

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrila, D., & Yarmayani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 18(3), 539. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v18i3.521>
- Anggraeni, E., Pd, M., Pd, S., Saputra, S., Pd, M., Setyaningsih, D. A., & Pd, S. (t.t.). *Dinas Pendidikan Kota Pekalongan Tahun 2020*.
- Ardana IM, Ariawan IPW. Pengembangan model pembelajaran matematika berorientasi sociocultural theory berwawasan tri hita karena (THK) untuk mengembangkan karakter siswa. [laporan penelitian]. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha; 2020
- Atmadja. 2019. Tri Hita Karana Harmoni dengan Tuhan, Sesama Manusia, dan Lingkungan Alam untuk Kebahagiaan. Singaraja: LP3M Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aunur Rohman, A., & Karimah, S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas XI. *At-Taqaddum*, 10(1), 95. <https://doi.org/10.21580/at.v10i1.2651>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Chen, S.-Y., Lai, C.-F., Lai, Y.-H., & Su, Y.-S. (2022). Effect of project-based learning on development of students' creative thinking. *International Journal of Electrical Engineering Education*, 59(3), 232. <https://doi.org/10.1177/0020720919846808>
- Cheng, V. (2010). Teaching Creative Thinking in regular science lessons: Potentials and obstacles of three different approaches in an Asian context. *Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching*, 11(1), Article 17, 1.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2024). Profil Pelajar Pancasila. Diakses pada 20 April 2024, dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Direktorat Sekolah Dasar. (2024). Digitalisasi Pendidikan Era Merdeka Belajar Melalui Pemanfaatan TIK di Sekolah. Diakses pada 20 April 2024, dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id>
- Depdiknas. (2003). Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas
- Dikta, P. G. A. (2020). Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar Pada Abad ke-21. 4(1)
- Duffin, J.M. & Simpson, A.P. (2000). A Search for understanding. *Journal of Mathematical Behavior*. 18(4): 415-427.

- European University Foundation. (2020). *Online Learning Agreement Survey Report*. Diakses pada 20 April 2024, dari [https://uni-foundation.eu/uploads/2020\\_OLA\\_survey\\_report.pdf](https://uni-foundation.eu/uploads/2020_OLA_survey_report.pdf)
- Fadillah, S., Suhaida, D., Nurhayati, N., & Darma, Y. (2019). Analysis of learning model and mathematical material to build students' character through mathematics learning. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 4(2), 345. <https://doi.org/10.26737/jetl.v4i2.960>
- Ferreira. M., Martinsone. B., Talic.S. (2020). Promoting Sustainable Social Emotional Learning at School through Relationship-Centered Learning Environment, Teaching Methods and Formative Assessment. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 22(1), 21-36. DOI: 10.2478/jtes-2020-0003
- Fichte, J G. (2015). *Lectures on the Theory of Ethics (1812)*. New York: State University of New York Press.
- Gallup, Inc. (2019). Education Technology Use in Schools.
- Gusniwati, M. (2015). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Matematika Siswa SMAN di Kecamatan Kebun Jeruk. *Jurnal Formatif*, 5(1), 26-41. ISSN: 2088-351X
- Hannam University, & Shin, M.-H. (2018). Effects of Project-based Learning on Students' Motivation and Self-efficacy. *English Teaching*, 73(1), 95–114. <https://doi.org/10.15858/engtea.73.1.201803.95>
- Hutahaean., Siswandari., & Harini. 2019. Pemanfaatan E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED ISBN : 978-623-92913-0-3
- Indaayu, P. (2017). *Peran Pendidikan Karakter Dalam Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar*. In: Seminar Nasional Tahunan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, 20 Oct 2017, Medan.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Visi Misi Kemendikbudristek 2020-2024. Diakses pada 28 April 2024 dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/tentang-kemdikbud/visi-dan-misi>
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22267>
- Kumi, R., Conway, C., Limayem, M., & Goyal, S. (2013). Learning in color: How color and affect influence learning outcomes. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 56(1), 2---15. 10.1109/TPC.2012.2208390
- Lee, Y.J. (2022). *Promoting Social and Emotional Learning Competencies in Science, Technology, Engineering, and Mathematics Project-Based Mathematics Classrooms*. *School Science and Mathematics* 122 (429-434). <https://doi.org/10.1111/ssm.12557>

