

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandar, Akbar dkk 2020, *Aplikasi Pembelajaran berbasis TIK*, Sumatra : Yayasan kita Menulis
- Khasanan, Uswatun dan hernia. 2019. *Mengembangkan karakter siswa melalui Literais Digital dalam Menghadapi Pendidikan abad 21 (revolusi indrustri 4.0)*
- Syahputra,Edi.2018. *Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia*, Vol 01 1276
- Wijaya, Raden .2021. pengaruh kreatifitas belajar pada kemampuan keterampilan embaca siswa: KIBASP (kajian bahas sastra dan pengajaran)
- Rona ,Siska .2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Upaya peningkatan Kreatifitas Mahasiswa : Varia Pendidikan Vol 30 no 1
- Afrilianti, S. (2021) efektifitas aplikasi ethno edugames untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Bandung Reporsitory Unpas
- Chintya Neyfa, Bella. Dony Tamara. 2016. *Perancangan Aplikasi E-canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis &Design (OOAD)*. Vol 20, No 1. 83 - 91.
- Khasanah, Uswatun dan Herina. 2019. *Membangun Karakter Sisw Melalui Literasi Digital dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)*.
- E. Rahayu, H. Susanto, D. Y. (2012). Pembelajaran Sains Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7(2), 106–110.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah / Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.30>
- Susilana, R. (2014). Pendekatan Sainifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Berdasarkan Kajian Teori Psikologi Belajar. *Edutech*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.17509/edutech.v13i2.3095>
- Tatag. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(1), 1–15.
- ¹(Tatag, 2019)E. Rahayu, H. Susanto, D. Y. (2012). Pembelajaran Sains Dengan

Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7(2), 106–110.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah / Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.30>

Susilana, R. (2014). Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Berdasarkan Kajian Teori Psikologi Belajar. *Edutech*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.17509/edutech.v13i2.3095>

Tatag. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(1), 1–15.

Dani, K. G., Haryadi S, E. F., & Lestari, N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *QUANTUM: Jurnal Pembelajaran IPA Dan Aplikasinya*, 2(2), 37–41. <https://doi.org/10.46368/qjppia.v2i2.921>

Meika, I., & Sujana, A. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sma. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 8–13. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2025>

(Putra et al., 2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10525>

Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.

(Toharudin et al., 2021)Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. 7(2), 253–260. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>

Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Fisher, D. (2021). Sundanese traditional game “Bebentengan” (Castle): Development of learning method based on sundanese local wisdom. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 199–209. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.199>

Arisandy, Debby, Jefri Marzal, and Maison Maison. "pengembangan game edukasi menggunakan Software Construct 2 berbantuan Phet Simulation berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5.3 (2021): 3038-3052.

Nur, Andi Saparuddin, Y. L. Sukestiyarno, and Iwan Junaedi. "Etnomatematika dalam perspektif problematika pembelajaran matematika: Tantangan pada siswa indigenous." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*. Vol. 2. No. 1. 2019.

Ariani, Rizka, and Festiyed Festiyed. "Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5.2 (2019).

Pramuditya, Surya Amami, Muchamad Subali Noto, and Henri Purwono. "Desain game edukasi berbasis android pada materi logika matematika." *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 2.2 (2018): 165-179.

Fithri, Diana Laily, and Dave Andre Setiawan. "Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 8.1 (2017): 225-230.

Ulya, Himmatul. "Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 6. No. 11. 2017.

Sudinar, Sopa. *Perancangan media permainan tradisional bebentengan melalui media boardgame*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2013.

Abdulrozzak, Rizal. *Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa*. Diss. UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA, 2016.

Moma, La. "Pengembangan instrumen kemampuan berpikir kreatif matematis untuk siswa SMP." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4.1 (2016).

Cintia, Nichen Irma, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. "Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa." *Perspektif ilmu pendidikan* 32.1 (2018): 67-75.