

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : Rosdakarya.
- Amalia, Y., Duskri, M., Ahmad, A. 2015. Penerapan Model Eliciting Activities untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Self Confidence Siswa SMA. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(2) : 38-48.
- Amanda, D., Agustina, R., Linuhung, N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Turunan. *EMTEKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1) : 46-53.
- Aggoro Bambang Sri. 2015. Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Al Jabar Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2) : 122-129.
- Anwar, N.M., Aness, M., & Khizar, A. 2012. Relationship of Creative Thinking With Academic Achievements Of Secondary School Students. *Internasional Interdisciplinary Journal of Education*, 1(3) : 12-24.
- Apsari, Nandita Putri., dan Rizki, Swaditya. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linier. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ Muhammadiyah Metro*, 7(1) : 161-170.
- Ardiansyah, A.A., Nana. 2020. Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1) : 47-56.
- Ardianti, D.D., Ulya, H., & Wanabuliandari, S. 2020. The Effect of REACT Model Fable Math Book Media on Mathematical Problem Solving Of Elementary School Students. *Mathematics Education Journals*, 4(2) : 116-125.
- Arfiani, Sekar Dwi., Wanabuliandari, Savitri. 2021. Ethno-Edutainment Digital Module To Increase Students Concept Understanding. *Journal of Physics Conference Series*, 1823(1) : 1-5.
- Arfiani, Sekar Dwi., Wanabuliandari, Savitri., dkk. 2019. Respon Siswa dan Guru terhadap Modul Ethno-Edutainment di Sekolah Islam Terpadu. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 14(1) : 1-24.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. Manajemen Penelitian. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsisari, Ayen dan Apriani, Fitri. 2019. Pengembangan Media Ajar Berbasis Android Pada Materi Bnagun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 5(2) : 62-71.
- Arumsarie, R.A., Widya, K., Sutrisno. 2018. Pengembangan Aplikasi Mobile Lering Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan

- Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Media Penelitian Pendidikan*, 12(1) : 65-75.
- As'ari, Abdur Rahman., Tohir, Mohammad., dkk. 2017. *Matematika SMP/MTS Kelas VII Semester 2*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azizah, Isnaini Nur. 2017. Lembar Kerja Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial dengan Model Pengembangan Thiagarajan. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2) : 63-72.
- Batubara, Hamdan Husein. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Muallimuna Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1) : 12-27.
- Damayanti, H.T., dan Sumardi. 2018. Mathematical Creative Thinking Ability Of Junior High School Students in Solving Open Ended Problem. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 3(1) : 36-45.
- Effendi, K.N.S., dan Farlina, Ehda. 2017. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VII dalam Penyelesaian Masalah Statistika. *Jurnal Analisa*, 3(2) : 130-137.
- Farhatin, Neneng. Pujiastuti, Heni. Mutaqin, Anwar. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa SMP Kelas VII. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1) : 33-45.
- Faturohman, Ikhsan dan Afriansyah, E.A., 2020. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1) : 107-118.
- Fitri., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Ifomatika dan Komputer*, 4(1) : 1-4.
- Gais, Z., & Afriansyah, E.A. 2017. Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal High Order Thinking Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 255-266.
- Gazali, Rahmita Yuliana. 2016. Pembelajaran Matematika yang Bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181-190.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Malang : Literasi Nusantara.
- Handoko, Hendri. 2013. Pembentukan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Model SAVI Berbasis Discovery Strategy di Laboratorium Teezania. *Prosiding Seminar Nasional Matematika VII UNNES*.

- Happy, Nurina & Widjajanti, Djamilah Bondan. 2014. Keefektifan PBL Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis, Serta *Self-Esteem* Siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1) : 48-57.
- Hobri. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jember : Center of Society Studies Jember.
- Husna, Ulfa., dkk. 2018. Studi Pendahuluan Tentang Pengembangan Model Pembelajaran IKRAR (Inisiasi, Kontruksi-Rekontruksi, Aplikasi, Refleksi) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Journal Of Research In Education*, 1(1) : 40-44.
- Ikhwanudin, Trisno. 2018. Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal untuk Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1) : 11-18.
- Jannah, S. R., dkk. 2017. Pengaruh Pendekatan Realistik Mathematics Education Berbasis Budaya Lokal Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1) : 123-234.
- Jumi, Wa., dkk., 2018. Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Soal Tes Open Ended Problem Pada Materi Elektrokimia di SMA Negeri 1 Telaga. *Jurnal Entropi*, 13(1) : 35-43.
- Lestari, Ika. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang : Akademia.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mukhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Maharani, Maghfira. Supriadi, Nanang. Widyastuti, Rany. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa. *Jurnal matematika*, 1(1) : 101-106.
- Marini, Arita dan Agung, Iskandar. 2011. *Bahan Ajar Aritmatika untuk PGSD*. Jakarta: PT Bestari Buana Murni.
- Marliani, Novi. 2015. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Jurnal Formatif*. 5(1) : 14-25.
- Munandar, S. C.U. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nasution, Eline Yanty Putri. 2013. Meningkatkan Kemampuan dan Disposisi Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Open Ended. *Prosiding Seminar Nasional Matematika UNNES*.
- Nasution, M., I., P. 2016. Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar. *Junal Iqra'*, 1(1) : 1-14.

