

DAFTAR RUJUKAN

- Amidi, & Zahid, M. Z. (2016). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbasis E-Learning. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016*, 586–594.
- Arwanto, D. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis: (Pengertian dan Indikatornya). *Eksponen*, 9(2), 20–26.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. www.diktis.kemenag.go.id
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 2). Bumi Aksara.
- Aripin, I. (2018). Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran Biologi. *Bio Educatio*, 3(1), 01–09. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/BE/article/view/853>
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2016). *Kemendikbud Matematika SMP Kelas 8 Semester 1* (Issue July).
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. *American Journal of Research Communication*, 5(August), 12–42. [http://downloads.esri.com/archydro/archydro/Doc/Overview of Arc Hydro terrainpreprocessingworkflows.pdf%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.jhydrol.2017.11.003%0Ahttp://sites.tufts.edu/gis/files/2013/11/Watershed-and-Drainage-Delineation-by-Pour-Point.pdf%0Awww](http://downloads.esri.com/archydro/archydro/Doc/Overview_of_Arc_Hydro_terrainpreprocessingworkflows.pdf%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.jhydrol.2017.11.003%0Ahttp://sites.tufts.edu/gis/files/2013/11/Watershed-and-Drainage-Delineation-by-Pour-Point.pdf%0Awww)
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sitem Pendidikan Nasional.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Hapsari, W., Wibawanto, H., & Sudana, I. M. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v2i1.10979>
- Kamasi, N. V. V., & Saruan, T. J. (2020). Mobile Learning (M-Learning) Based Learning Application Design for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sains*, 20(2), 70. <https://doi.org/10.35799/jis.20.2.2020.27877>
- Khikmiyah, F., & Aisyiyah Rakhma D, P. (2019). MATHEMATICS LITERACY MOBILE LEARNING APPLICATION: Pengembangan Bahan Ajar Literasi Matematika Berbasis Android. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 25(2), 128. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v25i2.881>
- Kurniawan, H. (2017). Media Pembelajaran Mobile Learning Menggunakan Android (Studi Kasus: Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 8(1). <https://doi.org/10.36448/jsit.v8i1.866>

- Miangah, T. M. (2012). Mobile-Assisted Language Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3(1), 309–319. <https://doi.org/10.5121/ijdp.2012.3126>
- Moma, L. (2015). PENGEMBANGAN INSTRUMEN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS UNTUK SISWA SMP. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4, 27–41.
- Nurlaela, L., Ismayanti, E., Samani, M., suparji, & Buditjahjanto, I. A. (2019). Strategi Belajar Berpikir Kreatif. Penjaringan Jakarta Utara: PT. Mediaguru Digital Indonesia
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In van den Akker, R.M. Brench, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds), *Design approaches and tools in education and training*. Kluwer Academic, 125–136.
- Ninghardjanti, P., Dirgantara, C. H. A., & Wirawan, A. (2020). *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. CV. Pena Persada.
- Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2851>
- Polya. (1973). *How to Solve It A New Aspect of Mathematical Method*. Princeton University Press.
- Sa'dun, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i1.5964>
- Siswono, T. Y. E. (2004). Identifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah (Problem Posing) Matematika Berpandu Dengan Model Creatif Problem Solving *Jurnal Buletin Pendidikan Matematika*, 6, 1–16. https://www.academia.edu/download/31598978/paper04_wallasCPS.pdf
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2012). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3, 8.
- Suartama, Kadek, I., & Tastra, I. D. K. (2014). *E-Learning Berbasis MOODLE*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Supardi. (2011). Peran Berpikir Kreatif dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(3), 248–262. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i3.107>
- Supriadi, Gito (2021) *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press, Yogyakarta
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course E-Learning Learning Berbasis Moodle* (13th ed.). UNY Pers. <http://moodle.org>
- Suryabrata, S. (2000). *Pengembangan Alat Ukur Psikologis* (8th ed.). Andi.

- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. CV. Jejak.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. CV. Budi Utama.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tamimuddin H, M. (2007). *Pengenalan media pembelajaran berbasis mobile (mobile learning)*. <http://p4tkmatematika.org/>
- Wahono, & Satria, R. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. 2006.
- Wahab, A(2021) Media pembelajaran matematika, yayasan penerbit muhammad zaini
- Warsita, B. (2018). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, XIV(1), 63, 68–69. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).