

DAFTAR PUSTAKA

- Africano, Fernano. 2020. *Ekonometrika: Teori dan Aplikasi SPSS*. Palembang: Rafah Press.
- Ahmadika, Fadila Elviolita., Ahmad, Jazim., & Andyan, Sutrisni. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Lingkaran Kelas VIII*. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.3 No.1. 87-97. <https://www.scholar.ummetro.ac.id/index.php/emteka/article/view/1289>
- Ahmadika, Fadila Elviolita., Ahmad, Jazim., & Andyan, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Lingkaran Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 87–97.
- Ajeng, E., Pinahayu, R., Auliya, R. N., Putu, L., & Adnyani, W. (2018). *Implementasi Aplikasi Wingeom*. 01(02), 112–121.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Azzahra, R. H., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Persamaan Linier Tiga Variabel. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 153–162.
- Bidasari, F. (2017). Pengembangan Soal Matematika Model PISA pada Konten Quantity untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 63–77. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.59>
- Fraczek, C. (2020). Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 1–23.
- Ginting, A. C. B. (2021). Effectiveness of Concept Achievement Learning Model with Scientific Approach to Students' Mathematical Communication Skills in Class VIII Function Materials of SMP Negeri 1 Berastagi. *Duconomics Sci-Meet (Education & Economics Science Meet)*, 1, 65–71. <https://doi.org/10.37010/duconomics.v1.5404>
- Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. Y. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Peluang*. 10(1), 103–110.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). Experiential learning theory as a guide for experiential educators in higher education. *Experiential Learning & Teaching in Higher Education*, 1(1), 7-44.
- Mangaroska, K., Sharma, K., Gašević, D., & Giannakos, M. (2022). Exploring students' cognitive and affective states during problem solving through multimodal data: Lessons learned from a programming activity. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(1), 40–59. <https://doi.org/10.1111/jcal.12590>

- Mertasari, N. M. S. (2020). *Pengajaran Instrumen Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Klasik*. Undiksha Press.
- Nurdyansyah, M., Masitoh, S., & Bachri, B. (2018). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. 173(Icei 2017), 258–261. <https://doi.org/10.2991/icei-17.2018.67>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prof Herman Dwi Surjono, P. . (2023). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Purba, H. S., Pramita, M., Sukmawati, R. A., & ... (2022). Learning Outcomes and Student's Self-Regulation in Mathematics Using Online Interactive Multimedia. *JTAM (Jurnal Teori ...)*, 6(1), 177–184. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jtam/article/view/5751>
- Santosa, M. H., Ratminingsih, N. M., Dewi, N. L. P. E. S., & Paramartha, A. A. G. Y. (2022). Investigasi refleksi guru terhadap pelatihan desain pembelajaran daring dengan kerangka integrasi teknologi “Triple E.” *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SENADIMAS)* 7, 542–553. <https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2022/prosiding/file/70.pdf>
- Sripada, P. N., & Cherukuri, M. R. (2019). Incorporating ‘the triple e framework-learning first, technology second’ and cooperative learning’ in low tech english classrooms. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(7C2), 226–229.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sumartini, T. S. (2018). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. 5. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/139>
- Sumandya, I. W. (2021). *Pengembangan E-Modul Statistika Berbasis Vokasi Terintegrasi Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMK*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- suryani, erma. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLDV dan SPLTV). *Jurnal Cerdas Sifa*, 01(01), 1–10.
- Sutrisna, N. & G. (2022). *Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi Ipa Untuk Siswa Kelas VIII SMP*. 2(8), 2859–2868. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/1241/969>
- Usman, P. M., Tintis, I., & Nihayah, E. F. K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 664–674. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Widjajanti Soedarnadi, E., & Sulisworo, D. (2021). *Audiovisual Berbasis Masalah*

Berbantuan Edmodo Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i1.123>

