

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. 1945, Pembukaan.
- Anderson, L.W., Krathwohl M. C. *A Taxonomi For Learning, Teaching and Assaing*, New York: Longman (2001)
- Ardini, P. P., Arifin, I. N., Puspala, B., & Syahputra, H. (2022). Games Monopoli: Permainan Berbasis Windows PowerPoint untuk Mengenalkan Konsep Mitigasi Bencana Gempa di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Lonto Leok*, 4(1), 65–75.
<http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jllpau/article/view/1097%0Ahttps://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jllpau/article/download/1097/544>
- Ariati, C., & Juandi, D. (2022). Kemampuan Penalaran Matematis: Systematic Literature Review. *LEMMA: Letters Of Mathematics Education*, 8(2), 61–75.
- Aulia Andi Putra, C., & Handayani, T. (2022). Analisis Ketercapaian Penerapan Kebijakan Rpp Satu Lembar Dalam Proses Pembelajaran Di Smp Negeri 10 Malang. 7(1), 61–70. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalciwichukum>
- Bakhruddin, M., Shoffa, S., Holisin, I., Ginting, S., Fitri, A., Widya, I. L., Pudyastuti, Z. E., Zainuddin, M., Alam, H. V., & Kurniawati, N. (2021). Strategi Belajar Mengajar “Konsep Dasar dan Implementasinya.” In *Agrapana Media* (Issue March).
- Bimbingan, P., Orang, B., Terhadap, T. U. A., Belajar, P., Di, S., Dasar, S., & Musfiyyah, S. (2022). *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* © Mubtadi : *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 3(2), 157–171.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 11–12.
- Fadlilah, C., & Siswono, T. Y. E. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Asimilasi (Assimilating) Dan Konvergen (Converging) Dalam Memecahkan Masalah Numerasi. *MATHEdunesa*, 11(2), 548–561. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p548-561>
- Guru, P., Penerapan, T., Calistung, K., Ar-, H. T. K., Desa, R., Timur, K., Mendo, K., Ceria, T. P. A., Skb, S., Desa, P., Tunu, T., & Gerunggang, K. (2022). *Bernas Kids : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Bernas Kids : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1(2), 14–21.
- Habibullah, A. (2012). Kompetensi Pedagogik Guru. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 10(3), 269–282. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v10i3.169>

- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Hasil, P., Peserta didik, B., Media, M., Ular, G., & Digital, T. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). *PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 5(2), 395–404. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.395-404>
- Inovasi, J., Matematika, P., & Vol, I. P. A. (2022). *No Title*. 2(4), 438–446.
- Juita, D., & Yusmaridi, M. (2021). The Concept of “Merdeka Belajar” in the Perspective of Humanistic Learning Theory. *Spektrum: Pendidikan Luar Sekolah*, 9(1), 20–30. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i1.111912>
- Khotimah, K., & Kholida, M. (2022). Pengembangan Game Eduksi Berorientasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Materi Limit Fungsi Aljabar Kelas XI. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(3), 22–27. <https://doi.org/10.32764/joems.v5i3.714>
- Kurnia, R. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Elektronik Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1), 288–292. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgpauudpwk/article/view/1874>
- Kurniati, I. D., Setiawan, R., Rohmani, A., Lahdji, A., Tajally, A., Ratnaningrum, K., Basuki, R., Reviewer, S., & Wahab, Z. (2015). *Buku Ajar*.
- Monisa, S., Bistari, & Fitriawan, D. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap Pemecahan Masalah. *JPMI –Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(1), 169–178. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i1.14565>
- Ngapinsih, Suparno, & Santoso. (2019). *Matematika SMP/MTskelas VIII semester 1*. DIY: PT penerbit intan perwira.
- Nurlaela, L., & Ismayati, E. (2015). *Strategi Belajar berfikir kreatif*. Yogyakarta: Penerbit OMBAK.
- Nurbaiti, N., & Putri, E. E. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 3126–3136.
- Nurulaeni, F., & Rahma, A. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 35–45. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/view/241>

- Oktaviana, D., & Ardiawan, Y. (2023). *Pengembangan Game edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis*. 3, 1–12.
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(1), 1139–1144.
- Paruntu, G. S., Tangkawarouw, S., Kaunang, G., & Tulenan, V. (2020). *Game Based Education : Shorinji Kempo*. 15(2), 127–136.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Puspitasari, A. H. (2022). *Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga*. 5(3), 239–247.
- Rahma, A. A., & Wicaksono, I. (2023). *Efektivitas Model Creative Problem Solving (CPS) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Materi Kalor*. 05(03), 5668–5679.
- Rianto, B., Ridha, M. R., & Alsa, I. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pjok Di Sma N 1 Tembilahan. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 175. <https://doi.org/10.33365/jtk.v16i1.1373>
- Rozi, F. A., & Afriansyah, E. A. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Disposisi Matematis Peserta Didik. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(2), 172–185. [http://repositori.unsil.ac.id/id/eprint/3288%0Ahttp://repositori.unsil.ac.id/3288/8/11.BAB II.pdf](http://repositori.unsil.ac.id/id/eprint/3288%0Ahttp://repositori.unsil.ac.id/3288/8/11.BAB%20II.pdf)
- Sanusi, A. M., Septian, A., & Inayah, S. (2020). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret*. 9(September), 511–520.
- Sari, A. C. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Dengan Model Pembelajaran Think Talk Write. *Journal of Mathematics Education and Science*, 1(April), 7–13. <https://doi.org/10.32665/james.v1i1april.11>
- Sari, A. C., Ilmiyah, N., & Lestari, I. Y. (2021). Analisis Berpikir Kritis Pada Masa Pandemi (Covid-19) Ditinjau Dari Gender. *Journal of Mathematics Education and Science*, 4(2), 91–100. <https://doi.org/10.32665/james.v4i2.246>
- Sari, A. C., Istiqomah, H., & Cindarbumi, F. (2022). Identification of Creative Thinking Ability in Online Learning of Lower Group students by using the Treffinger Method. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 6(2), 9–18. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran>.

- Sari, R. F., & Afriansyah, E. A. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Belief Peserta didik pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 275–288. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1755>
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sulianto, Joko., Cintang., A. Higher Thingking Skills (Hots) Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Pilot Project Kurikulum 2013 Di Kota Semarang . *journal Of Chimichal Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699 (2018)
- Sunandi, & Supratman. (2019). Proses Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Adversity Quotient Berdasarkan Model Wallas. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 07(1), 552–561.
- Supriyanto, E. E. (2021). *Media Pembelajaran Efektif di Perguruan Tinggi. In Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*
- Syahara, M. U., & Astutik, E. P. (2021). *Analisis Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Menyelesaikan Masalah SPLDV ditinjau dari Kemampuan Matematika*. 10, 201–212.
- Tanujaya, B., Mumu, J., Margono, G. The Relationship between Higher Order Thinking Skills and Academic Performance of Student in Mathematics Instruction. *International Education Studies*, 10 (11) , 78-85 (2017)
- Tsani, D. F., Saminanto, S., & Saputra, W. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Go-Metra untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Materi Transformasi Geometri. *CIRCLE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(01), 15–30. <https://doi.org/10.28918/circle.v1i1.3676>
- Wati, S. (2022). Pentingnya Pendidikan Tentang Anti Korupsi Kepada Mahapeserta didik. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 1828. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/438/357>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>