- Lisyanti, D. (2019). Pengembangan Emodul Matematika Berbasis Exe-Learning Pada Siswa Smp Kelas VII [Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung]. DOI : <http://repository.radenintan.ac.id/7309/>
- Lukman, H. S., & Setiani, A. (2018). Validitas Bahan Ajar Statistika Terapan Berbasis ICT Terintegrasi Proyek. *Edumatika : Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 36–46. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i2.226>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311–326.
- Masitoh., & Prabawanto (2015). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Program Studi PGSD UPI Kampus Cibiru*, 7(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v7i2>
- Milica, T., Pesikan, A. (2017). 'The Missing Piece' in the educational Process : Social Emotional Learning. *Nastava i Vaspitanje*. DOI:10.5937/NASVAS1701037T
- Moningka. C. (2022). *Buku Ajar Mata Kuliah Inti Pembelajaran Sosial Emosional*. Jakarta:Kemendikbud.
- Napitupulu, Rodame. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7, 23-33. [10.21831/jitp.v7i1.32771](https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771)
- NCTM. (2000). *Principles and Standara for School Mathematics*. Reston: NCTM
- Nesri, F. D. P. (2020). Pengembangan Modul Ajar Cetak Dan Elektronik Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Abad 21 Siswa Kelas Xi Sma Marsudirini Muntilan. *Program Studi Pendidikan Matematika*, 126–132.
- Ngalimun. 2013. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: AswajaPresindo
- Ningsih, S. R., Disman, Ahman, E., Suwatno, & Riswanto, A. (2020). Effectiveness of using the project-based learning model in improving creative-thinking ability. *Universal Journal of Educational Research*, 8(4), 1628-1635. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080456>
- OECD, 2018. *PISA 2018 Insight and Interpretations*, s.l.: OECD.
- OECD, 2022. *PISA 2022 Insight and Interpretations*, s.l.: OECD.
- Ohio Department of Education. (2007). *Partnership for 21st Century Skills*
- Paolini & Allison C. (2020). Social Emotional Learning: Key to Career Readiness. *Anatolian Journal of Education*, 5(1), 125 - 134. <https://doi.org/10.29333/aje.2020.5112a>
- Payadnya, I. P. A. A & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish

- Plomp. 2010. Educational Design Research : An Introduction. An Introduction to Educational Research. Enschede, Netherland : National Institute for Curriculum Development
- Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: DIVA Press.
- Radiusman. (2020). Studi Literasi : Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6 (1), 1-8. <https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Riduwan. 2012. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan e-modul berbantu kodular pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873.
- Rita, J. (2014). Pengembangan pembelajaran Multimedia interaktif berbasis internet pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1 (2), 2355-4983.
- Sahrudin, A., Budiarto, M. T., & Manuharawati. (2022). Epistemic action of junior high school students with low spatial ability in constructing cube nets. *International Journal of Educational Methodology*, 8(2), 221-230. DOI : <https://doi.org/10.12973/ijem.8.2.221>
- Sinta, M., *et al.* (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Hukum Gravitasi Newton di MAS Jabal Nur. *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*, 8(1), 24-28.
- Smith, M., *et al.* (2018). Promoting a Conceptual Understanding of Mathematics. *NCTM Publication*, 24(1), 36-43. DOI: <https://doi.org/10.5951/mathteacmiddscho.24.1.0036>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Suharta, I Gusti Putu. 2018. *Penelitian Desain Dalam Pendidikan Matematika*, Bali : Undiksha Press
- Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryawan, I.P.P., Sutajaya, I.M., Suja, I.W. (2022). Tri Hita Karana Sebagai Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 50 - 65. <http://dx.doi.org/10.23887/jpmi.v5i2.55555>
- Sustainable Development Goals. (2024). United Nations. Diakses pada 20 April 2024 dari, <https://www.un.org/en/common-agenda/sustainable-development-goals>.
- UNESCO. (2023). *Technologi in Education. Global Education Monitoring Report 2023*.

- Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Wardhani. (2008). *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wijayati, N., Sumarni, W., & Supanti, S. (2019). Improving Student Creative Thinking Skills Through Project Based Learning. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i18.4732>
- Wijayanti, Septiana, dan Joko Sungkono. (2017). “Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model Creative Problem Solving berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually.” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8 (2): 101. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.1941>.
- Zulfina, F. (2016). *Tingkatan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Ditinjau dari Self-Regulated Learning*. (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia). <http://repository.upi.edu/>

