

DAFTAR PUSTAKA

- Abidi, J., Rohaeti, E. E., & Afrilianto, M. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Kelas Viii Pada Materi Bangun Datar. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1(1), 38–43. <https://doi.org/10.29407/nor.v5i1.12096>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>
- Anditiasari, N., Pujiastuti, E., & Susilo, B. E. (2021). Systematic literature review : pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 236–248.
- Anggraeni. (2018). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kerukunan Beragama Pemuda Lintas Iman Ingage. *Jurnal PPKn & Hukum*, 13(1), 64–76. Retrieved from <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/viewFile/5149/4827>
- Bodhi. (2012). *Anguttara Nikāya Jilid 4*. Retrieved from <http://dhammadownload.com>
- Darma Handika, D. H. (2021). Peran Sigalovada Sutta Dalam Pendidikan Karakter Remaja. *Jurnal Agama Buddha Dan Ilmu Pengetahuan*, 7(1), 37–54. <https://doi.org/10.53565/abip.v4i1.296>
- Hana Prastyla Raxsa, T., Yatno, T., & Wardani, N. (2015). Pengaruh Lingkungan Sosial Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Moral Remaja Buddhis Di Kecamatan Pongok Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 4(2), 59–69. <https://doi.org/10.53565/pssa.v4i2.101>
- Huliatunisa, Y., Wibisana, E., & Hariyani, L. (2020). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(1), 56–65. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i1.2567>
- Hulu, F., & Rozaini, N. (2020). Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Soft Skill Mahasiswa Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Pendidikan Bisnis 2016, 9(3), 263–270.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>

- Lisniasari. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kerukunan Beragama Pemuda Lintas Iman Ingage. *Mukti*, 1(1), 24–39. <https://doi.org/10.56325/jpbisk.v1i1.5>
- Maitreyawira, J. (2020). Upaya Membuat Miniatur Tempat Ibadah Agama Buddha Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Minggu Buddhis, 1(April), 32–38.
- Medianita, Serly, Wardani, Manobe, & Widi, K. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar Ipa Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 Sd Serly Medianita Manobe 1) , Krisma Widi Wardani 2). *Didaktika Dwija Indria*, 6(9), 159–171. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/12003>
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 5 SD Abdi. *Kalam Cendekia*, 6(4), 9–15.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Nurhikmayati, I., & Sunendar, A. (2020). Pengembangan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.604>
- Oci, M. (2016). Kreativitas Belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 4(2), 55–64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pendidikan, K., Teknologi Badan Penelitian, D., Pengembangan, D., Perbukuan, D., Kurikulum, P., Agama Buddha, P., & Pekerti, D. B. (2021). *Kuntari Kuswanto SMA/SMK Kelas X*.
- Sartika, N. S., & Rifai, R. (2018). Penerapan Model Connected Mathematic Project untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Madrasah Aliyah. *Journal of Mathematics Learning*, 1(2), 10–17. <https://doi.org/10.30653/004.201812.17>
- Setiawati, T., & Sabri, M. (2022). Melatih Kreatifitas Dengan Membuat Mandala Art Pada Siswa SMA PAB 8 Saentis. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 2(2), 87. <https://doi.org/10.30865/pengabdian.v2i2.3689>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan

- Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510.
<https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Suprpto. (2018). Pengaruh Gender terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(3), 325–329. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Syahara, M. U., & Astutik, E. P. (2021). Analisis Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah SPLDV ditinjau dari Kemampuan Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 201–212.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.892>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Wicaksana, A. (2016). Kreativitas Belajar Siswa. *Https://Medium.Com/*, 7–21. Retrieved from <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wijaya, E. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Gadget Dan Perilaku Anti Sosial Dengan Motivasi Belajar, 46–51.