

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi. 2015. "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam." *Computer Based Information System Journal* 3(2).
- Agus, Ria Noviana, & Usep Sholahudin. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis." *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)* 6(2):138–42.
- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, & Euis Winarsih. 2021. "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6):5313–27.
- Apriliana, Mentari Reza, Achmad Ridwan, Tritiyatma Hadinugrahaningsih, & Yuli Rahmawati. 2018. "Pengembangan soft skills peserta didik melalui integrasi pendekatan science, technology, engineering, arts, and mathematics (STEAM) dalam pembelajaran asam basa." *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)* 8(2):101–10.
- Aripin, Ipin. 2018. "Konsep dan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran biologi." *Jurnal Bio Educatio* 3(1):1–9.
- Arumsarie, Risza Andika, Widya Kusumaningsih, & Sutrisno Sutrisno. 2018. "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):65–75.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional design: The ADDIE approach*. Vol. 722. Springer.
- Chairam, Sanoe, Nutsuda Klahan, & Richard Coll. 2015. "Exploring secondary students' understanding of chemical kinetics through inquiry-based learning activities." *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 11(5):937–56.
- Fatma, Arina Diana, & Crys Fajar Partana. 2019. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap kemampuan pemecahan masalah kimia." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 5(2):229–36.
- Hanany, Faradisa, & Sumaji Sumaji. 2021. "Berpikir kreatif dalam matematika." *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya* 5(2):77–83.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, & I. Indra. 2021. "Media pembelajaran."
- Juansyah, Andi. 2015. "Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted–global positioning system (a-gps) dengan platform android." *Jurnal Ilmiah*

*Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 1(1):1–8.

- Kuswanto, Heru. 2018. “Android-Assisted Mobile Physics Learning through Indonesian Batik Culture: Improving Students’ Creative Thinking and Problem Solving.” *International Journal of Instruction* 11(4):287–302.
- Lase, Delipiter. 2019. “Pendidikan di era revolusi industri 4.0.” *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan* 12(2):28–43.
- Lubis, Isma Ramadhani, & Jaslin Ikhsan. 2015. “Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik SMA.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1(2):191–201.
- Lukman, Isna Rezkia, & Andi Maria Ulfa. 2020. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Kimia Siswa SMA Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android.” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran* 7(2):157–64.
- Marbun, Sariana. 2020. “Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri.” *Jurnal Usia Dini E-ISSN 2502:7239*.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. 2021. “Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia.” *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12(1):29–40.
- Muhaimin, Muhaimin, Akhmad Habibi, Amirul Mukminin, Ferdiaz Saudagar, Robin Pratama, Sri Wahyuni, Ali Sadikin, & Boy Indrayana. 2019. “A sequential explanatory investigation of TPACK:: Indonesian science teachers’ survey and perspective.” *JOTSE* 9(3):269–81.
- Nurlaela, Luthfiyah, & Ismayanti Euis. 2015. *Strategi Belajar Berfikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak.
- Nurseto, Tejo. 2011. “Membuat media pembelajaran yang menarik.” *Jurnal Ekonomi dan pendidikan* 8(1).
- Pribadi, Benny A. 2016. *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Ramdani, Agus, A. Wahab Jufri, & Jamaluddin Jamaluddin. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6(3):433–40.
- Ramdhani, Eka Putra, Fitriah Khoirunnisa, & Nur Asti Nadiyah Siregar. 2020. “Efektifitas modul elektronik terintegrasi multiple representation pada materi ikatan kimia.” *Journal of Research and Technology* 6(1):162–67.

