembangan DDD-E untuk Kelas X Multimedia di SMKN 1 Trowulan Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1–7.

- Purba, Andiopenta. (2023). *Metodologi Penelitian*. Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia.
- Putri, Adinda Aulia., & Simanjuntak, Erlinawaty. (2022). Pengaruh Pendekatan Open Ended Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan. *Jurnal Inspiratif*, 8(2): 85-96.
- Rachman, Arif., Yochanan, E., Samanlangi, Andi Ilham., & Purnomo, Hery. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Rafli, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Ivers & Baron. *Jurnal TIKA Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim*, 7(2): 179-188.
- Raharjo, Sahid. (2019, April 2). Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS. SPSS Indonesia. <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html> (Diakses pada 15 November 2023).
- Rahmah, Nur. (2014). Pendekatan Dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Al-Khwarizmi*, 2(1): 91–102.
- Rahmawati, Laili., & Juandi, Dadang. (2022). Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan STEM: Systematic Literature Review. *TEOREMA (Teori dan Riset Matematika)*, 7(1): 149–160. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v7i1.6914>.
- Riadi, Muchlisin. (2022, Desember 27). Berpikir Kreatif. Kajian Pustaka. <https://www.kajianpustaka.com/2022/12/berpikir-kreatif.html> (Diakses pada 23 Oktober 2023).
- Rijali, Ahmad. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33): 81-95. DOI: <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Rindayati, Evilia., Putri, Cindi Arjihan Desita., & Damariswara, Rian. (2022). Kesulitan Calon Pendidik dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27. DOI: <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104>.
- Saito, Takafumi., & Takahashi, Tokichiro. (1990). Comprehensible Rendering of 3-D Shapes. *Proceedings of the 17th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*, 197-206.
- Sari, Melisa Ratna., & Ekayanti, Arta. (2022). Pengembangan Soal Tipe TIMSS untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VIII. *JOEL (Journal of Educational and Language Research)*, 1(11): 1656–1668. DOI: <https://doi.org/10.53625/joel.v1i11.2706>.

- Setiawan, Beni. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *J-PiMat*, 3(2): 377–384.
- Stefany, Evy Maya. (2016). Respon Siswa pada Pengembangan Media Pembelajaran: Implementasi pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMP Negeri 4 Denpasar. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 1(2). DOI: 10.21107/edutic.v1i2.1546.
- Sugiyono. (2000). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulasmianti, Nova. (2021). Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(2): 1–11.
- Sulistyaningsih, Dwi., & Purnomo, Eko Andy. (2021). *Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis STEM*. Semarang: Unismuh Press.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan Edisi 1*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tapilouw, Fransisca., & Setiawan, Wawan. (2008). Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2): 19-26.
- Trisnawati, Iis., Pratiwi, Wulan., Nurfauziah, Puji., & Maya, Rippi. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sma Kelas Xi Pada Materi Trigonometri Ditinjau dari Self Confidence. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3): 383–394.
- Utami, Nanda Dwi. (2023). Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2): 1-9. DOI: 10.47134/pgsd.v1i2.134.
- Wardani, Nur Rahmah., Juariah., Nuraida, Ida., & Widiastuti, T. Tutut. (2021). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran JUCAMA. *Jurnal Analisa*, 7(1): 87–98. DOI: 10.15575/ja.v7i1.9904.
- Yunita., & Susanto, Aris. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala. *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(2): 9–18. DOI: <https://doi.org/10.51717>.