

DAFTAR RUJUKAN

- Adila, H., I., Iriani, D., & Falani, I., (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(1), 200-211. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1504>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. 4(1), 62–78.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Anwar, E.,S., Wibowo, T. & Maryam,I.. (2021). Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *EKSAKTA : Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 6(1), 29-36.
- Apriansyah, M.,R., Sambowo, K.,A. & Maulana,A..(2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8-18.
- Apsari, P.,N. & Rizki, P.. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(1), 161-170.
- Arianta, R., Solfitri, T., Siregar, S., N., (2022), Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Barisan dan Deret Kelas X SMK/MA, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 970-979.
- As'ari, A., R., Tohir, M., Valentino, e., & Taufiq, I.. (2017). *Matematika Kelas VIII SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*. Serang : Penerbit Laksita Indonesia.
- Cintia, N.,I., Kristin, F. & Anugraheni, I.. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 69-77.
- Fadly Wirawan .(2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul : Bening Pustaka.
- Falani, I. (2023). Desain Dan Validasi Aplikasi Tes Literasi Matematika Berbasis Komputer Dengan Pendekatan Item Response Theory. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 12(2), 16–28. doi:

10.22437/jmpmipa.v12i2.26716

- Fitriani & Jusra, H. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 7(1), 167-176.
- Herawati,E., Somatanaya,A.,A.,G. & Hermanto,R.. (2019). Hubungan Self-Confidence Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik Yang Diajar Menggunakan Model Eliciting Activities (MEAs). *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 1(1), 1-9.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Isnaini, S.,N., Firman, Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Kuswanti, A., Matondang, N., & Kusuma, A. S. (2022). Komunikasi Kreatif Remaja Melalui Pemanfaatan Media Digital Canva Di Kelurahan Meruyung-Depok. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(3), 192–197.
- Lestari, I.. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Mahdalena. (2019). Pengaruh Video Pesan Satu Sisi Terhadap Pengetahuan Dan Penilaian Petani Pada *Good Agricultural Practices* (GAP) Bawang Merah Di Banten. *Jurnal Lingkar Studi Komunikasi*, 5(1), 40-54.
- Maryani, N., Marlina, N., & Amelia, R. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan *Open Ended* Materi Trigonometri. *Jurnal Cendekia*, 3(1), 21– 27.
- Muazaroh, A. N., & Abadi, I. B. G. S.. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran *Open Ended* Berbantuan Lembar Kerja Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Mimbar PGSD Undiksha.*, 8(3), 372–384.
- Mujahidawati, Novferma, Simatupang, G. M., Romundza, F., Frianto, A., & Putri, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3d untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. Sarwahita: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 19(01), 234–250.
- Muthmainnah. (2022). *Sistem Model Dan Desain Pembelajaran*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Aceh.
- Nora, G.,M. & Suryanti. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Maya (Macam-Macam Gaya) Berbasis E-Card Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(2), 403-413.
- Nugraha, Amar & Nestyarum, yuli. (2021). *Modul 09 Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Okpatrioka, (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Pagarra Hamzah. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, S. S., Setiani, A., & Nurcahyono, N. A.. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Profesional Pada Materi Penyajian Data. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 70-76.
- Pujiati, Kanzunudin, M., & Wanabuliandari, S. (2018). Penerapan Contextual Teaching and Learning Berbantu Blok Pecahan Untuk Pecahan Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 1(1): 37-41
- Putranti, A. D., Wannabuliandari, S., & Santoso. (2021). Penerapan Model Pembelajaran CPS Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas IV SD 2 Garung Lor Kudus. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 8(1).
- Putri, A. A., & Simanjuntak, E. (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.
- Rahmi, F., Iltavia, & Zarista, R. H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berorientasi Matematika Realistik untuk Membangun Pemahaman Relasional pada Materi Peluang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2869-2877.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Safaria, S.,A., Sangila, S.,S., (2018), Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Bangun Datar, *Jurnal Al-Ta'dib*, 11(2), 73-90
- Safitri,M., Aziz,M.,R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50-58.
- Sari, L.,R., Sabil, H., & Falani, I. (2024). Desain E-Modul Berbasis M-Apos Terintegrasi Filatod (Film Animasi: Toontastic 3D) Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 346-356. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1532>
- Sari, N., Roesdiana, L., & Ruli, R. M.. (2019). Analisis Kemampuan Kreatif Matematis Siswa SMP Pada Konten Geometri. *Prosiding Sesiomadika*, 3(1), 695-703.
- Setiana, S., Nurhidayati & Ngazizah,N.. (2022). Implementasi Model Pembelajaran *Open Ended Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN Sidototo. *Paedagoria : Jurnal*

Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 13(2), 195-201.

- Setyorini, S., Agustino, H., Hidayatullah, S., & Rachmawati, I. K. (2022). Pelatihan Komputer Desain Canva Bagi Anak Remaja di Desa Mojosari Kepanjen Malang. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 793–798.
- Slamet F., A., (2023). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Jawa Timur : Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sistadewi, K. & Agustika, G., N., S.. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis *Open Ended* Materi Pecahan Senilai Untuk Kelas IV Di SD No. 1 Mengwi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 769-777.
- Solahudin Iman. (2022). Analisis Open-Ended Problem Sebagai Penilaian Matematika Selama Pembelajaran Di Era Pandemic Covid-19. *JES-MAT*, 8 (1), 33-46.
- Suciawati, Hasni. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Bilangan Pangkat Dua dengan Model Pembelajaran *Open Ended*. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 4(2), 153-163.
- Sumaranti, Harma. (2020). Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN di SD Setia Budi Abadi. *Journal of Education Technology and Civic Literacy*, 1(1), 25-29.
- Supriyati, Y., Iriyadi, D., & Falani, I. (2021). The Development Of Equating Application For Computerbased In Physics HOTS Category. *JOTSE*, 11(1), 117-128.
- Suwartini, Y., Lustyantje, N., Suseno, M., Supriyati, Y., & Falani, I. (2022). The Development Of Short Story Writing Teaching Materials To Improve Student's Writing Skills: A metaphorming approach. *International Journal of Instruction*, 15(4), 915-934. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15449a>
- Tafonao Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2) , 103–114
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Triningsih, Erna, Diah. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia*, 15(1), 128-144.
- Trisiana & Wartoyo. (2016). Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal PKn Progresif*, 11 (1), 312-330.

- Waluyo, A. (2018). Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPSD*, 5(1), 105–119
- Wanelly, W., & Fauzan, A. (2020). Pengaruh Pendekatan Open -Ended dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Basicedu* , 4(3), 523–533.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Warta, Khuluqo, I.,E. & Irdalisa. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Dharmas Education Journal*, 4(3), 143-156
- Wulandari,P.,H., Putra,D.,A. & Faradita,M.,N..(2022).Penerapan Model *Open Ended Problems* Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah 3 Surabaya. *Autentik:Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 18-32.
- Yolanda S.,B., Mahardika,I.,K. & Wicaksono I.. (2021). Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di SMP. *JPF:Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2),189-203.
- Yuli, T. & Siswono, E.. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan dan Pemecahan Masalah Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.