

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Khusnul, Y. I. K. (2019). Menganalisis Materi Pembelajaran Ekosistem dan Proses Kehidupan IPA di MI. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 182071200015, <http://eprints.umsida.ac.id/6424/1/MAKALAH>.
- Amalia, M. D., Putra, D. A., & Setiawan, F. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Online Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 6 Sd Yp Nasional Surabaya. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 303–314. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.262>
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arisa, N., Johansyah, & Ali Hanif, M. K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Novick terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 1(01), 45–55. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77>
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- As'ari, A., Basri, H., & Kurniati, D. (2020). *Mengembangkan HOTS Melalui Matematika* (Issue April). <https://www.researchgate.net/publication/340829717>
- Dwiyono. (2017). Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(4), 343–351.
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar ”Ayo Belajar Membaca” dan ”Marbel Membaca” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4825–4832. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>
- Foti, M.K. & Jomayra, M. 2014. Mobile Learning: How Students Use Mobile Devices to Support Learning. *Journal of Literacy and Technology*, 15 (3), 58-78.
- Gunardi. (2022). Deskripsi Kualitas Butir Soal Ulangan Akhir Semester Tahun Ajaran 2019/2020 Mata Pelajaran Kimia SMA Negeri 1 Wakorumba Selatan. *Jurnal Ilmu Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 11, 62–69. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/SAINS>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

- Hasanudin, Cahyo, Puspita, & Linda, E. (2017). Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Melalui Media Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.618>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hidayati, Y. (2019). Analysis of Local Wisdom Toward Environmental Conservation Attitude in Bangkalan District: a Preliminary Research. *Jurnal Pena Sains*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.21107/jps.v6i1.5257>
- Huda, Khoirul (2020) Modul pembelajaran SMA biologi kelas XI: ekosistem.
- Kunto, E., Universitas, A., & Dharma, W. (2015). *Quizlet : PENGGUNAAN APLIKASI SMARTPHONE UNTUK SISWA DALAM MENDUKUNG MOBILE LEARNING*. September, 1–9.
- Lisliana, A, H., & Bistari. (2020). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(2), 157–167. <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i2.6803>
- Mamoto, N., Sumampouw, I., & Undap, G. (2018). Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw Ii Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 1(1), 1–11. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnaleksektif/article/view/21950>
- Meldawati, M., Hamid, A., & Mahdian, M. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN APLIKASI MODUL CHEMONDROID TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI TATA NAMA SENYAWA. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 6(2), 54–63. <https://doi.org/10.20527/jcae.v6i2.1710>
- Meldawati, M., Iriani, R., & Syahmani, S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Berbantuan Aplikasi Schematic Mind Map Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Stoikiometri. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 3(1), 31–39. <https://doi.org/10.20527/jcae.v3i1.308>
- Miftah, M. (2023). Model Dan Format Instrumen Preview Program Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 107–116. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.12>
- Mukhibat. (2015). *Memutus Mata Rantai Radikalisme dan Terorisme Berbasis Studi Ethnopedagogi Di PTNU dalam Membentuk Keberagaman Inklusif dan Pluralis*. 36(June), 5860.
- Mulia, N., Zulyusri, & Violita. (2022). Analisis Kualitas Butir Soal Pilihan Ganda Mata Pelajaran Biologi pada Ujian Tengah Semester (UTS) Kelas XI. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 1–8.

- Nugraheny, D., & Destiranti, A. (2017). Penerapan Edugame Interaktif Untuk Pengenalan Pakaian Adat Nasional Indonesia. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 8(1), 137. <https://doi.org/10.28989/angkasa.v8i1.139>
- Nuralita, A. (2020). Analisis penerapan model Pembelajaran berbasis etnosains dalam pembelajaran tematik SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1), 1–8.
- Nuryani, D. (2019). Efektifitas Media *Smart Land* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Undiksha*, 7, 79–84.
- Prafitasari, A. (2016). Organisasi Kepemudaan yang Efektif dan Efisien dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Desa Darungan Kecamatan Wlingi. *Jurnal Trnslitera (Js)*, 2 (1), 31–48.
- Putra, R. D., Rinanto, Y., Dwiastuti, S., & Irfa, I. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran The Increasing of Students Creative Thinking Ability Through of Inquiry Learning on Studen. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 13(1), 330–334.
- Rabb, A. M. Al. (2017). Kajian Fungsi Area Green Open Space Sebagai Pengendali Daya Dukung Ekosistem Pada Pembelajaran Biologi Di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 225–235.
- Rahayuningsih., W, H., C, P., & Nurmelia. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Santoso, S. (2006). Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 13(VII), 60–63. <https://doi.org/10.21009/pip.131.8>
- Saputri, A. A., Suhada, I., & Mas'ud, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Materi Ekosistem Menggunakan E-Comic Interaktif. *Gunung Djati Conference Series*, 30, 269–273.
- Savitri, E., Saadi, P., & Leny, L. (2019). Model Pembelajaran Core Berbantuan Mind Mapping Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Stoikiometri. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 10(1), 68. <https://doi.org/10.20527/quantum.v10i1.5944>
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suhaimi, I., & Permatasari, F. (2021). Model Pembelajaran Abad 21 Dan Pembelajaran Menulis Kolaborasi. *Jurnal Koulutus*, 4(September 2021), 211–223. <http://www.ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/koulutus/article/view/715>

- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, I. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Supriadi, A. (2016). KEARIFAN LOKAL CERITA SANGKURIANG: MENUJU KETAHANAN BANGSA (Local Wisdom of Sangkuriang Story: Toward The Endurance of Nation). *METASASTRA: Jurnal Penelitian Sastra*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.26610/metasastra.2012.v5i1.1-10>
- Ulfa, R. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Utami, M. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Wahyudi, W., Nuryani, D., & Setiawan, Y. (2022). Pengembangan Media *Smart Land* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 20–30. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p20-30>
- Yahya, R. N., Sanusi, S., & Suprihatin, H. L. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Bareng. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 945–954. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.375>