

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka Press UIN Sunan Kalijaga.
- Abubakar, R., Adam, M., & Adnan. (2023). *Manajemen Inovasi dan Kreativitas*. Yogyakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Adari, M. D., Kencana, M., & Fajrina, S. (2025). Antara Bantuan dan Ketergantungan: Literatur Review Pengaruh AI terhadap Kognisi Peserta Didik. *AEJ: Advance in Education Journal*, 2(3), 842–852.
- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59.
- Afini, D., Rahayu, A., & Mutaqin, M. Z. (2025). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dirasa Islamiyya*, 4(1), 65–77.
- Aini, N. Q. (2025). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Search, Solve, Creat and Share (SSCS) Pada Pembelajaran Biologi Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pedago Biologi*, 13(1), 1–10.
- Amruddin, Priyanda, R., Agustina, T. S., Arianti, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslindar, D. A., Ningsih, K. P., Wulandari, S., Putranto, P., Yuniati, I., Untari, I., Mujiani, S., & Wicaksono, D. (2022). Sukoharjo: *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- Andini, M. D., Chandra, & Syam, S. S. (2025). Strategi Berpikir Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 161–173.
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23.
- Anggela, M., Rasmawan, R., Lestari, I., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Pemisahan Campuran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6832–6845.
- Apriliyanto, A., Rahman, H. F., & Siswanto, H. (2022). Perbandingan Desinfektan Karbol dan Surfaniol Terhadap Jumlah Koloni Bakteri Kamar Operasi. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 4(2), 845–854.
- Apriyeni, O., & Gusti, U. A. (2021). Urgensi Pengembangan Booklet tentang Materi Bakteri untuk Siswa Kelas X SMA. *JOBE: Journal of Biology Education*, 4(1), 23–31.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Asgawanti, E. D., Yunarti, S., & Utomo, A. S. (2025). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Game Online : Studi Kasus Komunitas Konten Kreatif. *Ikraith Humaniora*, 9(1), 413–421.
- Azmy, L., & Rahmawati, A. (2025). Regulasi Diri Dalam Pemanfaatan Gadget Digital: Strategi Siswa Tahfidzul Qur'an Untuk Menjaga Fokus dan Meningkatkan Hafalan. *El-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 12(2), 911–929.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Sidoarjo: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, S., Rusidah, Y., Putri, A. K., Jimat, R. T., Mulawarmanti, D., Rahmawati, E., Andrin, Juliawandani, F. L., Anggreini, P., Mulyawati, S. A., Nur, F., Latif, U. T. A., & Ratnasari, D. (2025). *Bakteriologi*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Bayuningrum, W. A., Iswinarti, & Yuniardi, M. S. (2021). Peran Kreativitas dalam Memediasi Hubungan Rasa Ingin Tahu dengan Motivasi Akademik Pada Mahasiswa Seni. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 12(1), 81–91.
- Busnawir. (2018). *Pengukuran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika: Tinjauan Melalui Pembelajaran Berbasis Problem Solving dan Gaya Belajar*. Indramayu: Adanu Abim.
- Campbell, N. (2017). *Biology* (Eleventh E). New York: Pearson.
- Candra, R. A., Prasetya, A. T., & Hartati, R. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 13(2), 2437–2446.
- Darwanto. (2019). Kemampuan Berpki Kreatif Matematis (Pengertian dan Indikatornya). *Jurnal Eksponen*, 9(2), 20–26.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi, H. R., Mayasari, T., & Handhika, J. (2019). Increasing Creative Thinking Skills and Understanding of Physics Concepts Trough Application of STEAM-Based Inquiry. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 4(1), 25–30.
- Faizah, H., Susiloningsih, W., & Sugandi, E. (2022). Profil Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Matematika SD Kelas 4. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 65–69.
- Fajrin, F. Q., Prawesti, V. Della, Nabilah, T. Z., Nur, F. C., Faradisi, A. R., Sari, E. A., & Savitri, R. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(2), 673–684.
- Fajrin, F. Q., Prawesti, V. Della, Nabilah, T. Z., Nur, F., & Cahyaningrum. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL*

INDOPEDIA (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan), 1(2), 673–683.

