

DAFTAR RUJUKAN

- A Silver, Edward. 1997. Fostering Creativity Trought Instruction Rich in Mathematical Problem solving anda Problem Posing. *Analyses Journal*. 29(3):75-78
- A, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Abdullah, Fibby Syaeful. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Studi Pendidikan Matematika*. 7 (3): 434-443
- Ali, Mohammad dan Asrori. 2014. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amin, Muhammad. 2021. Motivasi Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal Literasiologi* 6 (1): 80-86
- Amral dan Asmar. 2020. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia
- Anam, Ahmad Choirul. 2022. Pengembangan Media TaKeru sebagai Media Pembelajaran Berbasis Literasi Matematika. *Jurnal Tadris Matematika*. 5 (1): 47-58
- Andani, Tuja. 2021. Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Profesional pada Materi Gelombang Bunyi di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*. 4 (3): 213-220
- Anita Maulidya, Anita. 2018. Berpikir dan Problem Solving. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*. 1(1):14
- Anwar, Faisal. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Siciety 5.0”*. Makasar: CV. Tohar Media
- Ariansyah, Ferdy, dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA. *INDIKTA: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*. 4 (2): 36-48
- Arianti, Rifa Arianti dan Mahrus, Miftahul. 2025. Efektivitas Media Manipulatif dalam Meningkatkan Pemahaman Operasi Bilangan Pecahan Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Alacrity: Journal Of Education*. 5(1): 681-692
- Arianti. 2018. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. 12(2):118
- Arief S, Sadiman. 2004. *Pendayagunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Arifannisa, dkk.2023. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia

- Arikunto, Suharsini. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arofah, Rohmat, dkk. 2019. Pengembangan bahan Ajar Berbasis ADDIE Mode. *HALAQA: Islamic Education Journal*. 3 (1) (2019): 35-40
- Aulia, Darojatul, dkk. 2024. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital pada Mata Pelajaran Matematika Tingkat SMA. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(2): 56-62
- Baharuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 1 (2): 116
- Darwanto. 2019. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Ekspone* 9 (2): 20-26
- Daryanto dan D, Anis. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Deliati & Nurabdiah Pratiwi, Sri. 2022. *Psikologi Pendidikan Implementasi dalam Strategi Pembelajaran*. Medan: UMSU Press
- Departemen Agama RI, *Al-Quran Terjemahannya*
- Depdiknas. 2004. *Departemen Pendidikan Nasional Tentang Lembar Kerja Siswa*
- Dewimarmi, Syelfia, dkk. 2022. Validitas Media Pembelajaran Statistik Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6 (1): 329-337
- Faturrokhman, Rizal. 2024. Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (4): 713-721
- Fernanda, Anggia dkk. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Android pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 9 (3): 1612-1618
- Halean, Stevi. 2021. Peranan Pendidikan dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia di SMA Negeri 1 Tampan Amma di Talaud. *Jurnal Holistik* 14 (2): 6
- Helmawati. 2018. Implementasi Nilai-nilai ASWAJA dalam Memperkokoh Karakter Bangsa dan Mewujudkan Entitas NKRI. *Jurnal SIPATAHOENAN* 4(1): 51
- Hilir, Alwi. 2021. *Pengembangan Teknologi Pendidikan dan Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha. Hal 61

- Hoiriyah, Diyah. 2019. Kemampuan Berpikir Kreatif mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal-soal *Open-Ended*. *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains* 7 (2): 201-212
- Jingga, dkk. 2017. Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Identitas Trigonometri pada Siswa Kelas X semester 2 SMA Negeri 1 Kartasura. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*.1 (5): 48-62
- John Baer, *The Case For Domain Specificity of Creativity*, dalam *Creativity Research Journal*, vol. 11, no. 2 (1998), hal. 73-177
- Junaedi, Irfan Junaedi. 2019. *Proses Pembelajaran Yang Efektif*. Jayakarta: Jisamar
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang
- L, Zulkifli. 2022. *Psikologi Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Maryam A, Andi. 2019. Upaya Meningkatkan Creative Intelegence (Kecerdasan Kreatif) dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. 1(3):35
- Maulidya, Anita. 2018. Berpikir dan Problem Solving. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 4 (1): 11-29
- Miarso dan Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Ed 1)*. Jakarta: Kencana
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Jakarta
- Mustaqin, Ilmawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmentasi Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*. 1(1):36
- Noer, Sri Hastuti. 2011. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah *Open-Ended*. *Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (1): 104-111
- Novianti dan Riajanto. 2021. Analisis Kesulitan Siswa SMK dalam Menyelesaikan Soal Materi Trigonometri. *JIPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 4 (1): 254-264
- Nurfadhilah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak
- Nurhayari, Dian, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran matematika Berbasis Android pada Materi Segi Empat dan Segitiga Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai. *Jurnal pendidikan Matematika*. 2 (1): 11-24
- Nurhayati, Aulia Nuryanti dkk. 2020. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Berdasarkan Tingkat Kemampuan Awal pada Pokok Bahasan Trigonometri. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* 3 (1): 81-92

