

DAFTAR PUSTAKA

- Adiastuty, N., Sumarni, Riyadi, M., Nisa, A., & Waluya. (2021). *Neuroscience Study: Analysis Of Mathematical Creative Thinking Ability Levels In Terms Of Gender Differences In Vocational High School Students*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012072>
- Ahmad, R., Ansori, M., Pratama, A., & Hairit, A. (2023). *The Implementation of the Merdeka Curriculum (Independent Curriculum) in Strengthening Students ' Character in Indonesia*. 1(1).
- Alexander, D. C., & Koeberlein, G. M. (2020). *Elementary Geometry for College Students, Seventh Edition* (7 ed., Vol. 1). CENGAGE.
- Alrabi, M. S. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Yayasan Pendidikan Cendana Riau Distrik Duri*.
- Amru, G. A. M., & Yuwaningsih, D. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Lingkaran Berbasis Macromedia Flash 8*. 1(2), 21–35.
- Anggraeny, T. F., & Dewi, D. N. (2023). *An Analysis Of Teacher Strategies In Teaching English Using Differentiated Learning*. 7(1), 129–146.
- Anindhita. (2018). *Konsep Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sd*. Universitas Pasundan.
- Arifiah, F. R. (2021). *Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Soal Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas Viii Ditinjau Dari Gaya Belajar*.
- Astria, R. T., & Kusuma, A. B. (2023). *Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6, 112–119.
- Aulia, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch dengan Metode Computational Thinking pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau*. Universitas Islam Riau.

- Baehaqi, M. L., & Andriyani, D. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Konstruktivisme Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Paguyangan. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 348–363. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.943>
- Bernalenta, L. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Melalui Model Problem-Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan ...*, 1–52.
- Budi, S. S., Suhaili, N., & Irdamurni. (2021). Konsep Gaya Belajar dan Implementasinya pada Proses Pembelajaran. *Journal of Educational and Learning Studies*, 4.
- Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII SMP. 06(01), 841–847.
- Fatahillah, A., Yafi, M. A., Monalisa, L. A., Hussien, S., & Wiharjo, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Persamaan Lingkaran Berbasis Discovery Based Learning Berbantuan Geogebra Classroom untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. 6, 43–54.
- Fauzi, K. M. A., & Hia, Y. (2024). Building Learning Paths of Students ' Creative Thinking Circle Topics by Applying The Scaffolding Metacognition Approach. *Journal of Physic: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012007>
- Febriana, R., Sugiman, & Wijaya, A. (2023). *Analysis of the Implementation of Differentiated Learning in the Implementation of the Independent Curriculum in Middle School Mathematics Lessons*. 3(2).
- Febrianti, V. P., Cahyani, A., Cahyani, S., Allisa, S. N., Rafik, Mu., & Arifah, R. N. (2023). Analisis Kesulitan Guru Biologi SMAN 2 Pandeglang dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Terdiferensiasi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(1), 17–24. <https://doi.org/10.21009/jpi.061.03>
- Firdaus, L., Tohir, M., Maswar, M., & Sulastri, R. (2020). *Developing math games media using scratch language*. 0–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1657/1/012064>
- Hanipah, N., Yuliani, A., & Maya, R. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Mts Pada Materi Lingkaran. 10(2), 17–26.

- Hasanah, L. W., Silalahi, H., & Utama, N. B. P. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 237–258. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1064>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. 2(8).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*. 28–37.
- Irbah, D. A., Kusumaningsih, W., & Sutrisno. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa*. 12(2), 115–127.
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*.
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Aplikasi Scratch untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar*. 1, 121–130.
- Kristiani, H., Susanti, El. I., Purnamasari, N., Purba, M., Saad, M. Y., & Anggaeni. (2021). *Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi* (N. Purnamasari, M. Purba, & M. Falah, Ed.; 1 ed.). Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Republik Indonesia.
- Laila, N. (2021). *Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Materi Segiempat Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Bangkalan Tahun Ajaran 2020/2021*. Universitas Sebelas Maret.
- Maharani, I., & Putri, J. H. (2023). *Relevansi Pengembangan Media Pembelajaran*. 10(1), 353–361.

- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. 2, 49–57.
- Mashadi. (2019). *Geometri*. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc77m52.64>
- Mulyadi, E., Yusuf, Y., & Yuliawati, L. (2024). *Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa smp pada materi relasi dan fungsi*. 8, 371–382.
- Munir, N. P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 167–178. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>
- Mutia, M., Kartono, K., Dwijanto, D., & Wijayanti, K. (2015). *Peran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Penalaran Analogi dalam Pembelajaran Matematika Guna Memenuhi Tuntutan Perkembangan Abad 21*. 741–749.
- Nisa, A. I., Abdullah, R., & Wardani, R. K. (2022). Studi Literatur: Penggunaan Media Scratch Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV*, 4(2021).
- Nur, S., Pormes, C. O., Tiara, E., Fitriana, N., & Salsabila, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch pada Pemrograman Web untuk Siswa SMK*. 14(1), 56–65. <https://doi.org/10.36350/jbs.v14i1.229>
- Nurhayati, E., Dewi, S. V., & Setialesmana, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berba Scracth Untuk Mengoptimalkan Problem Solving Siswa*. 12(1), 871–881.
- Padmakrisya, M. R., Rahayu, W., & Meiliasari. (2024). Systematic Literatur Review: Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika. *JurnalPendidikandanPembelajaran(JPP)*, 6(2), 108–119.
- Permatasari, A. G., Nurjanah, & Andrian, R. (2024). *Development of Mobile-Based Learning Media to Improve Creative Thinking Abilities and Learning Interest of Middle School Students*. 08(01), 72–80. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v8i1.9677>
- Prasetyo, R., & Suciptaningsih, O. A. (2022). Penerapan Teori Belajar Humanistik Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2), 233–237. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.398>

- Prayitno, A. T., Taufik, A., & Muawanah, P. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *PRISMA*, 11(2), 291. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2140>
- Prayitno, J. E. (2017). *Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Scratch untuk Materi Lensa*. Universitas Negeri Semarang.
- Purba, M., Purnamasari, N., Soetantyo, S., Suwarna, I. R., & Susanti, E. I. (2021). *Prinsip Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction)* (M. Purba, M. Y. Saad, & M. Falah, Ed.; 1 ed.). Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Republik Indonesia.
- Purwanto, A. J., & Gita, R. S. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berdiferensiasi Berbasis Android*. 5(2), 131–142.
- Qodri, Abd. (2017). Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 188–202.
- Ramadhani, R. (2023). *Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam implementasi kurikulum merdeka pada pelajaran matematika kelas iv sekolah dasar*. Universitas Bina Bangsa Getsempena.
- Salsabila, A. N. A., Fauziyah, N., & Huda, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di SMPN 1 Mantup*. 9(2), 925–931.
- Saputra, H. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Eksponen*, 9(2), 20–26. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i2.56>
- Saputri, S. (2022). *Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Dasar*. 3, 47–59.
- Septiadi, D. D. (2021). Geometri untuk PGMI Pengukuran dan Bangun Datar. Dalam *MAdza Media* (Vol. 1).
- Setyowati, D. (2018a). *Kemampuan Berfikir Aljabar is Ditinjau dari Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII pada Pembelajaran Matematika dengan Model SSCS* (Nomor 024). Universitas Negeri Semarang.

- Setyowati, D. (2018b). *Kemampuan Berfikir Aljabar is Ditinjau dari Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII pada Pembelajaran Matematika dengan Model SSCS* (Nomor 024). Universitas Negeri Semarang.
- Sha'adah, I., Rasiman, R., & Setiawan, A. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas XI pada Materi Lingkaran. *FARABI: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 91–101. <https://doi.org/10.47662/farabi.v7i1.725>
- Siregar, H. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Scratch Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII MTS Al-Fauzi Cinta Rakyat. Dalam *Ayan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sukarelawan, Moh. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking* (1 ed.). Suryacahya.
- Sulfiani. (2020). *Desain Media Pembelajaran Menggunaka Game Edukasi Berbasis Android Berbantuan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Kelas XI SMA*. Universitas Jambi.
- Taufik, A. (2015). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Open Ended Dan Problem Posing Dengan Media Pohon Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 154–167.
- Tomlinson, C. A. (1995). *How To Differentiate Instruction In Mixed-Ability Classrooms Differentiate Instruction* (2 ed.). Association for Supervision and Curriculum Development.
- Tomlinson, C. A. (2014). *CLASSROOM Responding to the Needs of All Learners 2nd Edition* (julie Houtz, Ed.; 2 ed.). Genny Ostertag.
- Utami, D., Sudarmin, Wardani, S., & Lestari, W. (2024). Desain Media Pembelajaran Diferensiasi Mata Pelajaran Ekosistem Dengan Smart Card Dan Edugames Untuk Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik. *TRIGONOMETRI : Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(3), 21–32.

- Utami, R. W., Endaryono, B. T., Djuhartono, T., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Studi, P., & Ekonomi, P. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatid Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended*. 7(1), 43–48.
- Watri, Gimin, & Suarman. (2023). *Desain dan Pemngembangan Media Pembelajaran interaktif Berbasis Android* (1 ed., Nomor March). TAMAN KARYA.
- Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. (2024). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 431–440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>
- Wijaya, R. F. (2022). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Adobe Flas Professional CS 6* (T. Media, Ed.). TAHTA MEDIA GROUP.
- Wijayanto, M. T., Purwosetiyono, F. D., & Prasetyowati, D. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Word Problem Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–47. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i1.7026>
- Yanti, I. R. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flash Flip Book Pada Kompetensi Dasar Memahami Penyimpanan dan Penggudangan di Kelas XI SMK PPN Lembang*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zahra, S. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbasis Android pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan di SMK PPN Lembang* (Vol. 8, Nomor 75). Universitas Pendidikan Indonesia.