- Fatima, S., Tamam, B., Hadi, W. P., Ahied, M., & Rosidi, I. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar VAK Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(1), 44–49.
- Fatmawati, M. I., Febiana, A. A., Aisyah, K. N., & Aji, B. D. L. (2025). Peran Guru dalam Mengembangkan Teknologi Pendidikan. *SOSIOLA PEDAGOGI: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1), 23–28.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Fitriyyah, A., Anwar, L., & Hafiizh, M. (2024). Assessment of Creative Thinking Skills through Imitation, Modification, and Construction of Creative Thinking Models. *PRISMA*, 13(2), 175–186.
- Fredi, Y., Tegeh, I. M., & Agustini, K. (2026). Smartphone Use, Learner Autonomy, and Social Context in Student Creative Thinking. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 27(1), 6–13.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2009). *Educational Research: Competencies for Analysis and Application*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Ginting, J. O., Sastra, A., Sembiring, G. D. B., & Prayuda, M. S. (2025). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Media, Strategi, Dan Metode*, 01(04), 216–222.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21 st Century Skills: A Guide to Evaluating Matery and Authentic Learning*. United States of America: Corwin.
- Gunawan, I., Suraya, S. N., & Tryanasari, D. (2016). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada MataKuliah Konsep Sains II Prodi PGSD IKIP PGRI Madiun. *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 41, 10–40.
- Hadijah. (2020). Pemanfaatan Gadget Pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat. *At-Ta'lim Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 94–103.
- Hafiza, Hairida, Rasmawan, R., Enawaty, E., & Ulfah, M. (2022). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA di SMAN 9 Pontianak pada Materi Sistem Koloid. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4036–4047.
- Hamidah, F. N., & Inganah, S. (2025). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal*

Jendela Matematika, 3(02), 165–172.?

- Handoko, H. (2017). Pembentukan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Model SAVI Berbasis Discovery Strategy Materi Dimensi Tiga Kelas X. *EduMA*, 6(1), 85–95.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiwomah, R. R. (2020). Yogyakarta: *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Hariani, S., Asnuddin, Bebang, A., Akib, R. D., & Nurdin, N. (2025). Hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun). *Jurnal of Qualitative Health Research & Case Studies Reports*, 5(3), 326–336.
- Hasanuddin. (2017). *Biopsikologi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Heldanita. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64.
- Hsm, S. A. A. P., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari Self Regulated Learning dengan Pendekatan Open-Ended Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(1), 11–22.
- Hutami, T. S., Fitriyah, C. Z., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2024). Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(3), 255–263.
- Ihsan, M. A., & Godal, M. M. (2023). *Pengembangan Kreativitas Siswa Madrasah Aliyah*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Inanna, Rahmatullah, & Hasan, M. (2021). *Evaluasi pembelajaran : Teori dan Praktek Tahta Media Group*. Makasar: Tahta Media Group.
- Istikomah, E., Suryadi, I., Prabawanto, S., & Nurlaelah, E. (2024). *Masa Depan Pembelajaran di Abad 21: Keterampilan Berpikir Kreatif dan Matematis di Tengah Maraknya Artificial Intelligence (AI)*. Gowa: Global Research and Consulting Institute (Global-RCI).
- Juita, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Tantangan Kreativitas Berfikir Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(April), 27–35.
- Juliani, A., Nurhayati, N., Pertama, F. P., Nurhasanah, N., Hidayat, A., Iklimah, S. E., Herawatu, N., Karmilasari, Agustiani, T., Darmawan, A., Putri, J. A., Hadad, M., & Mubarak, K. (2024). *Asesmen Multiliterasi*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi

- Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.
- Kamilah, A. N., & Ismail. (2026). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Model PISA Space and Shape Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *MATHEdunesa*, 15(1), 176–193.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2008). Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Khairunnisa, D., & Dewi, A. K. (2024). Analisis Tingkat Penggunaan Gadget (Smartphone) Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 48 Surabaya. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(4), 43–49.
- Kontesa, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Kurniawan, A., Nandia, A., Febrianti, Hardianti, T., Ichsan, Desy, Risan, R., Sari, D. M. M., Sitopu, J. W. R. S. D., Sianipar, D., Fitriyah, L. A., Zulkarnaini, Jalal, N. M., Hasriani, & Hasyim, F. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Kusumaningsih, S. F., & Trimulyono, G. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Guided Inquiry untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains pada Materi Bakteri Kelas X SMA. *BIOEDU: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(3), 378–389.
- Lapu, J. A. (2025). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pada Usia. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 14–27.
- Layyina, N., Afustini, R., & Indana, S. (2021). Efektifitas Perangkat Pembelajaran IPA Beroreintasi Model Inkuiri Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(2), 2005–2015.
- Lestari, A., Putri, D., Pardosi, R. A., & Gusmaneli. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak. *Journal of Creative Student Research*, 1(4), 206–218.
- Lestari, N. D. (2022). Integrasi Authentic Learning dalam Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Inovasi Pembelajaran Menulis Abad 21. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 43–55.
- Lestari, R., & Sulian, I. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *ONSILIA: Jurnal Ilmiah BK*, 3(1), 23–37.
- Lutfiah, I., Suharti, P., & Asy'ari. (2021). Improving Students' Creative Thinking Skills through the IBSC (Investigation Based Scientific Collaborative) Learning Model Based on E-Learning. *SEJ (Science Education Journal)*, 5(2), 85–97.
- Mahfud. (2016). Berpikir Dalam Belajar: Membentuk Karakter Kreatif Peserta

- Didik. *Jurnal Al Tarabawi Al Haditsah*, 1(1), 1–26.
- Mahfud, M. (2019). Kemampuan Berfikir Kreatif (Creative Thinking Skill) pada Pembelajaran Biologi Berbasis Speed Reading – Mind Mapping (Sr-Mm). *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI*, 443–449.
- Majidah, N., Maulana, A., Nooraida, D., Yanti, R., Mulyani, S., Rusda, A., Yuniar, T., Pratiwi, D. A., & Aslamiah. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di SDN Alalak Tengah 2. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1226–1235.
- Mambraku, S., Kasri, M. A., & Saharudin. (2025). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa Kelas X di SMK YPK Imanuel Kota Sorong. *Router : Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 3(2), 85–96.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Jurnal Formatif*, 5(1), 14–25.
- Masithah, E. D. (2021). *Chyanophyceae*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Masulin, M., Rachman, F. I., & Pasaribu, D. C. (2025). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget dan Kemampuan Imajinasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumian*, 1(3), 94–102.
- Maulidah, E. (2021). Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 52–68.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad 21 terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Pengendalian Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 19–24.
- Minarsih. (2022). The Effectiveness of the Open Ended (OE) Learning Model on the Creative Thinking of High School Students. *Global Conferences Series: Social Sciences, Education and Humanities (GCSSEH)*, 12, 54–59.
- Moma, L. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27–41.
- Mora, L., & Lufri. (2025). Analisis Kebutuhan Booklet Bernuansa Religius pada Materi Bakteri Di SMA Negeri 1 Koto Balingka. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 4(2), 85–93.
- Muin, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: CV. Literasi Nutasantara Abadi.
- Mumtaz, Y. M., Faozan, M. R., & Mubin, N. (2025). Manusia dan Teknologi. *Jurnal Sains Student Research*, 3(6), 333–338.

