

## DAFTAR PUSTAKA

Afandi, A., Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di Indonesia. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 3, 113–120.

Agustina, I. (2019). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8, 1–9.

Andriani, A. (2014a). Kecerdasan emosional (emotional quotient) dalam peningkatan prestasi belajar. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal)*, 2(1), 86–99.

Andriani, A. (2014b). Kecerdasan emosional (emotional quotient) dalam peningkatan prestasi belajar. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal)*, 2(1), 86–99.

Anita, A., & Ramlah, R. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Berdasarkan Kemampuan Awal. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2).

Arif, D. S. F., & Cahyono, A. N. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom.

Arnaz, A., Wahyuni, Y., Khairudin, K., & Fauziah, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berupa Aplikasi Android Menggunakan Kodular Pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 185–193.

Budiman, F. R., & Permatasari, H. H. N. (2020). Penerapan Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Rangka Menghadapi Revolusi Industri 4.0. nd.

Cholid, N., & Ambarwati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi di Madrasah Ibtidaiyah. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 8(2), 125–136.

Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).

Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis android pada materi dimensi tiga kelas x sma. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5.

Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. Insight Assessment*, 5 (1), 1–30.

Hadi, S., & Novaliyosi, N. (2019). TIMSS Indonesia (Trends in international mathematics and science study). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*.

hamzah, A. (2020). *Metode penelitian & pengembangan research & development*. literasi nusantara.

Hartati, A. D., Hayati, A., & Zanthi, L. S. (2019). Analisis kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemahaman matematis siswa smp pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Journal On Education*, 1(3), 37–47.

Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).

Hasan, M., Tuti Khairani, H., Inanna, I., Uswatun, K., Badroh, R., Musyaffa, A. A., Susanti, S., Hasyim, H., Nuraisyiah, N., & Fuadi, F. (2021). *LANDASAN FILOSOFIS PRAGMANTIS DAN PENDIDIKAN NASIONAL (PANCASILA)*.

Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (the programme for international student assesment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41.

Indahini, R. S., Sulton, S., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 141–148.

Indrayanti, R. D., & Wijaya, A. (2016). Pengembangan lembar kerja siswa berbasis pendidikan matematika realistik untuk topik matriks di smk kelas x. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 5(6).

Izzati, N. (2015). Pengembangan modul pembelajaran matematika bermuatan emotion quotient pada pokok bahasan himpunan. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(2).

Kementrian komunikasi dan informatika RI. (2015). Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. *Dalam www.kominfo.go.id Diakses*, 2.

Khairullah, M. N. (2018). Identifikasi Tingkat Emosi Mahasiswa Semester Genap Jurusan Akuntansi Dan Pengaruhnya Terhadap Problem Solving Tes Sederhana Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) Dan Peningkatan Ekonomi Mahasiswa Di Stie Widya Gama Lumajang Tahun Akademik 2017/2018. *Jurnal Ilmu manajemen Advantage*, 2(2).

Kholidiyah, U., & Yuwono, S. (2013). *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi* [PhD Thesis]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

KOMINFO. (2017). *Survei Pengguna TIK. Pusat Penelitian Dan Pengembangan Aplikasi Informatika Dan Informasi Dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia* (hlm. 18–19).

Leonard, L., & Amanah, N. (2017). *Pengaruh adversity quotient dan kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar matematika*.

lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian pendidikan matematika*. PT refika aditama.

Lestari, S. Z. D., & Roesdiana, L. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1).

Liberna, H. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa melalui penggunaan metode IMPROVE pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).

Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, K., & Iasha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 577–585.

Mudhiah, I. D., & Amin, S. M. (2020). Profil Berpikir Siswa SMA dalam Mnyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Kecerdasan Emosional. *Mathedunesa Jurnal Ilmiah Pendidikan*.

Mullis, I. V., & Martin, M. O. (2019). *PIRLS 2021 Assessment Frameworks*. ERIC.

Muyasir, M., & Musfikar, R. (2022). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Web Kodular. *JINTECH: Journal Of Information Technology*, 3(1), 22–28.

Nasser, R., & Saldriani, P. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Simulasi Toefl Berbasis Desktop. *Prosiding Semantik*, 2(1), 184–191.

Romika, R. (2016). *PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL GURU TERHADAP AKHLAK SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MASRI PANGKALAN BALAI BANYUASIN III* [PhD Thesis]. UIN Raden Fatah Palembang.

ROZIKIN, R. M. (2021). *Analisis Proses Berpikir Kritis Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Tipe Higher Order Thinking Skills Hots Ditinjau dari Tipe Kepribadian Florence Littauer*.

Sari, B. K. (2017). *Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw*.

Septia, Y. L., Nurcahyono, N. A., & Balkist, P. S. (2022). Pengembangan media baret berbasis android untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 35–47.

Sudaryono, Rahayu, W., & Margono, G. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Graha Ilmu.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian & pengembangan*. Alfabeta.

Wahyu, W., Maulana, W., Aidil Fitriyah, M., Zulkardi, Z., & Sari, N. (2021). PERAN ETIKA PROFESI GURU MATEMATIKA DALAM MENGAHADAPI TANTANGAN ABAD 21. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 156. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.151>

Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230–239.

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91–102.

Wulandari, R. W. R., Fadillah, S., & Haryadi, R. (2022). ANALISIS ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV): Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, Sistem Persamaan Linear Dua Variabel SPLDV. *Proceedings of the International Conference on Literacy and Education*, 2(1).

Yanti, N. S., & Huda, Y. (2020). Analisis tingkat kelayakan aplikasi android “appypie” sebagai media pembelajaran. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 114–120.