

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, and H. Nurhikmah. 2019. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Ardianingsih, Anisa, Desy Lusiyana, and Jajang Rahmatudin. 2020. “Penerapan Pembelajaran Realistic Mathematic Education Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hots Matematik Siswa.” *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4(2):148–61. doi: 10.31943/mathline.v4i2.117.
- Armandita, Puspa. 2018. “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika Di Kelas Xi Mia 3 Sma Negeri 11 Kota Jambi Analysis the Creative Thinking Skill of Physics Learning in Class Xi Mia 3 Sman 11 Jambi City.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 10(2):129. doi: 10.21831/jpipfip.v10i2.17906.
- Arumsarie, Risza Andika, Widya Kusumaningsih, and Sutrisno Sutrisno. 2019. “Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Trigonometri.” *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran* 12(1):65. doi: 10.26877/mpp.v12i1.3823.
- Budi, Tri, and Nur Izzati. 2021. “Analisis Tingkat Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Memecahkan Soal Matematika Ditinjau Dari Keaktifan Kelas Daring.” *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 5(2):149–55. doi: 10.24036/jep/vol5-iss2/597.
- Dr. Agus Subagayo, S.IP., M.Si, Dr. Indra Kristan, S.IP., S.Kom., M. A. 2023. *METODE PENELITIAN KUALITATIF Dr. Agus Subagyo, S.IP., M.Si, Dr. Indra Kristian, S.IP., S.Kom., M.AP., CIQaR*.
- Faulina, sri tita, Novi Lestari, and Anggi Anggraini. 2021. “Jurnal Informatika Dan Komputer ( JIK ) Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi.” 12(2):1–9.
- Febrianti, Yeyen, Yulia Djahir, and Siti Fatimah. 2016. “Analisis Kemampuan

- Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang.” *Jurnal Profit* 3(1):121–27.
- Fitri, Meilani, Iwan Setia Kurniawan, Fitri Aryanti, and Universitas Pasundan. 2023. “Aplikasi Ethno-EduGames ( Bebenangan ) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” 4(2):110–22.
- Fitriani, Anisya. 2019. “Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 3(1):45. doi: 10.29240/jpd.v3i1.624.
- Ghozali, Imam. 2016. “Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS Edisi Kesembilan. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.” *Alfabeta* 1(1):1–99.
- Hidayah, Alvin, Siti Istiningih, and Arif Widodo. 2022. “Pentingnya Pengembangan Bakat Dan Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar.” 2(12):1151–59. doi: 10.17977/um065v2i122022p1151-1159.
- Huda, Baenil, and Bayu Priyatna. 2019. “Penggunaan Aplikasi Content Management System ( CMS ) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce.” 1 no 2(December). doi: 10.35706/sys.v1i2.2076.
- Isnawan, Muhamad Galang, Universitas Nahdlatul, and Wathan Mataram. 2020. *KUASI-EKSPERIMEN*.
- Mahfi, Fauzi Khoirul, Jefri Marzal, and Saharudin Saharudin. 2020. “Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 11(1):39. doi: 10.36709/jpm.v11i1.9901.
- Munawaroh, Diah Ambarumi, Sisca Rahmadonna, and Universitas Negeri Yogyakarta. 2023. “Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Ular Tangga Berkelompok Pada Siswa Sekolah Menengah.” 4(1):45–57.
- Musaidah, Evadatul, and Zaenuri. 2021. “Dari Curiosity Siswa Pada Pembelajaran Mandiri.” 6:203–10.

- Muyaroah, Siti, and Mega Fajartia. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi Abstrak." 6(2301):79–83.
- Nahak, Hildgardis M. .. 2019. "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi." *Jurnal Sosiologi Nusantara* 5(1):65–76. doi: 10.33369/jsn.5.1.65-76.
- Nugraheny, Dwi, and Ayuningtias Destiranti. 2017. "Penerapan Edugame Interaktif Untuk Pengenalan Pakaian Adat Nasional Indonesia." *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi* 8(1):137. doi: 10.28989/angkasa.v8i1.139.
- Nurlaela, Luthfiah, Euis Ismayati, Muchlas Samani, Suparji, and i gede putu asto Bufitjahjanto. 2019. "E-Book - Strategi Belajar Berpikir Kreatif - Oleh Luthfiah Nurlaela Dkk-2019.Pdf." vi, 174.
- Nurrohman, Afidz. 2021. "Analisis Edugame Berbasis Android." *Sinasis* 247(1):3–4.
- Pangestika, Tazkia Khalda, Umalihayati, and Popi Dayurni. 2023. "Efektivitas Media Game Edukasi Berbasis Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP IT Bina Bangsa." 2(5):1–23.
- Ramadhani, Aditya Ananda, and Universitas Palangka Raya. 2021. "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI NOTES BERBASIS ANDROID." (July):0–7.
- Rohayu, Deni Adi Putra, and Kunti Dian Ayu Afiani. 2021. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa." *Inventa* 5(1):30–46. doi: 10.36456/inventa.5.1.a2623.
- Rosnawati, Gusnarib Wahab &. 2021. *Teori-Teori Pembelajaran Dan Pembelajaran*.
- Sanusi, Asri Muslim, Ari Septian, and Sarah Inayah. 2020. "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android Pada Barisan Dan Deret." 9(September):511–20.

- Sonjaya, ashar ramadhana. 2021. "Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak." 385–96.
- Suardi, Moh. 2022. "Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran." *Uwais Inspirasi Indonesia* (March):175.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D ( 2nd Ed)*.
- Toharudin, Uus, Iwan Setia Kurniawan, and Dahlia Fisher. 2021. "Sundanese Traditional Game 'Bebentengan' (Castle): Development of Learning Method Based on Sundanese Local Wisdom." *European Journal of Educational Research* 10(1):199–209. doi: 10.12973/EU-JER.10.1.199.
- Triwiyanti, Tiffany Ardina, and Rahajeng Maghfira. 2019. "Wilcoxon Test , Dependent Test and Independent Test." *Universitas Gajah Mada* (June):28. doi: 10.13140/RG.2.2.34721.07525.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2017. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini." *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1(1). doi: 10.25139/inform.v1i1.220.
- Wati, Ni Nyoman Kurnia, and Ni Putu Candra Prastya Dewi. 2021. "Analisis Pembelajaran Daring Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Stahnmpukuturanstahnmpukuturan* (September):1–11.
- Wijaya, ariska juwita, Heni Pujiastuti, and Aan Hendrayana. 2022. "Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended." *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika* 1(11):108–22. doi: 10.30822/asimtot.v3i2.1374.
- Winardy, Gary Collins Brata, and Eva Septiana. 2023. "Role, Play, and Games: Comparison between Role-Playing Games and Role-Play in Education." *Social Sciences and Humanities Open* 8(1):100527. doi: 10.1016/j.ssaho.2023.100527.