

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, A. (2014). The effect of inquiry Based learning Method in Students Academic Achievement in Science Course. *Universal Journal of Educational Research*, 37-41.
- Agus Setio dan Gusnandar Yoga Utama. (2022). Students' Creativity Profiles in Constructing Independent Gates Learning Activity Using 4Dframe. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, Volume 12, No. 1, 1 - 10.
- Alberta, R. (2004). *Focus on Inquiry a Teacher's guide implementing Inquiry-based Learning*. Canada: Learning and Teaching Resources Branch.
- Andriani, L. (2016). Pengaruh Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Suska Journal of Mathematics Education*, 2, 52 - 56. Retrieved 2 27, 2023
- Ani Minarni, E.Elvis Napitupulu, Sri Delina Lubis, Annajmi. (2020). *Kemampuan Berfikir matematis Dan Aspek Afektif Siswa*. Medan: Harapan Cerdas Publisher.
- Anis Fitriyah, Shefa Dwijayanti Ramadani. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis Pjbl (Project Based Learning) Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Dan Berfikir Kritis. *Journal.uin-alauddin.ac.id*, 209-226.
- Anwariningsih, S. (2014). Kesiapan Penggunaan ICT pada Sekolah Dasar di daerah Rural Dalam Perubahan Paradigma Pembelajaran. *Seminar Nasional dan Call For Paper Uniba*.
- Arends, R. (2019). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, s. (2020). *Prosedure Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Batubara, N. F. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematis siswa Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa SMP Swasta Budisatya*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Brophy, J. (2019). *Motivating Students to Learning*. New Jwersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- C.F. Quigly, D. Herro &F.M. Jamil. (2017). developing a conceptual model of STEAM teaching practices. *School Science and Mathematic*, 117(12), 1-2.
- Christopher P. Dwyer, Michael J. Hogan, Ian Stewart. (2014). An Integrated Critical Thinking Framework for The 21st Century. *Science Direct*, 43-52.

- Connor, A.M., Karmokar, S., & Whittington, C. (2015). From STEM to STEAM: Strategies for Enhancing Engineering & Technology Education. *iJEP*, 5(2), 37-47.
- Debora Vestalia, D. H. (2021). Motivasi Belajar Dan Perencanaan Karir. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 95-102.
- Dimmitt, N. (2017). The Power of Project Based laerning: Experiential Education to Develop Critical Thinking Skills For University Students. *CBUNI.CZ*, 22-24.
- Endah Sri Wahyuni, Henita Rahmayanti, Ilmi Zajuli Ichsan. (2021). Hubungan Befikir Kritis Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Di Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 120-129.
- experienceworkshop.org. (2020, 10 10). *4D Frame*. Retrieved 10 10, 2023, from experienceworkshop.org: <https://experienceworkshop.org/4d-frame/>
- Farida Maria Ulfa, M. Asikin, Dwidayati, Nur Karomah. (2019). Membangun kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa dengan Pembelajaran PjBL Terintegrasi Pendekatan STEM. *Prosiding seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 612 - 617.
- Firmanya Marsudi Wicaksana, Herawati Susilo, Amy Tenzer. (2019). Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Dipadu Dengan Metode Gallery Walk Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAK Kalam Kudus Malang. *Prosiding Seminar Nasional dan Workshop Biologi-IPA dan Pembelajarannya ke-4*, 434-444.
- Fish & Persaud. (2012). *(Re) presenting critical mathematical thinking through sociopolitical narrative as mathematics text's*. Rotterdam: Sense Publisher.
- Hanzalah Mohamed Nor, Ahmad Johari Sihes. (2021). Critical Thinking Skill in Education: A Systematic Literature Review. *International Journal Of Academic Research in Business & social Sciences*, 198-201.
- Hariaji, J. (2017). *Flipbook Sebagai Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP*. Idi: Kesharlindung dikdas.
- Hariaji, J. (2021). Belajar STEAM dengan 4D Frame. *SEAMETRICAL*, 66.
- Hariandy Hasbi, Novi Rukhvianti, Hendra Gunawan. (2020). Pembinaan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Metode ARCS. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 254-259.
- Ho-Gul, P. (2015). *The plan for application and development of contents underlying creative*. Seoul: Seoul National University.
- J. T Ajai, dan kawan kawan. (2013). Comparison of the Learning Effectiveness of Problem Based Learning (PBL) and Conventional Method of Teaching Algebra. *Journal Education and Practice*, 4, 1. Retrieved 02 27, 2023

