

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ali, Mudlofir. (2011). *Aplikasi KTSP dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- Arsal, Muhammad, dkk (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas XI MIPA SMAN 6 Barru. Prosiding Seminar Nasional Biologi VI
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Berdiati, Ika. (2014). *Pendekatan Interaktif Pada Pembelajaran Diklat*. Jurnal Balai Diklat Kemenag, Bandung.
- Cahyanindya, Benedictus Adhi. (2020). Pengembangan Media Puppy Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran Sistem persamaan linear dua variabel . *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(1)
- Depdiknas. (2010). *Panduan Pengembangan Modul Elektronik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depdiknas.
- Diah, Anggraini. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 7(1)
- Ekpenyong, L. E. (2018). Constructivist approaches: An emerging paradigm for the teaching and learning of business education. *Nigerian Journal of Business Education (NIGJBED)*. 3(1).
- Erinawati, Budi. (2016). *Pengembangan E-Modul Penggabungan Dan Pemberian Efek Citra Bitmap Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Klaten*. Skripsi
- Fitri, Rahmi. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Persamaan Lingkaran. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*. 1(2)
- Gunadharma, A. (2011). *Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design*. Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handayani, Tutut Sari, dan 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)
- Hasratuddin. (2013). Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Paradikma*. 6(2)
- Hasratuddin. (2018). *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Pers. EDIRA

- Husamah dan Setyaningrum. (2013). *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya
- Ismi, dkk. (2019). Efektifitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(3)
- Iswadi. (2017). *Teori Belajar*. Bogor: In Media
- Jauhar, Mohammad. 2011. Implementasi PAIKEM dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Kadek, Aris Priyanthi et al. (2017). Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja), *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*. 6(1)
- Majid, A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Maryam, dkk. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Open Ended pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 10(1)
- Meidawati, Yenny. (2014). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*. 1(2): 2
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mutiawati, Ade. (2019). Pengaruh Pendidikan Interaktif Terhadap Karakter Kepercayaan Diri Siswa dalam Pembelajaran Matematika di SMPN 15 Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan MIPA*. 9(2)
- 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*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Nur, Choירו, Marsigit. (2015). Pengaruh Pendekatan Discovery yang Menekankan Aspek Analogi Terhadap Prestasi Belajar, Kemampuan Penalaran, Kecerdasan Emosional Spiritual. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 2(2)
- Nurindahsari, Mujiati. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Interaktif Teori Gagnon dan Collay*. Skripsi
- Oktaviani, Reza. (2016). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKS) Berbasis Pendidikan Penemuan Terbimbing Berbantuan Geogebra pada Materi Persamaan Garis Lurus*. Skripsi.
- Prastowo, Andi. (2015). *Pembelajaran Interaktif-Scientific Untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Rahmani, Wirda, Nurbaiti Widyasari. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 4(1)
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. 3(1)
- Riyanto, Yatim. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sani, Abdullah dkk. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Medan: Tira Smart
- Simarmata, Erlan A, dkk. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dekstop Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. *KARMAPATI*. 6(1)
- Sriwahyuni, Indah, dkk. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip PDF Professional Pada Materi Alat-alat Optik di SMA. 2(3)
- Setiadi, Trihanto (2019). *Pengembangan E-Modul Asam Basa Berbasis Discovery Learning untuk Kelas XI SMA/MA*. Skripsi
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia. 138-139
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supardi, Aizyah Alifia., Yesi Gusmania dan Fitrah Amelia. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Interaktif Pada Materi Logaritma. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 10(1)
- Syarif Hidayatulloh, Muhamad. (2016). Pengembangan E-Modul matematika berbasis problem based learning berbantuan geogebra pada materi bilangan bulat. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 7(2)
- Thompson, Patrick. (2013). *Constructivism in Mathematics Education*. In Lerman, S. (Ed.) *Encyclopedia of Mathematics Education*. Springer Reference. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Trianto (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana
- Wibowo, Edi dan Dona Dinda Pratiwi (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi flip pdf professional Materi Himpunan. *Jurnal Matematika*. 1(2)
- Yamin, Martinis. (2008). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Yogiswara, Swaji Caraka, Wiyatmo. (2019). *Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi KVisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA*. Skripsi

Yunianto, Teguh. (2019). Flip Builder: Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 6(2)

Sagala. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Cv. Alfabeta. ISBN: 978-979-068-888-3

