DAFTAR RUJUKAN

Amiroh. 2012. *Kupas Tuntas Membangun E-Learning dengan Learning Management Syste Moodle*. Sidoarjo: Genta Group Production.

Azizah, N., Indrawati, dan Harijanto. 2014. "Penerapan Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Ketrampilan proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Kelas X C di MAN 2 Jember Tahun Ajaran 2013/2014," dalam *Jurnal Pendidikan Fisika* 3, no. 3.

Akramunnisa. 2016. "Analisis Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari Kemampuan Awal Tinggi dan Gaya Kognitif *Field Independent* (FI)," dalam *Journal Pedagogy* 1, no. 2.

Astuti dkk. 2019. "Integrasi Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta," dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2.

Aqib, Zainul. 2002. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Instan Cendekia.

Arif, Muh. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Dan Mempraktikkan Cara Membuat Komunikasi Tulis Di Smk Widya Praja Ungaran*. Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan.

Arief, Sarifuddin. 2020." Pembelajaran Online Dimasa Pandemi Covid-19," dalam *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan* 1, no. 4.

Ellyandhani, Liza Anggita. 2017. *Pengaruh Model Blended Learning Berbantu Google Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas XI Mata Pelajaran Biologi Di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung*. Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan.

Fajri, Elies Dwi Rahmaniah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Menggunakan Google Classroom Berbantuan Software Geogebra Pada Materi Fungsi Kuadrat*. Jember: Skripsi Tidak Diterbitkan.

Fitra, Awaludin dkk. 2020. "Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Multimedia Pembelajaran dan Pengajaran Daring Bagi Guru-Guru SMP," dalam *Jurnal Pengabdi* 3, no. 2.

H, Swita Amalia dan Heri Pamungkas. 2019. "Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro," dalam *Wacana*, Vol. 18 No. 2.

Haka, Nukhbatul Bidayati Haka. 2020. "Pengaruh Blended Learning Berbantukan Google Classroom Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik," *dalam Jurnal Pendidikan Sains & Matematika* 8, no.1.

I, Fathimah. 2015. *Pengaruh Model Problem Besed Learning (PBL) Tehadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Pokok Pengaruh Kepadatan Populasi Manusia Tehadap Lingkungan (Studi Eksperimen Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jati Agung Smester Genap TP. 2014/2015)*. Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online / daring (dalam jaringan.*Tersedia: https://kbbi.web.id/pengaruh , diakses pukul 20.15 tanggal 19 Juli 2021.

Mahmudi, Ali. 2008. *Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kreatif*. Palembang: Universitas Sriwijaya Palembang.

Mardhiyana, Dewi dan Endah Octaningrum Wahani Sejati. 2016. "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah," dalam *Prosiding Seminar Nasional,* Yogyakarta.

Mawaddah, Siti, Anisa, dan Hana. 2015. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan

Model Pembelajaran Generatif (Generatif Learning)di SMP," dalam *FKIP Universitas Lambung Mangkurat* 3, no 2.

Maharani, Nia dan Ketut Sepdyana Kartini. 2019. "Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Pengembangan Kelas Virtual Dalam Ketrampilan Pemecahan Masalah Topik Kinematika Pada Mahasiswa Jurusan Sistem Komputer," dalam *Journal of Science Education* 3, no. 3.

Mariam, Shinta dkk. 2019. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Mtsn Dengan Menggunakan Metode Open Ended Di Bandung Barat," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1.

Munandar, Utami. 2004. *Kreatifitas dan Keberkatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatifitas dan Bakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004

Mukhtar dan Iskandar. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Referensi.

Nabillah, Tasyadan Agung Prasetyo Abadi. 2019. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. Sesiomedika.

NCTM. 2000. *Principles and Standard for School Mathematics*. USA: Library of Congress Cataloguing-in-Publication Data.

Nurhayati, Dini dkk. 2019 "Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan *Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL)* Studi Pada SMKN 5 Malang," dalam *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3, no. 4.

Nurfajriyah, Derin dkk. 2016. "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana," dalam *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1.

Pimta, S. Tayruakham, S., Nuangchalerm, P. 2009. "Factor Influencing Mathematics Problem Solving Ability Of Sixth Grade Students," dalam *Journal of Social Science* 5, no. 4.

Pianda, Didi dan Rahmiati. 2020. "Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan *Google Classroom* Sebagai Kelas Digital Berbantuan Aplikasi Geogebra," dalam *Jurnal Al Khawarizmi* 4, no. 2.

Prabawanto, Sufyani. 2009. *Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematik Siswa*. Bandung: Skripsi Tidak Diterbitkan.

Rachayu, Imma dan Diah Selviani. 2020. "Optimasi system kelas virtual berbasis Google Classroom dan hipnoterapi," dalam *JDER* 3, no. 1.

Rahmazatullaili dkk. 2017. "Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model project based learning," dalam *Jurnal Peluang* 10, no.2.

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Ruseffendi. 1988. *Pengantar Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Trasito.

Sabran dan Edy Sabara. 2019. *"*Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran," dalam *Prosiding UNM,* ISBN: 978-602-5554-71-1.

Sadikin, Ali dan Afrendi Hamidah. 2020. "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19," dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6, no. 2.

Semiawan, Conny dkk. 1992. *Pendekatan Ketrampilan Proses*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Siswono, T. Y. E. 2005. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains (JMPS*) 10. no. 1.

Suyitno, A. 2004. *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran 1*. Semarang: UNNES Press.

Supardi. 2015. "Peran Berpikir kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika," dalam *Jurnal Formatif* 2, no. 3.

Suhery, Trimardi Jaya Putra dan Jasmalinda. 2020. "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* pada Guru di SDN 17 Mata Air Padang Selatan," dalam *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3.

Suryabrata, Sumadi. 2006. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sumarmo, Utari. 2010. "Berpikir dan Disposisi Matematik: Apa. Mengapa, dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta Didik," dalam *FP MIPA UPI Bandung*.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predamedia Group.

Utari, Sindyeva Widya Hari dkk. 2020. "Proses Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah Polya Berbantu *Google Classroom*," dalam *Seminar Nasional Pascasarjana*, ISSN: 2686 6404.

Wiliandani, Inge dkk. 2017. "Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah Kesebangunan di SMPN 11 Jember. Jurnal Edukasi," dalam *Jurnal Edukasi* 4 No. 3.

Wicaksono, Vicky Dwi dan Putri Rachmadyanti. 2017. "Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom Di Sekolah Dasar," dalam *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*, ISBN 978-602-70471-2-9.

Widiastuti, Yeni dan Ratu Ilma Indra Putri. 2018. "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Operasi Pecahan Menggunakan Pendekatan Open-Ended," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 12, no. 2.

Wulandari, Bekti. 2013. "Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar di SML," dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3, no. 2.

Yuhefizar. 2009. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Mangament System Jomla CMS*. Jakarta : PT Gramedia.