

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, D. M. & Astuti, D (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Topik Sudut. *Phythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* ,15(2), 200-201.
<https://doi.org/10.21831/pg.v15i2.36444>
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII Semester 1*. Cetakan I. Jakarta : Erlangga.
- Astuti, I. D. (2016). Efektivitas Penggunaan Lembar Kerja Siswa Pada Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Bilangan Bulat Ditinjau dari Hasil Belajar dan Pemahaman Siswa Kelas VII Compassion SMP Joannes Bosco Yogyakarta. 20–21.
- Avrianty, D & Anantyarta, P. (2020). Efektivitas Online Learning terhadap keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Tematik (Matematika dan IPA) pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 8(4), 1-12
- Azhar, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Cetakan 1. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, A. M & Yuwaningsih, D. A (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Solving Pokok Bahasan Garis dan Sudut. *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*, 9(4), 343-359

- Denia, A., Mandailina, V., & Al Musthafa, S. (2018). Pengembangan LKS Matematika Menggunakan Pendekatan Problem Solving Pada Materi Aritmatika. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 214. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.361>
- Denisa, L & Hakim. (2020). Pengembangan E-Modul Konstekual Akutansi Perbankan Syariah Kelas XI Berbasis Flip PDF Profesional. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akutantsi*, 9(1): 79-87.
- Dyah, A. & Mahmudi, A. (2015). Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTS Matero Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 175-185.
- Firdan Ardiansyah. (2017). *Pengenalan Dasar Android Programming*. Cetakan I. Bandung: Biraynara.
- Gargenta, M., Milano, D. T., Rapp, N., & Martin, M. (2010). *What Readers Are Saying About Hello*. Newyork : Android in North.
- Handayani, L. (2020). Keuntungan, Kendala, dan Solusi Pembelajaran *Online* selama Pandemi Covid-19: Studi Eksploratif di SMPN Bae Kudus. *JIEMAR*, 1(2), 15-23.
- Hardiyanti, P.C (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Materi Hidrilisis dan Penyanga untuk Meningkatkan Kecerdasan Logis Matematis dan Interpersonal Peserta Didik. *Pascasarjan*

UNNES.

Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Cetakan I. Jakarta: Depdiknas Jakarta.

Ianah, I., & Raharjo, H. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(2).
<https://doi.org/10.24235/eduma.v3i2.59>

Jenanda, B. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Materi Kekongruenan Dan Kesebangunan Kelas Ix.2 Smp N 1 Kec. Situjuah Limo Nagari.

Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Cetakan 5. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Majid, Abdul. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Cetakan 9. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Murtafi'ah, S. S. (2019). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran Di Smk Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 07(02), 493–498.

Permendikbud. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum

2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH Kemendikbud*, 2025, 1–527.

Pinahayu, E. A. R. (2017). Problematika Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Pada Pelajaran Matematika SMP Di Brebes. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 1, 77–85.

Prasetyo, A. M. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa untuk Membantu Pemahaman Siswa Terhadap Langkah-langkah Menyelesaikan Masalah Program Linear dengan Metode Titik Pojok Kelas XI IPA 1 MAN Pakem Tahun Ajaran 2016/2017.

Prastowo, A. (2013). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif; Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan (V). Diva Press.

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek. Cetakan I. Jakarta Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II.

Rismawati, N. (2021). Dasar-Dasar Android Studio Dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana. Cetakan 1. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.

Sari, A. D., & Noer, S. H. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model Creative Problem Solving (Cps) Dalam Pembelajaran Matematika. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017.

Silvia, T. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis

Etnomatematika pada Materi Garis dan Sudut. *Hipotenusa: Journal of Mathematical Society*, 1(2), 38-45

<https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>

Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2). <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan 22. Bandung: Alfabeta.

Tohir, M. (2019). *Modul Garis dan Sudut*. Cetakan I. Jakarta: Kemendikbud
<https://doi.org/10.31219/osf.io/znryt>

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. Cetakan I. Jakarta : Kencana.

Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*. Cetakan I. Salatiga: Satya Wacana University Press.

Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Cetakan II. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zulfah, Z. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis PBL untuk Materi Matematika Semester 1 Kelas VIII SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.57>