

Daftar Rujukan

- Abidin, Z., & Walida, S. El. (2017). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CASE (CREATIVE , ACTIVE , SYSTEMATIC,EFFECTIVE) SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN GEOMETRI TRASNFROMASI UNTUK Mendukung Kemandirian Belajar dan Kompetensi Mahasiswa. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*, 6.
- Aflatoony, L., Hawryshkewich, A., & Wakkary, R. (2018). Characteristics of an effective secondary school design thinking curriculum. *FormAkademisk*, 11(5). <https://doi.org/10.7577/formakademisk.1626>
- Agustina, I. (2020). *PENTINGNYA BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. December 2019.*
- Akbar, S. (2008). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, Oktober, 50–55.
- Arifin, Z. (2016). Evaluasi pembelajaran. In P. Latifah (Ed.), *PT. Remaja Rosdakarya* (6th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Aryanto, S., Widiensyah, A., & Markum, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembuatan Sastra Anak Berbasis Ecopreneurship Melalui Implementasi Design Thinking. *Educational Journal of Bhayangkara*, 1(1), 37–44. <https://doi.org/10.31599/edukarya.v1i1.107>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Baidowi, A., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1), 48–58. <https://doi.org/10.17977/um017v20i12015p048>

- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Springer*.
https://doi.org/10.1007/springerreference_5290
- Chen, C. ping, & Wang, C. H. (2015). Employing augmented-reality-embedded instruction to disperse the imparities of individual differences in earth science learning. *Journal of Science Education and Technology*, 24(6), 835–847. <https://doi.org/10.1007/s10956-015-9567-3>
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)* (1st ed.). Gava Media.
- Doppelt, Y. (2003). *Implementation and Assessment of Project-Based Learning in a Flexible Environment*. 255–272.
- ELVARITA, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7.
<https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118.
<https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>
- Feriyanti, N., & Syarmadi, Nur Izzati, F. (2020). Validitas Modul Elektronik Matematika Sebagai Bahan Berbasis Augmented Reality Ajar Pada Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas Viii Smp. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 674–680.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7406/5139>
- Florentina Turnip, R., & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 485–498.
<https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.11057>
- Forrester, J. C. (2008). Thinking Creatively; Thinking Critically Julie. *Asian Social Science*, 4(5), 332–336.
<https://doi.org/10.12968/eyed.2010.11.10.46004>
- Gibbons, S. (2016). *Design Thinking 101*. Nielsen Norman Group.
<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- Harahap, A., & Sucipto, A. (n.d.). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN ELEKTRONIKA BERBASIS ANDROID. 1, 20–25.
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26(October), 140–153. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.001>

- Istikomah, Purwoko, R. Y., & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2), 63–71.
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/490>
- John, S. D., Sentinuwo, S., & ... (2017). Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Ruang Kantor Pusat Universitas Sam ratulangi Berbasis Posisi dan Augmented Reality. *Jurnal Teknik ...*, 12(1).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17848%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/viewFile/17848/17369>
- Kasri, M. A., Novan, Y., & Ramadhani, I. A. (2021). Penerapan Model Design Thinking pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 60–71.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v2i2.1531>
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. 1–57.
- Kisworo, B., Cahyani, M. D., & Azizah, D. (2021). tуди Kualitatif Perkuliahan Daring Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Model Pjbl Berbasis Moodle Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Zarah*, 9(1), 22–28.
- Kurnia, G., Dahliyanti, A., Ridhosari, B., Rahman, A., Madrinovella, I., Magetsari, R. R. M. A., & Basid, R. A. (2019). *BUKU AJAR BERPIKIR SOLUSI KREATIF (Creative Problem Solving)*.
<https://penerbitsalemba.com/buku/06-0046-buku-ajar-berpikir-solusi-kreatif-creative-problem-solving>
- Lase, D. (2019). Jurnal sundermann. *Journal Sunderman*, 1(1), 28–43.
 10.1109/ITHET.2016.7760744
- Lazuardi, M. L., Sukoco, I., Administrasi, D., Sosial, F. I., Lazuardi, M. L., & Aplikasi, D. P. (2019). *Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*. 02(01), 1–11.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan ajar Berbasis Kompetensi (sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Akademia Permata.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *BUKU PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*. PT. Refika Aditama.
- Listiawan, T., & Antoni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Materi Transformasi Geometri. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 43–52. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v7i1.2099>
- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*. Samudra Biru.

