

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ahmadi, I, K. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Andi P. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Andi, P. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Jaya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Jaya.
- Asmin, M, A. (2014). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar dengan Analisis Kalsik dan Modern*. Medan: LARISPA.
- Aulia R., Pramantara S. & Handayani A. N. (2016). Perancangan Buku Digital Interaktif Berbasis Flipping Book TIK Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan*, 8(1): 346-351.
- Awalludin. (2017). *Pengantar Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Erinawati, B. (2016). *Pengembangan E-Modul Penggabungan Dan Pemberian Efek Citra Bitmap Kelas XI Multimedia SMK NEGERI 1 Klaten*. Skripsi.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handayani, Tutut S. & Suharyanto. (2016). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Materi Fluida Statis untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(6): 384-389.
- Herawati, N. S. & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5 (2):181-191.
- Hudojo, H. (2001). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hudojo, H. (2003). *Guru Matematika Konstruktivis*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Ika, L. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.

- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1): 11-16.
- Kania, N. (2017). Efektivitas Alat Peraga Konkret Terhadap Peningkatan Visual Thinking Siswa. *Jurnal THEOREMS*, 1(2): 64-71.
- Kesuma, S. (2015). *The Ability Diagnostic Reading for Change*. Yogyakarta: Deepublish.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (3): 306-315.
- Maryam, Masykur R., Andriani S. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Open Ended Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(1): 1-12.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyadi, I., & Muhtadi, D. (2019). Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Teori Van Hiele Ditinjau dari Gender. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(1): 1-8.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi.
- Meyer, R. (1978). *Designing learning modules for inservice teacher education*. Australia: Centre for Advancement of Teaching.
- Morrison, G. R., Kemp, E. J, & Ross, S. M. (2004). *Designing effective instruction*. New York, NY: Merrill.
- Muhsetyo. (2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Nisa H. A., Mujib, dan Putra R.W.E. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip PDF Professional Berbasis Gramifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2): 13-25.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Landon: Kluwer Academic Publisher.
- Novalia, H., & Noer, S. H. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Dengan Strategi PQ4R Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Siswa SMA. *JPPM*, 12(1): 51-65.
- Nur Indah Sari & Mujiati. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Konstruktivisme Teori Gagnon Dan Collay*. Skripsi, Pendidikan Matematika, UIN Sunan Ampel, Surabaya.
- Oka, A.A. (2009). *Pengaruh penerapan belajar mandiri pada materi ekosistem terhadap keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah siswa SMA di kota Metro*. Skripsi, Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung.

- Oktaviani, R. (2016). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKS) Berbasis Pendidikan Penemuan Terbimbing Berbantu Geogebra pada Materi Persamaan Garis Lurus*. Skripsi, Pendidikan Matematika: Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Pratiwi, P. Hidayah, N., & Martiana, A. (2017). Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi HOTS. *Cakrawala Pendidikan*, 1(2): 201-209.
- Putri, A.S., Laillah, N., & Ilmiyah, M.Z. (2021). Mengembangkan multimedia interaktif dalam pelajaran matematika kelas VII Materi Penyajian Data. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1): 69-76.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Samiasih, R., dkk. (2017). Pengembangan E-module Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2): 119-124.
- Satriawati, H., & Haryanto. (2016). *Pengembangan EModul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Informatika, 6(3): 188– 196.
- Setiadi, T. (2019). *Pengembangan E-Modul Asam Basa Berbasis Discovery Learning untuk Kelas XI SMA/MA*. Skripsi, Jurusan Kimia, Universitas Negeri Padang, Padang.
- Sidiq, R., & Najauh. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Medan*, 9 (1): 1-14.
- Simamora, R. E., Saragih, S., & Hasratuddin, H. (2018). Solving Ability and Self-Efficacy through Guided Discovery Learning in Local Culture Context. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1): 61-72.
- Siregar, B. H., Abil, M., Septi L. D. R., & Fannisa, R. (2021). *Best Practice: Pengembangan media dan bahan ajar digital interaktif berbasis multimedia*. Medan: Unimed Press.
- Sugesti, F. E., Budiyono, & Subanti, S. (2014). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Structured Numbered Heads (SNH) dan Two Stay Two Stray (TSTS) dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) pada Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ) Siswa. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 4(1): 1-10.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Sudjadi. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka cipta
- Sujono. (1998). *Pengajaran Matematika Untuk Sekolah Mennengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan.
- Sundari, E., & Prabawati, M. N. (2019). Analisis Kemampuan Visual Thinking dalam Menyelesaikan Domain Soal PISA. *JARME: Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 1(2): 131-138.

- Surya, E. (2010). *Visual Thinking Dalam Memaksimalkan Pembelajaran Matematika Siswa Dapat Membangun Karakter Bangsa*. Medan: Jurusan Pendidikan Matematika Fmipa Unimed.
- Surya, E., Subandar, J., Kusumah, S.Y., & Darhim. (2013). *Improving Of Junior High School Visual Thinking Representation Ability In Mathematical Problem Solving by CTL*. *IndoMS. J. M. E*, 4(1): 113-126.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Tasmalina, T., & Prabowo, P. (2018). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Spermatophyta di SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology*, 1(1): 14–20.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Vembriarto, S. (1985). *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.
- Yogiswara, Swaji, C., & Wiyatmo. (2019). *Pengembangn Modul Berbasis E-Modul Menggunakan Aplikasi KVisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Zulyadaini. (2017). Development of Student Worksheets Based Realistic Mathematics Education (RME). *International Journal of Engineerin*, 13(9): 1-14.