

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Cotextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Al-Mutaalimah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 80-88.
- Agustina, R., Suprianto, D., & Muslimin, I. (2017). Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android. *Smatika Jurnal: STIKI Informatika Jurnal*, 7(02), 26-30.
- Aisy, Dhiya Rohadatul. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Smartphone pada Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa Smp Kelas VII. *Skripsi*, Universitas Ahmad Dahlan.
- Ariyono, Andy. (2012). Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Skripsi*, Universitas Kristen Satya Wacana Tersedia secara online di <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/836>
- Arti, D. (17 Juli 2022). Kurikulum Merdeka. <https://s.id/kurikulum-merdeka>
- Asikin, J., & Ujaedah, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Contekstual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 9(1), 29-36.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Dasar dan Menengah

- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-modul interaktif berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433-441.
- Fachrurazi. (2011). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan UPI*, (1), 76–89.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., Simarta, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasibuan, M. I. (2014). Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*). *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 2(01). 1-12.
- Heriyanto, B. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Gaya Belajar Visual Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas VIII SMP Negeri 1 Muaro Jambi. *Artikel Ilmiah*, Universitas Jambi.
- Herlina, S., Suripah, S., & Dahlia, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 43-60.
- Hidayatulloh, M. S. (2016). Pengembangan e-modul matematika berbasis problem based learning berbantuan geogebra pada materi bilangan bulat. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 24-31.

- Irawati, A. E., & Setyadi, D. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika pada Materi Perbandingan Berbasis Android. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3148-3159.
- Istikhoirini, E. (2021, January). Studi literatur: edmodo sebagai media pembelajaran matematika daring dalam era merdeka belajar di masa pandemi. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 2, pp. 11-18).
- Istikomah, I., & Purwoko, R. Y. (2020). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2), 63-71.
- Jeheman, A. A., Gunur, B., & Jelatu, S. (2019). Pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap pemahaman konsep matematika siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 191-202.
- Jh, T. S. (2018). Pengembangan e-modul berbasis web untuk meningkatkan pencapaian kompetensi pengetahuan fisika pada materi listrik statis dan dinamis SMA. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(2), 51-61.
- Johnson, E. B. (2007). *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Kholidah dan Sujadi. 2018. Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal Di SD Negeri Gunturan Pandak: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 4 (3), hlm. 428-431.

- Khuzaini, N., & Yogo Sulisty, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2 (1), 178-183.
- Komang Redy Winatha, N., Suharsono, & Agustin, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 4(2), 188–199.
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43-52.
- Kusumaningtyas, Siska Audhina. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Pokok Bahasan Spldv Berbasis Model Pembelajaran Pbl untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Thesis*, Universitas Ahmad Dahlan.
- Mahmudah, Farisa Nirbita (2022). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbasis Budaya pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Kelas IX MTsN 9 Bantul. *Skripsi*, Universitas Ahmad Dahlan.
- Majid, Abdul. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Marhamah, M., Tanzimah, T., & Isroqmi, A. (2022). Pengembangan e-modul materi pecahan berbasis contextual teaching and learning (CTL) kelas V SD/MI. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(3), 821-832.

- Maryam, Masykur, R., & Andriani, S. (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), 1-12.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Nasution, A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 1(1), 47- 63.
- Nggaba, M. E. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP Kristen Payeti dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Ditinjau dari Gaya Belajar Auditorial. *Satya Widya*, 37(2), 132-140.
- Nisa, H. A., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2020). Efektivitas e-modul dengan flip PDF professional berbasis gamifikasi terhadap siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 13-25.
- Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

- Nurhidayah, N., Yani, A., & Nurlina, N. (2016). Penerapan model contextual teaching learning (CTL) terhadap hasil belajar fisika pada siswa kelas XI SMA handayani sungguminasa kabupaten gowa. *Jurnal pendidikan fisika*, 4(2), 161-174.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 17-25.
- Putra, H. D., Thahiram, N. F., Ganiati, M., & Nuryana, D. (2018). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi bangun ruang. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 82-90.
- Rahmawati, N. K. (2017). Implementasi Teams Games Tournaments dan Number Head Together ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 121-134.
- Rismawati, M., & Yunista, Y. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas III meggunakan Pembelajaran CTL. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-10.
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 60-65.

- Riyadi, S., Qamar, K., & Universitas Kanjuruhan Malang, Jawa Timur, I. (2017). Efektivitas E-Modul Analisis Real Pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Kanjuruhan Malang. *Supremum Journal of Mathematics Education (SJME) Journal*, 1(1), 26–33.
- Rosita, V. Y. (2015). *Pengaruh penggunaan buku ajar Matematika Nalaria Realistik (MNR) dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa SD Muhammadiyah Krian-Sidoarjo* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Safaati, P. N., & Yunianta, T. N. H. (2022). Pengembangan EDUGSIA (E-Modul Bangun Ruang Sisi Datar) Berbasis Android Sebagai Suplemen Belajar Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1315-1324.
- Sadewa, M. M., Azizah, D., & Sriyono, S. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash Player pada materi operasi hitung bilangan bulat kelas VII. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1). 109-117.
- Saputra, I. G. P. E., Sukariasih, L., & Muchlis, N. F. (2022, November). Penyusunan Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Menggunakan Flip Pdf Profesional Bagi Guru SMA Negeri 1 Tirawuta: Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 5).

- Septiana, D. S., & Purwoko, R. Y. (2020). Analisis kemampuan berpikir kritis ditinjau dari gaya belajar matematika siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 163-177.
- Setya, Daniel Panji (2015). Pengaruh Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD di Ahmad Yani Gugus Ahmad Yani Kota Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015. *Skripsi*, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Shanti, W. N., Sholihah, D. A., & Abdullah, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui CTL. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(1). 98-110.
- Sintia. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Materi Pecahan Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Kelas IV SD. *Skripsi*, Universitas Ahmad Dahlan.
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan flip pdf professional pada materi alat-alat optik di sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3 Desember), 145-152.
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.

- Suryani, N., & Agung S., L. (2012). *Strategi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suwanjal, U. (2016). Pengaruh penerapan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(1), 61-67.
- Syahbana, A. (2012). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(1). 45-57.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N, Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tjiptiany, E. N., As'ari, A. R., & Muksar, M. (2016). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan pendekatan inkuiri untuk membantu siswa SMA kelas X dalam memahami materi peluang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 1938–1942.
- Tosho, T. G. (2021). *Matematika Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Utami, R. E., Nugroho, A. A., Dwijayanti, I., & Sukarno, A. (2018). Pengembangan e-modul berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan

- pemecahan masalah. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 268-283.
- Wahyuni, D. Q., & Ananda, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis android pada materi bentuk aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859-872.
- Wicaksono, K. A. D., Handayanto, A., & Happy, N. (2020). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantu Media Powerpoint untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Program Linear. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 461-466.
- Wijayanti, R. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah 2. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 11-20.
- Winarsih, W. (2022). *Pengembangan e-Magazine Menggunakan Software 3D Pageflip Professional Materi Tatanama Senyawa Kelas X IPA di SMAN 7 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Yanto, M., Fatimah, F., & Mastur, M. (2021). Pengembangan E-Book Mata Kuliah Media Fotografi. *Journal of Instructional Technology*, 2(1), 24-31.