- Nismalasari, dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis. *EduSains*, 4(2) : 74-94.
- Njatrijani, Rinitami. 2018. Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Jurnal Gema Keadilan*, 5(1) : 16-31.
- Noer, Sri Hastuti. 2011. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah *Open-Ended*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1) : 104-111.
- Nugraha, Gusti N. S., Tegeh, I Made., Sudarma, I Komang. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1) : 12-22.
- Nuraini, Latifah. 2018. Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2) : 1-17.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1) : 171-187.
- Nuzuliana, A. H., dkk., 2015. Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Pada Materi Fluida Statis di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*.
- Pangestu, N. S., & Yuniarta, T. N. H. 2019. Proses Berpikir Kreatif Matematis Siswa Extrovert dan Introvert SMP Kelas VIII Berdasarkan Tahapan Wallas. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 215- 226.
- Purwanti, Budi. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Matematika*, 3(1) : 42-47.
- Puspitasari, L., In'am, A., & Syaifuddin, M. 2019. Analysis Of Students Creative Thinking in Solving Arithmetic Problems. *International Electronic Journal Of Mathematics Education*, 14(1) : 49-60.
- Putra, H. P., Akhdiyati, A. M., Setiany, E. P., Andiarani, M. 2018. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP di Cimahi. *KREANO Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1) : 47-53.
- Putra, W. D., Nugroho, A. P., Puspita, E. W., 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1) : 46-58.

- Rahmawati, Arni & Rizki, Swaditya. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Nilai-Nilai Islam Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Aksioma Pendidikan Matematika*, 6(1) : 81-88.
- Rakhmawati, Intan Aulia dan Alifia, Nugrahaning Nisa. 2018. Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Penguat Karakter Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(2) : 186-196.
- Revita, Rena. 2019. Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk SMP. *Journal for Research in Mathematics Learning*, 2(2) : 148-154.
- Rohaeti, Euis Eti., dkk. 2019. Developing Didactic Design in Triangle and Rectangular Toward Students Mathematical Creative Thinking Through Visual Basic for Power Point. *Journal of Physics: Conference Series*, 10(1) : 1-6.
- Santi, I.K.L., & Santosa, R.H. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Sainifik Pada Materi Pokok Geometri Ruang SMP. *Pythagoras Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1) : 35-44.
- Saragih, S. & Napitupula, E. 2015. Developing Student Centeres Learning Model to Improve High Order Mathematical Thinking Ability. *Canadian Center of Science and Education*, 8(6) : 104-112.
- Sari, A.M. Susanti, Novi. Rahayu, Chika. 2018. Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 4(2) : 61-68.
- Sudarsono, M.,A. Krisnawti. 2014. Analisis Dan Perancangan Aplikasi Fun 2D Shapes Learning Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah DASI*, 15(2) : 35-40.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sukardjo, M dan Komarudin, Ukim. 2013. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sukmawati, F. 2016. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP Berbasis Adroid Untuk Bekal Menghadapi UAN di SMP Bakti 1 Surakarta. *Jurnal Teknologi Informasi*, 11(31) : 1-7.
- Sumaji. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika DEngan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UMS*.

- S, Supardi U. 2015. Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(3) : 248-262.
- Tegeh, I Made. Jampel, I Nyoman dan Pudjawan, Ketut. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Ulya, Himmatul dan Rahayu, Ratri. 2018. Uji Kelayakan Perangkat Pembelajaran Open Ended Berbasis Etnomatematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa. *Journal of Madives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2) : 183-194.
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. 2020. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1) : 43-48.
- Vatricia, S., Maizora, S., S, Fachrudin. M. 2017. Pengembangan Aplikasi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Pada Materi Lingkaran Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 1(1) : 36-40.
- Wanabuliandari, Savitri. 2016. Pengenalan Budaya Lokal Kota Kudus Melalui Pembelajaran Etnomatematika Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional: Implementasi Bimbingan dan Konseling pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidik dan tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Wanabuliandari, Savitri., Ardianti, Sekar Dwi., dkk. 2018. Edutainment Module based on Local Culture of Eastern Pantai Utara, Central Java Reviewed From Experts. *Internasional Journal of Engineering & Technology*, 7(2.14) : 242-245.
- Wanabuliandari, Savitri dan Purwaningrum, Jayanti P. 2018. Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang Kudus Pada Siswa *Slow Learner*. *Jurnal Eduma*, 7(1) : 63-70.
- Wanabuliandari, Savitri dan Ulya, Himmatul. 2018. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Kudus : Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Yahya, M.,A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Andoid Materi Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Industri Di SMK*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zakiy, M.A., Syazali, M., Farida. 2018. Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *Journals on Mathematics Education*, 1(2) : 87-96.