

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhalia, D., & Susianna, N. (2021). Keterampilan Pemecahan Masalah, Berpikir Kreatif, dan Penalaran pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Visual [Problem Solving, Creative Thinking, and Reasoning Skills in Learning Mathematics Using Visual Learning Media]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 17(1), 101.
- Aisyah, P. N., Khasana, S. U. M., Yuliani, A., & Rohaeti, E. E. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Segiempat dan Segitiga. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 1025-1036.
- Akuba, S. F., Purnamasari, D., & Firdaus, R. (2020). Pengaruh Kemampuan Penalaran, Efikasi Diri dan Kemampuan Memecahkan Masalah Terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 44-60.
- Arafani, E. L., Herlina, E., & Zanthly, L. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematik Siswa SMP dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 323-332.
- Damayanti, N. W., Mayangsari, S. N., & Mahardika, L. T. (2017). Konstruksi Rumus Luas Lingkaran Berbasis Media Manipulatif dalam Setting Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 3(2), 117-124.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-39.
- Dwidarti, U., Mampouw, H. L., & Setyadi, D. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Himpunan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 315-322.
- Fahrizandi, F. (2019). Mengenal *E-book* di Perpustakaan. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 141-157.

- Fitrianna, A. Y., Priatna, N., & Dahlan, J. A. (2021). Pengembangan Model *E-book* Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1562-1577.
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik Smp/Mts. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49-63.
- Haerani, E., & Rahmatulloh, A. (2021). Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan. *SATIN-Sains dan Teknologi Informasi*, 7(2), 01-10.
- Handayani, N. P. Y., Pujawan, I. G. N., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aritmatika Sosial Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1), 38-44.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.
- Hardini, F. S., & Susanti, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(2), 63-74.
- Indriani, M. N., & Imanuel, I. (2018). Pembelajaran Matematika Realistik dalam Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal Untuk Membangun Komunikasi Matematis. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 1, pp. 256-262).
- Irianti, N. P. (2020). Analisis Kemampuan Penalaran Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(1), 80-94.
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan E-Modul dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2107-2118.

- Jayanti, M. D., Irawan, E. B., & Irawati, S. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Kontekstual Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1).
- Kurniati, A. (2016). Pengembangan modul matematika berbasis kontekstual terintegrasi ilmu keislaman. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 43-58.
- Lestari, R. T.; Adi E. P.; Soepriyanto, Y. 2018. E- Book Interaktif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 1(1): 71-75.
- Maisaroh, A., & Wathon, A. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 64-82.
- Mambu, J. G., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., Nugroho, W., Leuwol, N. V., & Saputra, A. M. A. (2023). Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam menghadapi tantangan mengajar guru di era digital. *Journal on Education*, 6(1), 2689-2698.
- Mulhamah, M., & Putrawangsa, S. (2016). Penerapan pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Sriwijaya*, 10(1), 58-80.
- Mulyanti, N. R., Yani, N., & Amelia, R. (2018). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP pada Materi Teorema Phytagoras. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 415-426.
- Nurdin, A. (2015). Penerapan *E-book* Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pokok Bahasan Pencemaran dan Perubahan Lingkungan di Kelas X SMA Negeri 1 Waled (Doctoral dissertation, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- 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.

- Putri, Z. F. P. (2023). Pengembangan Buku Digital Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII SMPN 27 Medan. *Journal of Student Research*, 1(5), 1-13.
- Rahayu, D. V., & Afriansyah, E. A. (2015). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Melalui Model Pembelajaran Pelangi Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 29-37.
- Restiyowati, I., & Sanjaya, I. G. M. (2012). Pengembangan *E-book* Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA (*E-book the Matter of Interactive Even Semester Chemical Class XI High School*). *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1), 130-135.
- Ruddamayanti, R. (2019, March). Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Sari, M., Murti, S. R., Habibi, M., Laswadi, L., & Rusliah, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 789-802.
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 164-173.
- Setiawan, T., dkk. (2019). Evaluasi Adaptive Hypermedia System Berbasis Moodle pada Pendidikan Vokasi. *SEMDI UNAYA*, 3(1), 97-111.
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Jurnal Compiler*, 7(1).
- Simanjuntak, J., Simangunsong, M. I., & Naibaho, T. (2021). Perkembangan Matematika dan Pendidikan Matematika di Indonesia Berdasarkan Filosofi. *SERPEN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 32-39.
- Siswandi, E. (2016). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Kontekstual pada Materi Segiempat Berdasarkan Analisis Newman Ditinjau dari Perbedaan Gender (studi kasus pada siswa kelas VII



- SMPN 20 Surakarta) (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Sudirman, S., Cahyono, E., & Kadir, K. (2019). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP Pesisir Ditinjau dari Perbedaan Gender. *Jurnal Pembelajaran Berpikir Matematika*, 3(2).
- Uji, L. T., Asikin, M., & Mulyono, M. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa Pada Model Pembelajaran Brain Based Learning. In Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan (Vol. 6).
- Ulvah, S., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Melalui Model Pembelajaran SAVI dan Konvensional. *Jurnal Riset Pendidikan*, 2(2), 142-153.
- Ulya, H. (2016). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1).
- Utomo, A. P. Y. U., Isnarto, I., Arief, A., Haryadi, H., Pramono, D., & Saputro, I. H. (2021). Optimalisasi Model Pelatihan Terpadu dalam Penyusunan Ebook Pembelajaran Sebagai Implementasi Paperless Bagi Guru Di SMPN 41 Semarang. *Jurnal Implementasi*, 1(1), 10-15.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.
- Widarti, A. (2013). Kemampuan koneksi matematis dalam menyelesaikan masalah kontekstual ditinjau dari kemampuan matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(003), 2.
- Yuliana, O. D., Patmanthara, S., & Wibawa, A. P. (2018). Game Edukasi Ular Tangga Bermuatan Teams Game Tournament Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1632-1638.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).

Yuwono, T., Supanggih, M., & Ferdiani, R. D. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Polya. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 137-144.

