

DAFTAR PUSTAKA

- Aina. (2022, April 12). Metode *discovery learning* untuk meningkatkan kualitas belajar. Gramedia Blog.
- Al-Ahrom, M. (2021, December 22). Model pembelajaran *discovery learning* serta tahapannya. Madrasah Aliyah Al-Ahrom.
- Alyafi, M. A., Anifah, L., B, I. G. P. A., & Nurhayati. (2022). Pengembangan *trainer kit* mikrokontroler NodeMCU Esp32 berbasis IOT sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman, mikroprosesor, dan mikrokontroler di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 203–212.
- 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.
- Arlianti, Pangestike, R. R., & Ngazizah, N. (2021). Analisis respon dan keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran daring menggunakan zoom. *Judha_PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 94–103. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- Arsyad, A. (2014). Media pembelajaran (Rev. ed.). Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran masa pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Eha, L., Nulhakim, L., & Suryani, D. I. (2022). Pengembangan *e-modul* berbasis Flip PDF Professional tema *global warming* sebagai sumber belajar mandiri siswa kelas VII. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 338–345. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.338-345>
- Emzir. (2013). Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif (1st ed.). Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Evenddy, S. S., Hamer, W., Pujiastuti, H., & Haryadi, R. (2017). *The development of 3D flipbook e-learning module of english mathematics profession*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012017>
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan *digital book* berbasis Flip PDF Professional untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 102–115. <https://doi.org/10.33603/v4i2.5354>

- Flipbuilder. (2023 March 14). *Flip PDF Professional*. <https://www.flipbuilder.com>
- Gumelar, A., Sitompul, S. S., & Hamdani. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbantuan flip PDF professional pada materi tekanan hidrostatik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1412–1417. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.709>
- Handajani, B. (2020). Model *discovery learning* dalam pembelajaran matematika di SMP (Z. Arifin, Ed.). [e-book]. Indramayu, Indonesia: Adab. <http://ipusnas.id>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). Media pembelajaran (F. Sukmawati, Ed.). Klaten, Indonesia: Tahta Media Group.
- Hidayani, N. (2012). Bentuk aljabar. [e-book]. Jakarta, Indonesia: Balai Pustaka . <http://ipusnas.id>
- K, A. J., Sawiji, H., & Susantiningrum. (2016). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran kelas X administrasi perkantoran 3 SMKN 6 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1), 14–35. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) V. (2016). KBBI V daring. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud Ristek. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/Beranda>
- Mashuri, S. (2019). Media pembelajaran matematika. [e-book]. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish. <http://ipusnas.id>
- Mulyana, A. (2020, January 27). Model pembelajaran *discovery learning* atau penemuan. Pendidikan Kewarganegaraan .
- Pratama, R. (2023, February 1). *Discovery learning*: pengertian, sintak, dan langkahnya. Bocahkampus. <https://bocahkampus.com/discovery-learning>
- Pujiriyanto. (2005). Desain grafis komputer. Yogyakarta, Indonesia: Andi.
- Purba, R. R., Afnaria, & Octariani, D. (2023). Pengembangan *e-modul* matematika berbasis *discovery learning* berbantuan flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 8(1), 40–47.

- Puti, S., Latief, M., & Rohandi, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* pada materi perakitan komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 80–93. <http://ejournal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Rahayu, T. E., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2021). Respon siswa sekolah dasar terhadap Program Belajar dari Rumah (BDR) di TVRI. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 333–343. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Riyanto, A., & Ishartono, N. (2022). Kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan aritmatika sosial ditinjau dari kemampuan matematis dan *gender*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2552–2568. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1435>
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). Metode penelitian R&D (*Research and Development*) kajian teoretis dan aplikatif (A. R. Abdullah, Ed.). Malang, Indonesia: Literasi Nusantara.
- Setyawan, A., & Faqih, F. I. (2023). Pengembangan *e-book* interaktif materi kesastraan berkearifan lokal pulau mandangin berbasis aplikasi Flip PDF Professional. *Didaktis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 23(1), 114–127.
- Setyosari, P. (2016). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan (4th ed.). [e-book]. Jakarta, Indonesia: Kencana. <http://ipusnas.id>
- Silviana, E., Putra, R. W. Y., & Anggoro, B. S. (2020). Matematika kumpulan soal cerita aljabar dan pembahasannya SMP/MTS (Y. Umayu, Ed.). Malang, Indonesia: Ahlimedia Press. www.ahlimedia.com
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) (S. Y. Suryandari, Ed.). Bandung, Indonesia: Alfabeta .
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis. *Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI*, 6(1), 62–68.
- Talitha, S., Rosdiana, R., Hilal Mukhtar, R., & Suhilman. (2023). Pengembangan bahan ajar *digital flipbook* dalam meningkatkan kompetensi guru MGMP Bahasa

- Indonesia SMA Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177.
- Vorderman, C. (2011). Kamus matematika. Solo, Indonesia: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. <http://www.tigaserangkai-gb.com>
- Widyasari, I., Zentriuslita, Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi sistem persamaan linear dua variabel dikelas VIII SMP. *Jurnal Derivat*, 8(1), 61–71.
- Wijaya, T. T., Purnama, A., & Tanuwijaya, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran berdasarkan konsep TPACK pada materi garis dan sudut menggunakan *hawgent dynamic mathematics software*. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(3), 205–214. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.205-214>
- Yuliani, R., Isnaniah, & Nelda, A. (2022). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung aljabar kelas VII di SMP N 1 2X11 Kayutanam. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 468–475.