- Mann, E. L., & Ph, D. (2005). *Mathematical Creativity and School Mathematics : Indicators of Mathematical Creativity in Middle School Students*.
- Meinel, C., & Leifer, L. J. (2015). *Design Thinking Research*.
<https://doi.org/10.1007/978-3-319-01303-9>
- Meirawati Handayani, I., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Development of Geogebra-Assisted Mathematics Learning Media on Geometry Transformation Materials. *Jurnal Equation*, 4(1), 47–59.
- Moma, L. (2015). *Pengembangan Instrumen Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa Smp*. 4(1), 27–41.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. UNY Press.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (2nd ed.). PT.Rineka Cipta.
- Mustika, J. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL MATEMATIKA BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DITINJAU DARI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF*. 11(4), 3573–3585.
- Mutiah, S., & Yunus, J. (2020). *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Discovery Learning pada Materi Transformasi di Kelas XI SMAN 4 Banda Aceh*. 5(20), 158–165.
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya* (J. Simarmata (ed.); Cetakan 1).
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 43.
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>
- Ngalimun, Fauzani, M., & Salabi, A. (2013). *Strategi dan model pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(3), 223–234. <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i3.3442>
- Purboningsih, D. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa SMK Kelas X*. 467–474.
- Purnomo, D. (2013). *Konsep Design Thinking Bagi Pengembangan Rencana Program Dan Pembelajaran Kreatif Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*.

RESEARCH AND BUSINESS (RnB) DIPONEGORO UNIVERSITY
DEDICATED FOR INDONESIA YOUNG TECHNOPRENEUR TO BUILT
UP THE BRIGHT NATION, Mkk 2308, 18–19.
[http://biofarmaka.ipb.ac.id/biofarmaka/2013/KNIT2013-
FullPaperofSigitArrohman.pdf](http://biofarmaka.ipb.ac.id/biofarmaka/2013/KNIT2013-FullPaperofSigitArrohman.pdf)

- Rahma, A. S., Syahputra, E., Pendidikan, P., Pascasarjana, M., & Medan, U. N. (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematic Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. 06(01), 980–995.
- Rahmat, A. I., Andreswari, D., & Setiawan, Y. (2022). *Perancangan Aplikasi Augmented Reality Buku Koleksi Benda Bersejarah Sebagai Media Informasi Interaktif dan Media Promosi (Studi Kasus : Museum Negeri Bengkulu)*. 16(1).
- Ramdani, M., & Apriansyah, D. (2018). ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN DAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA MTs PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–7.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.46>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2* (T. Rokhmawan (ed.); 1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
[https://play.google.com/books/reader?id=pJHcDwAAQBAJ&pg=GBS.PA21
&hl=id](https://play.google.com/books/reader?id=pJHcDwAAQBAJ&pg=GBS.PA21&hl=id)
- Riti, Y. U. R., Degeng, I. N. S., & Sulton. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menerapkan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(10), 1581–1587. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/15056>
- Rizqi, M. (2020). *DESAIN BAHAN AJAR BERBANTU MACROMEDIA FLASH BERBASIS*.
- Scheer, A., Noweski, C., & Meinel, C. (2012). Transforming constructivist learning into action: Design thinking in education. *Design and Technology Education*, 17(3), 8–19.
<http://search.ebscohost.com.ezproxy.liv.ac.uk/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ996067&site=eds-live&scope=site>
- SchoolNet, G. (2000). *Introduction to Networked Project-Based Learning*.
<http://www.globalschoolnet.org/web/pbl/>
- Sidik, M. (2019). *Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development*. 04.

- Siswono, T. Y. E. (2007). Desain Tugas untuk Mengidentifikasi kemampuan berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika. *Online*, 1–14.
- Staff, M. (2022). Explore Design Thinking: Benefits and Origin of Design Thinking. *MasterClass*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)* (10th ed.). Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujana, A., & Sopandi, P. W. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*. Rajawali Pers.
- Wahid, A., Anra, H., & Tursina. (2017). Cross Platform Aplikasi Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Kimia Struktur Molekul. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5(3), 201–205.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D)*. Bumi Aksara.
- Wiratomo, Y. (2018). Analisis Kebutuhan pada Model pembelajaran Project Base Learning. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(2), 74–83. <https://doi.org/10.30599/jti.v10i2.163>