

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45–54.
- Agustina, Y., & Rosalia, A. K. (2022). The Application Of Interactive E-Module Based On Android To Enhance Students' Learning Outcome (A Useful Learning App In The Covid-19 Era). *Adpebi Science Series*.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.
- Albay, E. M. (2019). Analyzing The Effects Of The Problem Solving Approach To The Performance And Attitude Of First Year University Students. *Social Sciences & Humanities Open*, 1(1), 100006.
- Alghadari, F., & Kusuma, A. P. (2018). Pendekatan Analogi Untuk Memahami Konsep Dan Definisi Dari Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Snmpm)*, 2(1), 113–122.
- Anggraeni, Y. K., & Sari, P. M. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa)*, 6(1), 176–184.
- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Persamaan Lingkaran Berbasis Realistic Mathematics Education Berbantuan Geogebra. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1099–1111.
- Asri, K., Ikhsan, M., & Marwan, M. (2014). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(2).
- Cahyadi, M. R., Darmayanti, R., Muhammad, I., & Sugianto, R. (2023). Rubrik Penilaian Tes Esai Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Sains Dan Pembelajaran Matematika*, 1(2), 37-43.
- Dwi Jayanti, M., Bambang Irawan, E., Irawati, S., & Artikel Abstrak, I. (2018). *Kemampuan Pemecahan Masalah Kontekstual Siswa Sma Pada Materi Barisan Dan Deret*. [Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/](http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/)
- Dwiyanti, I., Supriatna, A. R., & Marini, A. (2021). Studi Fenomenologi Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Daring Muatan Ipa Di Sd Muhammadiyah 5 Jakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 74–88.

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Ekayana, S. D., Hermanto, D., & Affaf, M. (2020). Profil Berpikir Kreatif Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Kontekstual Berdasarkan Perbedaan Tipe Kepribadian Introvert Dan Ekstrovert. *Jems: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(2), 165–172.
- Elita, G. S., Habibi, M., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pendekatan Metakognisi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 447–458.
- Evitasari, A. D. (2018). Self-Sufficiency Optimization Of Students Learning Through Module. *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, 1(2), 67–74.
- Fachrunisa, A., Kuncoro, K. S., & Arigiyati, T. A. (2022). Development Of Interactive E-Modules Assisted By The Kvisoft Flipbook Maker Application On Algebraic Forms Grade Vii. *Journal Of Mathematics And Mathematics Education*, 12(1), 11–20.
- Fadhilah, F. (2023). Meta-Analisis Validitas Penggunaan E-Module Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17920–17926.
- Faridah, S., Mustaji, M., & Subroto, W. T. (2019). Pengaruh Contextual Teaching And Learning Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1092–1099.
- Febriani, R., Syarifuddin, H., & Marlina, M. (2021). Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 749–760.
- Fitria Ai Zakiah. (2023). *Prosiding Maladaptasi Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Pembelajaran Di Era Digital (Studi Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Ciamis)*.
- Habibi, R., & Karnovi, R. (2020). *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital* (Vol. 1). Kreatif.
- Haeriyah, H., & Pujiastuti, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Smp. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 1–10.

- Haikal, M., Listiana, Y., & Hidayat, A. T. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Visual Berbantuan Geogebra Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 5(1), 33–41.
- Hanafi, H. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hartawan, I. G. N. Y., Widyatnyana, K. R., & Pujawan, I. G. N. (2024). Pengembangan E-Modul Etnomatematika Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp. *Seminar Nasional Riset Inovatif*.
- Hutahaean, L. A. (2019). *Pemanfaatan E-Module Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital*.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja. *Volt: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16.
- 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.
- Junianto, J., & Mahmudi, A. (2016). Efektivitas Pendekatan Kontekstual Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 5(5).
- Krulik, S., Rudnick, J. A., & Milou, E. (2003). Teaching Mathematics In Middle School: A Practical Guide. (No Title).
- Kurniawan, D., Suyatna, A., & Suana, W. (2015). Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(6), 120296.
- Kurniawati, D., Rohaeti, E. E., & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Pada Materi Lingkaran Siswa Smp Kelas Viii. *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(4), 725–734.
- Laila, R., & Yanti, Y. (2019). *Pengertian, Jenis-Jenis Dan Karakteristik Bahan Ajar Cetak Meliputi Handout, Modul, Buku (Diktat, Buku Ajar, Buku Teks), Lks, Pamflet*.
- Laili, I. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.

- Lambojon, R., Malazarte, J., & Salazar, D. A. (2024). Development And Validation Of An Interactive E-Module In Triangle Inequality And Its Theorems For Grade 8 Learners. *Development*, 15(3).
- Lase, D. (2019). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Sundermann: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2019). The Use Of Canva Application As An Innovative Presentation Media Learning History. *Seminar Nasional Fkip 2018*.
- Maryani, D. (2013). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(2).
- Nelissen, J. M. C. (1999). Thinking Skills In Realistic Mathematics. *Teaching And Learning Thinking Skills*, 189–213.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74.
- Pelangi, G., & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Peranginangin, S. A., Saragih, S., & Siagian, P. (2019). Development Of Learning Materials Through Pbl With Karo Culture Context To Improve Students' Problem Solving Ability And Self-Efficacy. *International Electronic Journal Of Mathematics Education*, 14(2), 265–274.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*.
- 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, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3d. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88–93.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.

- Qamariah, N., & Windiyani, T. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Pecahan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 1274–1283.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133–141.
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). Keefektifan Dan Kepraktisan Modul Dasar Pemrograman. *Journal Of Mathematics Education And Science*.
- Rambe, A. Y. F., & Afri, L. D. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Barisan Dan Deret. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 9(2), 175–187.
- Raqiztya, F. A., & Agung, A. A. G. (2022). E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar Ipa Siswa Kelas Vii. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108–116.
- Richard, H. R. (1999). Analyzing Change/Gain Score. *American Educational Research Association's Division Measurement And Research Methodology*.
- Rohmah, F., Amir, Z., & Zulhidah, Z. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Volume Bangun Ruang Sd/Mi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1947–1958.
- Rokhim, A., & Anwar, M. K. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Platform Android Menggunakan Metode Addie. *Spirit*, 13(2).
- Ruhat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 21–29.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.

- Setyawan, M. Y. H., & Munari, A. S. (2020). *Panduan Lengkap Membangun Sistem Monitoring Kinerja Mahasiswa Internship Berbasis Web Dan Global Positioning System*. Kreatif Industri Nusantara.
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.
- Subarkah, M. R., Raharjo, H., Haqq, A. A., & Mafatikah, P. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Dalam Materi Fungsi. *Jmlipare*, 23–36.
- Sugiyono, S. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1–11.
- Sukmawati, S., Hidayat, H., & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(4), 886–894.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144.
- Utami, R. W., & Wutsqa, D. U. (2017). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Self-Efficacy Siswa Smp Negeri Di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 166–175.
- Utomo, S. B., Iriani, A., & Satyawati, S. T. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(2).
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Dinata, Z. P., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Ma'arif Journal Of Education, Madrasah Innovation And Aswaja Studies*, 1(1), 18–22.
- Wahyuningsih, S. (2022). Developing Android-Based Interactive E-Modules On Trigonometry To Enhance The Learning Motivation Of Students. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies*, 16(02), 159.
- Widarti, A. (2013). Kemampuan Koneksi Matematis Dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau Dari Kemampuan Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(003), 2.

Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139–144.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.

Zinnurain, Z. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip Pdf Corporate Edition Pada Mata Kuliah Manajemen Diklat. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 132–139.

