

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A. (2017). Implikasi UUSPN Terhadap Pendidikan Islam. *AL-TANZIM : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 19–35. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v1i1.25>
- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9-20.
- Aftiani, R. Y., Khairinal, K., & Suratno, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Flip Pdf Professional* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458-470.
- Allen, M. (2017). Designing online asynchronous information literacy instruction using the ADDIE model. In *Distributed Learning* (pp. 69-91). Chandos Publishing.
- Al Maidah, A., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik cetak semi digital berbasis multiple intelligences untuk siswa kelas I SD. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 11-16).
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 13–30. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2244>
- Amam, A. (2017). Penilaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 2(1), 39-46.
- Arifin, Yusmin, E., & Hamdani. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Bangun Sisi Lengkung di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 6(4), 1–13.
- Astutiani, R. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 297-303).
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). Evaluasi program pendidikan: pedoman teoritis praktisi pendidikan. In *Bumi Aksara : Jakarta*. (Ed. 2, Cet). Jakarta, Bumi Aksara.;2014.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). *Springer Science & Business Media*.

- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2017, February). Pentingnya peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui PBL untuk mempersiapkan generasi unggul menghadapi MEA. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 151-160).
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). Experiments, quasi-experiments, single-case research and meta-analysis. In *Research Methods in Education* (pp. 290–314). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203029053-23>
- Fauzi, F. A., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2022). Pengembangan *Digibook* Barisan dan Deret Berbasis *AnyFlip* untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 191-203.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185-196.
- Hidayat, W., & Sariningsih, R. (2018). Kemampuan pemecahan masalah matematis dan adversity quotient siswa SMP melalui pembelajaran open ended. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 109-118.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334.
- Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Pengembangan e-book interaktif berbasis fenomena kehidupan sehari-hari tentang pemisahan campuran. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran kimia*, 6(1), 186-198.
- Khoerunnisa, S. N., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2021). Pengembangan *Digibook* Trigonometri Berbasis *Flip* PDF untuk Mengeksplor Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3082-3096.
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463-474.
- Marasabessy, R., Hasanah, A., & Juandi, D. (2021). Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Permasalahannya dalam Pembelajaran Matematika. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-20.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia *Flash*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.

- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84-96.
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131-134.
- Munandar, A., & Rizki, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komputer Menggunakan *Flipbook* Maker Disertai Nilai Islam Pada Materi Peluang. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 262-269.
- Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The development of online project based collaborative learning using ADDIE model. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803-1812.
- Pardimin, P., Widodo, S. A., & Purwaningsih, I. E. (2017). Analisis butir soal tes pemecahan masalah matematika. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Patmawati, H., Ratnaningsih, N., & Hermanto, R. (2016). *Developing Character Based Interactive Learning Media To Facilitate Student'S Self - Learning of Capita Selecta Mathematics (a Research on Mathematical Critical and Creative Thinking Skills of Mathematics Departement Studentof Teacher Training and Education*. 1(2008), 523-532.
- Pixyoriza, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan *Kvisoft Flipbook* Berbasis *Problem Solving*. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(1), 31-39.
- Purnamasari, Irma., and Wahyu Setiawan. "Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi SPLDV ditinjau dari kemampuan awal matematika." *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3.2 (2019): 207-215.
- Putri, A. K. (2016). Pengembangan Aplikasi Bulaker Adventure Game Sebagai Media Belajar Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal MATHEdunesa* ISSN, 2301-9085.
- Putri, D. K., Sulianto, J., & Azizah, M. (2019). Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 351-357.
- Rachma, Y. Y., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2020). Pengembangan Mobile Learning Barusikung Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 475-486.

- Ratnasari, Y. T. (2019). Profesionalisme Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Yulia Triana Ratnasari. Seminar Nasional, 235–239.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga *Academic & Research Institute*.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122-130.
- Rosita, I., & Abadi, A. P. (2020). Kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan langkah-langkah polya. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1d).
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syafiqah, A. (2020). Deskripsi Kecerdasan Visual Spasial Siswa dalam Memecahkan Masalah Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Berdasarkan Tingkat Kemampuan Awal Geometri pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Issues in Mathematics Education*. 5(1). 68-82.
- Taber, K. S. (2018). *Scaffolding learning: Principles for effective teaching and the design of classroom resources. Effective teaching and learning: Perspectives, strategies and implementation*, 1-43.
- Watin, E., & Kustijono, R. (2017). Efektivitas penggunaan E-book dengan *Flip PDF Professional* untuk melatih keterampilan proses sains. *In Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) (Vol. 1, pp. 124-129)*.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Winarto, A. C. W. E., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Mobile Learning Matematika Sebagai Suplemen Belajar SMA Kelas XI Pada Materi Irisan Kerucut. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-44.
- Yani, C. F., Maimunah, M., Roza, Y., Murni, A., & Daim, Z. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 203-214.
- 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.