

DAFTAR PUSTAKA

- Akhdiyati, A.M., & Hidayat, W. 2018. Pengaruh Kemandirian Belajar Matematik Peserta didik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik SMA. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(6), 1045-1054. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i6.p1045-1054>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Brown, Tom J., John C. Mowen, D. Todd Donovan, & Jane W. Licata. (2002). *The customer orientation of service workers: personality trait effects on self-and supervisor performance ratings*. *Journal of Marketing Research*, 39, 110-119.
- Bunicontro, J. K. (2018). Gathering STE(A)M: Policy, Curricular And Programmatic Developments In Arts-Based Science, Technology, Engineering, And Mathematics Education Introduction To Special Issue Of Art Education Policy Review Journal. Volume 119, 2018-Issue.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, E.P., Suyanto A., Abdurahman., Etriko, C. (2017). Efektivitas modul dengan modul inkuiri untuk menumbuhkan keterampilan proses sains peserta didik pada materi kalor. *Jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah*. Vol. 02 (2) h. 106
- Dewi, E.P., Suyanto A., Abdurahman., Etriko, C. *jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah*. Vol. 2
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Dwiyogo, Wasis D. (2020). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning* (1st ed). Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Eleni, C., Eliza. P., Georgia, G. (2016). *Blended Learning Methodology: Part Of The Green Project Funded By The Erasmus+ Programme Of The European Union*.
- Fausih, Moh., T, Danang. 2015. Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Peserta didik Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. Universitas Negeri Surabaya. 1 (1), 1-9.
- Fitri, R. (2014). Penerapan Strategi The firing Line pada Pembelajaran Matematika siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batiputih. *Jurnal Pendidikan Matematika UNP* , 3(2). Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/2896>.
- Gunawan. (2010). *Modul Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar untuk Program*

Keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Menggunakan Macromedia Flash 8. *Komuniti*, 2(1), 60-66. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11617/1188>.

Gusmawan, Dendy Maulana., Priatna Nanang. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta didik SMA* .Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.22871>.

Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Hidayatulloh, S., Praherdiono, H., Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol.03 (02) h.204 . DOI: 10.17977/um038v3i22020p199

Ikhsan J., Baskoro, N. S., & Rahayu, D. R. (2010). *Panduan Pengembangan Modul Elektronik* [Buku Elektronik].

Kemendikbud. (2013). *Penjamin Mutu Pendidikan Mata Pelajaran Matematika Tingkat SMA Sesuai Kurikulum 2013*. Jakarta.

Krismasari, Elvira Resa. 2016. *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontesktual Pada Materi Aljabar untuk SMP/Mts dengan Menyisipkan Nilai Sikap*. Universitas Muhammadiyah Ponogoro.

Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru)*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Melanie, M. E., Hartoyo, A., & Ahmad, D. (2016). Deskripsi Proses Penyelesaian Soal Cerita Materi Perbandingan Pada Peserta didik Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(9),1-11. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/16448>

Muhsetyo, G. (2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Dedactical Mathematics*, 1(2), 41-50.

Patmawati, H., Ratnaningsih, N., Hermanto, R. *Developing Character Based Interactive Learning Media To Facilitate Student's Self-Learning Of Capita Selecta Mathematics (A Research Of Mathematical Critical And Creative Thinking Skils Of Department Student Of Teacher Traningan Educa*. I (2008) 523-532.

Pratiwi, P.H. *Perencanaan Pembelajaran Sosiologi*. Yogyakarta:UNY Press.

Purwono, Urip. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*, Jakarta : BNSP, 107

Putri, R.E. (2013). Model Interaksi dalam E-Learning. *Seminar Nasional Informatika 2013*. UPN "Veteran" Yogyakarta, 18 Mei 2013. Hal.A-213.

- Qotimah, Isti & Mulyadi, Dadi. 2021. Kriteria pengembangan e-modul interaktif dalam pembelajaran jarak jauh. *Indonesia journal of Learning Educational and conseling*. Vol 4 No 2 p.126
- Rachim, F. (2019). *How to STEAM your Classroom* [DPP Asosiasi Teknologi Informasi Indonesia] (1st ed.).
- Ramadhani, R., Fitri, Y. (2020). *Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Model Flipped Learning*. Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan. 11(2) 150-163.
- Ramadhani, R., Fitri, Y. (2020). *Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Model Flipped Learning*. Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan. 11(2) 150-163.
- Ranganathan, S., S. Negash and M.V. Wilcox. (2007). Hybrid Learning: Balancing Face-to-Face and Online Class Sessions. *Proceedings of the Tenth Annual Conference of the Southern Association for Information Systems Conference Jacksonvill, Florida, 178-182*.
- Rasiman, & Rahmawati, N. D. (2014). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Flip Book Maker Dengan Pendekatan Scientific Learning Pada Peserta didik Kelas Viii Smp N 15 Semarang. *Prosiding Mathematics and Science Forum*, 643-649
- Rayanto, Yudi., Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2*. Pasuruan, Indonesia. Lembaga Academic & Research Institute. https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODE_L_ADDIE_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tahapan+addie&printsec=frontcover.
- Rianto, Milan. 2006. Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran. *Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Guru dan Tenaga Keguruan, Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang*.
- Ruitjer dan Tjipto. 1991. *Peningkatan dan Pengembangan Pendidkan*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Setiawan, Rahmat Andri. 2017. *Desain Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Etnomatematika Pada Materi Kekongruenan Dan Kesebangunan*. UIN Raden Intan Lampung, h:44
- Staker H and Horn Michael B. (2012). *Cassifying K-12 Blended Learning*, <http://www.innosightinstitute.org>.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta h:305.
- Sukiman, Dr, M.Pd. (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Pustaka Insan Madani, Yogyakarta.

- Tsai, T., Lin, J., & Lin, L. (2017). A Flip Blended Learning Approach for ePUB3 eBook-based Course Design and Implementation. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(1), 123–144. <https://doi.org/10.12973/ejmste/79629>
- Urip Purwono. 2008. *Standar Penilaian Bahan Ajar*, Jakarta: BNSP, 107
- Wahyuningsih, T., Raharjo, T., & Masithoh, D. F. (2013). Pembuatan Instrumen Tes Diagnostik Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 111-117. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/1785/0>
- Wijaya, dkk. (2015). *Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Art, Mathematics) Pada Kurikulum Indonesia*. Proseding pada seminar nasional fisika dan aplikasinya. Universitas Padjajaran Bandung.
- Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.