- Nurhayati. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kontekstual Melalui Metode Guided Discovery Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 3(1):33
- Okta Fiola,F & Walidi, A. 2023. Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem-Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. 11(1):78-8
- Permendikbud, No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Rachmawati, A. D. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 9 (3): 540-550
- Restiana,Arina. 2020. *Psikologi Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press
- Risza, dkk. 2018. Pengembangan Aplikasi Mobile Learning sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Trigonometri. *Jurnal Media Penelitian Pendidikan*. 12 (1): 65-75
- Rizki, Moch, dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Trigonometri di SMKN 3 Bangkala. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 15(2): 278-288
- Rohmah. 2022. Pengembangan bahan Ajar Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Konsep manajemen. *Jurnal Ilmu Kependidikan*. 17(1):87
- Rosita, Imam, dkk. 2022. Proses Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Mengajukan dan Memecahkan Masalah. *Jurnal Aksioma*. 11(1):465
- S, Sadiman Arief. 2004. *Pendayagunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sari, Roesdiana, dkk. 2019. Analisis Kemampuan Kreatif Matematis Siswa SMP Pada Konten Geometri. *Jurnal Prosiding Sesiomadika*. 3(1)
- Setiawan dan Agus dkk. 2021. Pengertian dan Hakikat Belajar & Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 1(2)
- Shoffa, Shoffan, dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: CV Afasaka Pustaka

- Sinaga B, dkk. 2014. *Matematika untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Semester 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Siswono, Tatag Yuli Eko. 2008. Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 15 (1): 60-68
- Siti Nurjanah, Sulaiman, dkk., *Belajar Praktis Matematika Mata Pelajaran Wajib SMA/MAN Kelas X Semester 2*. Klaten: Viva Pakarindo
- Sitomurang, Adi Suarman. 2022. Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Terapan* 4 (1):74-80
- Slamet, Fayrus Abai. 2022. Model Penelitian Pengembangan. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Suharti dkk. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Software Adobe Animate* pada Materi Logika Matematika Kelas XI SMK Negeri 1 Gowa. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*. 4(3):915-928
- Suhartono, Suparlan. 2008. *Wawasan Pendidikan Sebuah Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Surahmat, Wiratno. 2021. *Konsep Modernisasi Berpikir di Era Pandemi*. Surabaya: CV. Global Aksara Pres
- Syah, Ardi Firman. 2021. Peran Human Capital dalam Pemerintahan di Era Society 5.0: Tinjauan Teoris dan Empiri. *Jurnal Administrasi Pendidikan* 28 (1): 37
- Tambunan. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*. 2(10):1521-1522
- Tandililing, Edy. 2013. Pengembangan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa melalui Pendekatan Advokasi dengan Penyajian Masalah Open-Ended pada Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY* 9 (4): 203-210
- Tisa, Ratih, dkk. 2019. Analisis Pengaruh Minat Belajar Siswa/i Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*. 5(1):35
- Undang—Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003
- Usmaedi. 2023. Education Curriculum For Society 5.0 In The Next Decade. *Jurnal Eduscience* 10 (1): 237-250

- Widodo, Slamet et al. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct
- Yuli Eko Siswono, Tatag. 2018. *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Yuli Eko Siswono, Tatag. 2018. *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Zukaikha N. F, dkk. 2020. Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Trigonometri. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*. 10 (2): 157-174