

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilianto, M., Rosyana, T., & Linda, L. (2022). APLIKASI SCRATCH BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIK DI ERA SOCIETY 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5612>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan. U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Akker, J. van den. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training* (J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp, Eds.). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>
- Pratama, A., Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., Reza, S., Prasrihamni, M., Ayu, I. R., Utami, S.A., Riyanti, H. & Selegi, F. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8(1), 128–133. <https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.19451>
- Anditiasari, N., Pujiastuti, E., & Susilo, B. E. (2021). Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *AKSIOMA*, 12(2).
- Angela, S. A., & rahayu, wardani. (2025). Pendekatan STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta (JRPMJ)*, 7(1).
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Budi, B. S., & Qohar, A. (2021). Pengembangan Media Putaran Peluang pada Materi Peluang Kelas VIII. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(3), 505. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.639>
- Emanuela, O., Sudihartinih, E., Purniati, T., & Perdhani, A. P. (2025). Media Scratch Development on Coordinated Themes Cartesius Uses Addie Model. *Journal on*

- Mathematics Education Research (J-MER), 5(2), 97–110. <https://doi.org/10.17509/jmer.v5i2.78895>
- Garfield, J. B., Ben-Zvi, D., Chance, B., Medina, E., Roseth, C., & Zieffler, A. (2008). *Developing Students' Statistical Reasoning*. Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8383-9>
- Gunawan, G., Kartono, K., Wardono, W., & Kharisudin, I. (2022). Analysis of Mathematical Creative Thinking Skill: In Terms of Self Confidence. *International Journal of Instruction*, 15(4), 1011–1034. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15454a>
- I Made Sujana Adnyana. (2025). Pengembangan Media Game Edukasi Belitung Berbasis Website pada Materi Operasi Hitung Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 1355–1364. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3398>
- Kim, K. H. (2017). The Torrance Tests of Creative Thinking - Figural or Verbal: Which One Should We Use? *Creativity. Theories – Research - Applications*, 4(2), 302–321. <https://doi.org/10.1515/ctra-2017-0015>
- Kovalkov, A., Paasen, B., Segal, A., Pinkwart, N., & Gal, K. (2021). Automatic Creativity Measurement in Scratch Programs Across Modalities. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 14(6), 740–753. <https://doi.org/10.1109/TLT.2022.3144442>
- Latifah, S., Koderi, K., Fiteriani, I., Khoiruddin, & Diani, R. (2020). Development of Smart Physics Card as Physics Learning Media on Temperature and Heat Material. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1), 012033. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012033>
- Maryati, I., & Nurkayati, N. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa Sekolah Menengah Atas dalam materi Aljabar. *Phytagoras*, 16(2).
- Muklis, Ngapiningsih, & Astuti, A. Y. (2022). buku interaktif matematika (N. Aksin, Ed.). PT. PENERBIT INTAN PARIWARA.

- Muntakhibah, N., & Ramadani, I. (2024). Analisis bibliometrik: Tren penelitian pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis di Indonesia (2019-2023). In *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika* (Vol. 8, Number 2). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm>
- MURNIATI, E. (2012). *PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN ANAK KREATIF* (1st ed.). Insan Madani.
- Nilimaa, J. (2023). New Examination Approach for Real-World Creativity and Problem-Solving Skills in Mathematics. *Trends in Higher Education*, 2(3), 477–495. <https://doi.org/10.3390/higheredu2030028>
- Ningrum, M., & Puadi, E. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 1568–1575. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.184>
- Octaviyani, I., Kusumah, Y. S., & Hasanah, A. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA MELALUI MODEL PROJECT-BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN STEM. *Journal on Mathematics Education Research (J-MER)*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/10.17509/j-mer.v1i1.24569>
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84–97. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.3975>
- Putridayani, I. B., Chotimah, S., Siliwangi, I., Terusan, J., Sudirman, J., & 4052, C. (2020). ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MEMAHAMI SOAL CERITA MATEMATIKA PADA MATERI PELUANG. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(6). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i6.671-678>
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, Moh. M. (2020). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN WEB DALAM

- MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(3), 540.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3014>
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai, Y. (2009). Scratch. *Communications of the ACM*, 52(11), 60–67.
<https://doi.org/10.1145/1592761.1592779>
- Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam analisis statistika* (Z. Arifin, Ed.). Alfabeta.
- Rosita, N. T., Putra, B. Y. G., & Suhendar, Y. (2026). Needs Analysis: Developing Scratch Media with Sumedang Local Wisdom to Enhance Students' Computational Thinking. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 182–199.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v15i1.3623>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Ruswana, A. M., & Zamnah, L. N. (2018). Hubungan Antara Self-Confidence Mahasiswa dengan Kemampuan Pemahaman Matematis Dalam Perkuliahan Kapita Selekta Matematika IV. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 57.
<https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.281>
- Solihah, S., Kartono, Mariani, S., & Dwijanto. (2023). Analysis of Students' Mathematical Creative Thinking Process Based on Cognitive Style. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(17). <https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i17.6538>
- Solihah, S., & Sunaryo, Y. (2023). Systematic Literature Review: Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. Seminar Nasional FKIP UNIVERSITAS GALUH.

- Sopiah, E. S., Sunaryo, Y., & Effendi, A. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA KELAS VIII PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV). J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), 1(2). <https://doi.org/10.25157/j-kip.v1i2.4396>
- Sudihartinih, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2).
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (2nd ed.). Alfabeta.
- Sunaryo, Y., Dwijanto, D., & Mariani, S. (2023). Kajian Literatur: Media Audio Visual Pada Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Matematis. Jurnal Wahana Pendidikan, 10(2), 349. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i2.7952>
- Wijayanti, P., Siswono, T. Y. E., Juniati, D., Abadi, A., & Hartono, S. (2022). How do mathematics teachers design tasks to assess students' creative thinking ability? Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 9(2), 137–146. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v9i2.55122>
- Yanti, W., Hartono, Y., & Somakim, S. (2016). Desain Pembelajaran Peluang dengan Pendekatan PMRI Menggunakan Kupon Undian untuk Siswa Kelas VII. Jurnal Elemen, 2(1), 56–71. <https://doi.org/10.29408/jel.v2i1.177>
- Yusda Wardana, N., Okidwi RamadhaniS, N., Pradela, D., & Pahlawan Tuanku Tambusai, U. (2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi peluang di sekolah dasar (Vol. 1, Number 2). <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>