- Kadir. (2015). *Statistika Terapan: Konsep Contoh dan Analisis Data dengan program SPSS/ Lisrel dalam Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Keller, J. (1997). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. California: Universitas California.
- Khasan Setiaji, Serdiah Muktiningsih, Nina Farliana. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Diintervening Motivasi Belajar E-Learning Ekonomi. *Jurnal ekonomi dan Pendidikan*, 56-63.
- Liao, C. (2016). From interdisciplinary to transdisciplinary: An arts-integrated approach to STEAM education. *Art Education*, 69(6), 44-49.
- Lilian, A. (2022). Motivational Beliefs, an Important Contrivance in Elevating Digital Literacy Among University Students. *Heliyon*, 1-10.
- M. Abil, Asmin. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Minarni, A. (2020). *Kemampuan Berfikir Matematis dan Aspek Afektif Siswa*. Medan: Harapan Cerdas Publisher.
- Mohmamad Iqbal, Ponoharjo, Ahmadi. (2020). Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 228 - 239.
- Namwambah, T. D. (2020). Epistemic Value and Praxis of Critical Thinking to Value Creating Education for Societal Transformation. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 90-97.
- Normaya, K. &. (2015). kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model JUMACA di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika Vol.3 No.1*.
- Nova Cola, Murbangun Nuswowati. (2020). Improvement Of Critical Thinking Ability In Acid Base Material Through The Application Of Edmodo-Based Discovery Learning Model. *Jurnal Tadris Kimiya* 5, 62-70.
- Nurmasari Sartono, Ade Suryanda, Tinia Leyli Shofia Ahmad, Zubaidah, Yulisnaeni. (2020). Implementasi STEAM dalam Pembelajaran Biologi: Upaya Pemberdayaan Guru Biologi Madrasah Aliyah DKI Jakarta. *BAKTIMAS*, 8.
- Palinnusa, L. (2013). Student's Critical Mathematical Thinking Skills and Character: Experiments for Junior High School Students through Realistic Mathematics Education Culture-based. *Journal of Mathematics Education*, 4.
- Perignat, E. and Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in Practice and Research: An Integrative Literature Review. *Thinking Skill and Creativity*, 31: 31- 43.
- polya, G. (1981). *Mathematical Discovery: Combine Edition*. New York: John Wiley Interscience.

- Pribadi, B. A. (2019). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahman, R. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self-Concept Siswa*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Riadi, M. (2022, 1 4). *Motivasi Belajar Pengertian Fungsi*. Retrieved 10 25, 2023, from [www.kajianpustaka.com: https://www.kajianpustaka.com/2022/01/motivasi-belajar-pengertian-fungsi.html](https://www.kajianpustaka.com/2022/01/motivasi-belajar-pengertian-fungsi.html)
- Rike Andriani, Rasto. (2019, Januari 1). Motivasi Belajar Sebagai determinan Hasil belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4, Hal. 80 - 86.
- Rio Mardani Suhardi, Gusnandar Yoga Utama. (2022). The Effect of Implementing STEAM and 4Dframe Learning in Developing Students' Computational Thinking Skills. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 12 No.1, 51-64.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. (2007). *Spikology Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT raja Grafindo Persada.
- Seragih, S. (2019). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dengan Kelompok kecil untuk Meningkatkan Kemampuan Keruangan, Berpikir Logis dan Sikap Positif terhadap Matematika Siswa Kelas VIII*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Shanaz Hussein Cassum, Raisa Begum Gul. (2017). Creating Enabling Environment for Student Engagement: Faculty Practice of Critical Thinking. *International Journal of Higher Education*, 101-111.
- Somakim. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis dan Self Efficacy Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Penggunaan Pendekatan Matematika Realistik*. Bandung: Program Pascasarjana UPI Bandung.
- Stenberg, R. (1986). *critical Thinking: it's Mature, Measurement, and Improvement*. Washinton DC: National Institute Education.
- Suciati. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, N. (2009). *Penelitian hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardyono, D. (2021). *SEAMETRICAL SEAQIM Tribune on Mathematics and Life*. Yogyakarta: SEAMEO Regional Centre for QITEP in Mathematics.

- Sumarmo, U. (2019). *Pengembangan Dan Contoh Butir Skala Nilai, Karakter, Budaya dan Aspek Afektif Lain dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Program Pasca Sarjana STKIP Siliwangi Bandung.
- Suratiningsih. (2021). Puzzle Sebagai Solusi Peningkatan Motivasi belajar Siswa. *At-Tarbawi: Jurnal pendidikan, Sosial dan Kebudayaan*, 16-30.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Trilling dan Fadel. (2019). *21st century skills: Learning for life in Our Times*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Trityatma Hadinugrahaningsih, Yuli Rahmawati, Achmad Ridwan, Arie Budiningsih, Elma Suryani, Annisa Nurlitiani, Cinthia Fatimah. (2021). *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics) Project Dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Tukiran Taniredja, Miftah Faridli, Sri Harmianto. (2020). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, A. A. (2008). *Anatomi Organisasi Dan Kepemimpinan Pendidikan*. Bandung: AlfaBeta.
- Wilson, B & Hawkins, B. (2019). Art ang Science in a Transdisciplinary Curriculum. In Judson, G & Lima, J (Eds). *CIRCE Magazine*.
- Z. Bayram dan kawan kawan. (2013). Effect of Inquiri Based Learning Method on Student's Motivation. *Procedia Social and Behaviorsal Sciences*, 988-996.
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21. *STEAM Terintegrasi Kearifan Lokal dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0* (pp. 1-18). Indramayu: Universitas Wiralodra Indramayu.