- Nafizatunni'am, Sukarso, A., Lestari, T. A., & Jamaluddin. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir. *Journal of Classroom Action Research* 3, 5(4), 494–503.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Nurdyansyah, E. F. F., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subjek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Sdoarjo: UMSIDA Press.
- Ningsih, S., & Shanie, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 52–61.
- Nur, N. M., Lubis, H. A., Amalia, A., Br. Sitepu, S., & Wandini, R. R. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 369–378.
- Nurdayanti, S. (2020). *Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Nurlaela, L., & Ismayati, E. (2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *JIPSI: OJurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 53–62.
- Owon, R. A. S., Sastraatmadja, A. H. M., Prasetyo, E., Nasa, R., Amaludin, R., Sani, Y. S. Y. M., Ndori, V. H., Maqfirah, P. A.-V., Lering, M. E. D., Wahyuningsih, Fitriah, Dhema, M., Anomeisa, A. B., Rusdin, M. E., CS, A., Yanto, Nurfadilah, Gisela, N., Nisa, K. R., ... Syahrudin. (2024). *Pengantar Ilmu Pendidikan Teori dan Inovasi Peningkatan SDM*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Paryumi. (2022). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Karangrayung pada Konsep Fluida Statis. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 21–24.
- Pasaribu, B., Herawati, A., Utomo, K. W., & Aji, R. H. S. (2022). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Banten: Media Edu Pustaka.
- Prajnaparamita, K. A., & Arfa, M. (2024). A Systematic Literature Review : Biblioterapi Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 13(2), 78–93.
- Pratantiwi, W. R., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). Implementasi Penggunaan Teknologi Gadget untuk Membentuk Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar Kreatif the Naff Candi Sidoarjo. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2),

132–141.

- Prodyanatasari, A., Palupi Susilowati, Mely Purnadianti, Mardiana Prasetyani Putri, Hari Untarto Swandono, & Krisnita Dwi Jayanti. (2025). Edukasi Dampak Menggunakan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, 6(1), 19–29.
- Purba, S., Sihombing, A. S. M., Sihombing, G. N., Hutasoit, G., & Silitonga, D. (2026). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Belajar Anak Usia Dini Pada Pendidikan di PAUD. *International Transformative Education and Humanities Journal*, 2(1), 464–473.
- Purwati, P. D., Ftimah, F., Rohmah, F., Azizah, F. N., Mawarsari, F., & Intrisya, G. L. (2024). *Potensi Nilai Kreatif dalam Daur Ulang*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Putri, M. W., Irwan, I., & Rahmadani, S. (2025). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 07 Solok Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 221–231.
- Putri, Y. S., & Alberida, H. (2022). Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Tahun Ajaran 2021/2022 di SMAN 1 Pariaman. *Biodik*, 8(2), 112–117.
- Rahayu, P., Nanda Saridewi, & Aini Nadhokhotani Herpi. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Koloid. *Jurnal Pendidikan*, 25(1), 20–29.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmawati, Muhammadun, M., Dalle, A., Usman, & Ahdar. (2024). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *DIALEKTIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 47–59.
- Rahmayuli, M., Chandra, & Kharisma, I. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berbasis Keterampilan Kreatif Pada Siswa Kelas VI SD di Sumedang. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 14(12), 1–7.
- Raidil, M. (2024). Pengaruh Open Ended Problem Terhadap Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *PIJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 7(2), 106–114.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Jurnal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Ramdani, D., & Mesra, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. *Etic (Education and Social Science Journal)*, 1(3), 207–233.
- Rapika, D., Salsabila, H., Lintang, M., Lestari, S., & Adi Prayitno, B. (2018). Profil

- Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di Salah Satu SMP Negeri Surakarta. *BIOSFER : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 13–19.
- Reni, Sulispala, N., Jannah, M. H., Putra, M. J. A., & Sari, M. Y. (2025). Peran Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 22–31.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, S. A., Pahlefi, S. R., Fadilah, N., Novitasari, I. A., Fadhilah, M. N., & Pangestu, W. T. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Kelas 4 Sdn Demangan 1 Bangkalan. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 1(2), 97–105.
- Rochma, V. A., & Ibrahim, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 Pada Materi Bakteri Untuk Siswa Kelas X Sma. *BIOEDU: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(2), 312–320.
- Rohman, A., Ishafit, & Husna, H. (2021). Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terintegrasi Steam terhadap Berpikir Kreatif ditinjau dari Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA pada Materi Dinamika Rotasi. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*, 9(1), 15–21.
- Romadhon, F., Hidayatorrohan, N., Abdilah, R., Faqihuddin, A., Muflih, A., & Syafitri, L. N. H. (2025). Fenomena Brain Rot Pada Siswa Generasi Alpha di Indramayu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 275–294.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Gowa: Pustaka Almaida.
- Sani, R. A., Rahmatsyah, & Bunawan, W. (2019). *Soal Fiika HOTS Berpikir Kreatif, Kritis, Problem Solving*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, H. A., Putri, T. S. R., & Ristiana, T. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa : Suatu Kajian Literatur. *Ilmiah Research Student*, 2(2), 677–689.
- Sari, I. P., Afriyanti, E., & Oktarina, E. (2023). *Kecanduan Gadget dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Sari, Y. E. S., Azizah, F., Tumbol, M. V. L., Prayekti, E., Nurbidayah, Wijayanti, D. R., Rohayati, Astuti, R. A. W., SKM, F. S., Situmeang, S. M. F., Inayah, M. N., Rini, C. S., Juniawan, M. F., Darmo, K., Dewi, Y. R., Sahroni, M., Sanatang, Patricia, V., Arimurti, A. R. R., & Dewi, N. P. S. P. (2025). *Bakteriologi 1 Teknologi Laboratorium Medis*. Cilacap: PT Media Pustaka Indo.
- Setiawan, L. (2016). *Mutiara Belajar*. Bekasi: Media Maxima.
- Siswono, T. Y. E. (2016). Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik)*, 11–16.

- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Medan: Guepedia.
- Suardipa, I. P. (2019). Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 3(2), 15–22.
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*, 9(1), 81–92.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, W., Wijayanti, N., & Supanti, S. (2019). Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan STEM. *Jurnal Pembelejara Kimia*, 4(1), 18–30.
- Tahapary, E. F., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kreativitas Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Satya Widya*, 39(1), 51–60.
- Telaumbanua, M. P., & Zebua, G. L. L. (2024). Tingkat Pengaruh Gadget Terhadap Pola Belajar Siswa. *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 1(3), 96–101.
- Torrance, E. P., Ball, O., & Safter, H. T. (1992). *Torrance Test of Creative Thinking. Streamlined Scoring Guide Figural A and B*. Scholastic Testing Service.
- Trinanda, O. (2021). *Manajemen Kewirausahaan Sosial*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Umamah, C., & Andi, H. J. (2019). Pengaruh model Project Based Learning terhadap keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran fisika terapan. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 5(1), 7–14.
- Umamy, E., Kristiawan, I., & Efendiy, K. (2024). Pengaruh Karakter, Motivasi, dan Lingkungan Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII dalam Perspektif Ekologis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 419–432.
- 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.
- Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, Puspitaningrum, J., Ifadah, E., & Rahman, A. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jambi: PT. Sonpedia Publisng Indonesia.
- Wafa, A. S., Abdurrahmat, A. S., Nana, N., Hernawati, D., & Badriah, L. (2025). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 46–53.

- Watti, R., Dihardjo, D., & Azizah, N. (2024). Pengaruh Lima Kepribadian Besar Terhadap Kreativitas dan Implikasinya pada Kinerja Anggota Masyarakat Surabaya Pecinta Amphibi dan Reptil. *Jurnal Manajemen Kreatif Fan Inovasi*, 2(4), 31–43.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct.
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Denpasar: UNHI Press.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119.
- Yumnah, S., Rahma, F. I., Rahmadi, Gule, Y., Nasucha, J. A., Laila, I. N., Trimansyah, Zulaichoh, S., M., D. B. I., Tihnike, D., & Khoiriyati, S. (2022). *Bunga Rampai: Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Yunita, T., & Masriadi. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Menurunkan Kemampuan Belajar Siswa. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 7359–7365.
- Yusni, E. (2024). *Buku Ajar Mikrobiologi Akuatik*. CV. Medan: Merdeka Kreasi Group.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 285–293.