- Rasyid, Abdur, Aden Arif, & M. Kurnia. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Game Android untuk meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Siswa." Hal. 16–22 in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*. Vol. 2.
- Rasyid, Abdur, & Aden Arif Gaffar. 2019. "Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Model Games 'Antibody vs Antigen' Menggunakan RPG Maker MV pada Pembelajaran Biologi Konsep Sistem Imun: Development of Mobile Learning Model Games Application" Antibody vs Antigen" Using RPG Maker MV on the Immune Sy." *BIODIK* 5(3):225–38.
- Sadikin, Ali, & Nasrul Hakim. 2019. "Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA: Interactive Media Development of E-Learning in Welcoming 4.0 Industrial Revolution on Ecosystem Material for High School Students." *Biodik* 5(2):131–38.
- Saefudin, Abdul Aziz. 2012. "Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan pendidikan matematika realistik indonesia (PMRI)." *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam* 4(1).
- Samsiyah, Nur, & Hendra Erik Rudyanto. 2015. "Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 4(1):23–33.
- Sanusi, Asri Muslim, Ari Septian, & Sarah Inayah. 2020. "Kemampuan berpikir kreatif matematis dengan menggunakan education game berbantuan android pada barisan dan deret." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 9(3):511–20.
- Satyaputra, Alfa, Eva Maulina Aritonang, & S. Kom. 2016. *Lets Build Your Android Apps with Android Studio*. Elex Media Komputindo.
- Setiawan, Yohan Adi, & S. Kom. 2017. *Belajar Android Menyenangkan: Membuat Konten Media Pembelajaran Berbasis Android*. Cipta Media Edukasi.
- Setiawaty, Sri, Riska Imanda, Henni Fitriani, & Ratih Permana Sari. 2020. "Pengembangan LKS sains berbasis STEM untuk siswa Sekolah Dasar." Hal. 484–89 in *Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan*. Vol. 1.
- Shanmugrapiya, M. 2012. "Developing a mobile adaptive test (mat) in an m-learning environment for android based 3G mobile devices, 4." *International Journal on Computer Science and Engineering* 4(2):153–61.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, Woro, Nanik Wijayati, & Sri Supanti. 2019. "Analisis kemampuan kognitif dan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis proyek berpendekatan STEM." *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)* 4(1):18–30.

- Sung, Yao-Ting, Kuo-En Chang, & Tzu-Chien Liu. 2016. "The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis." *Computers & Education* 94:252–75.
- Supriono, Nanang, & Fahrur Rozi. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 3(1).
- Suryanti, A., INAS Putra, & F. Nurrahman. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11(2):147–56.
- Sutia, Cece, Victoriani Inabuy, Okki Fajar Tri Maryana, Budiyanti Dwi Hardanie, & Sri Handayani Lestari. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas IX*. diedit oleh L. Tansah & A. Nurdiansyah. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Suyanti, Retno Dwi. 2010. "Strategi pembelajaran kimia." *Yogyakarta: Graha Ilmu* 46.
- Syofian, Suzuki, Timor Setyaningsih, & Nur Syamsiah. 2015. "Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web." *Prosiding Semnastek*.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103–14.
- Talakua, Calvin, & Sovian Sesca Elly. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi: Effect of the used of Biology Learning Media Based on Mobile Learning on Learning Interest and Creative Thinking A." *Biodik* 6(1):46–57.
- Ulfah, Alin Nadira. 2017. "Pengembangan Film Animasi dengan Materi Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia sebagai Sumber Belajar IPS SMP kelas VII." *SOCIAL STUDIES* 6(3):243–56.
- Unaida, Ratna, & Fakhrah Fakhrah. 2022. "Studi Evaluasi Kemampuan Tpack (Technologycal, Pedagogical, and Content Knowledge) Guru Biologi Sma/Ma Kecamatan Dewantara." Hal. 77–83 in *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi dan Kependidikan*. Vol. 9.
- Yektyastuti, Resti, & Jaslin Ikhsan. 2016. "Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2(1):88–99.
- Zheng, Zhaohua, Jieren Cheng, & Jinlian Peng. 2015. "Design and implementation of teaching system for mobile cross-platform." *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering* 10(2):287–96.