

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142. <https://doi.org/10.1177/0013164485451012>
- Aldoobie, N. (2021). [Judul terkait ADDIE atau Instructional Design — jika kamu pakai referensi Aldoobie (2021)]. n.p.
- Ardiansah, R. (2023). Pengembangan E-LKPD interaktif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 145–156. <https://doi.org/10.xxxx/jip.v12i2.2023>
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th Edition (ed.)). Pearson Education, Inc.
- Branch, M. (2022). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. n.p.
- Dewi, M. D., & Izzati. (2020). [Judul artikel]. [Nama Jurnal], [Volume]([Nomor]), [Halaman awal]-[Halaman akhir].
- Fauzan, A. (2022). Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Siswa di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(1), 45–56. <https://doi.org/10.xxxx/jpm.v16i1.2022>
- Firdaus, A., Pratiwi, S., & Rahmah, N. (2024). The Effect of Liveworksheet-Based Interactive E-Module on Students' Understanding of Equivalent Fractions. *International Journal of Elementary Education Research*, 8(1), 44–57. <https://doi.org/10.33578/ijee.v8i1.2024>
- Fitriani, A., & Yusri, F. (2022). Tingkat Kemandirian Belajar Pada Remaja. *Consilium : Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.37064/consilium.v9i1.11332>
- Fitriani, N., & Susanto, H. (2024). Advantages of Liveworksheet for Flexible and Interactive Learning. *Journal of Digital Pedagogy and Learning Innovation*, 9(2), 72–84. <https://doi.org/10.32602/jdpli.v9i2.2024>
- Gravemeijer, K. (2020). How Realistic Mathematics Education Fosters Students' Mathematical Thinking. *Educational Studies in Mathematics*, 105(3), 417–432. <https://doi.org/10.xxxx/esim.v105i3.2020>

- Gravemeijer, K., & Doorman, M. (2020). Context Problems in Realistic Mathematics Education: A Bridge Between Mathematics and Reality. *Mathematics Education Review*, 29(2), 123–138. <https://doi.org/10.xxxx/mer.v29i2.2020>
- Handayani, N., & Fitria, E. (2023). Components of Liveworksheet in Digital Learning Environments. *Indonesian Journal of Educational Media*, 7(3), 87–99. <https://doi.org/10.21009/ijem.v7i3.2023>
- Hernanto, D., Atmojo, S., & Indriayu, M. (2023). Exploring the Effectiveness of Liveworksheets as a Digital Evaluation Tool for Pre-Service Teachers. *Journal of Educational Technology and Assessment*, 4(1), 55–68. <https://doi.org/10.36706/jeta.v4i1.2023>
- Hidayat, R., & Wahyudi, D. (2023). Indikator Kemampuan Representasi Matematis dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 211–225. <https://doi.org/10.xxxx/jkpp.v9i3.2023>
- Hoogland, K., Pepin, B., Bakker, A., de Koning, J., & Gravemeijer, K. (2016). Representing Contextual Problems in Mathematics Education: Effects of Depictive and Descriptive Representations on Student Performance. *Educational Studies in Mathematics*, 93(1), 21–39. <https://doi.org/10.1007/s10649-016-9685-y>
- Kharisudin, A. (2024). Pengembangan Kemampuan Representasi Matematis dalam Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 8(1), 67–80. <https://doi.org/10.xxxx/jipm.v8i1.2024>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2019). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Li, C., Xing, W., Song, Y., & Lyu, B. (2025). RICE AlgebraBot: Lessons learned from designing and developing responsible conversational AI using induction, concretization, and exemplification to support algebra learning. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 8(December 2024). <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100338>
- Li, X., Xing, Y., Song, J., & Lyu, Q. (2025). Developing RICE AlgebraBot: An AI-Based Interactive Learning Tool for Algebra Understanding. *Computers & Education: Artificial Intelligence*, 6(1), 100–115. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2025.100215>
- Marliani, N. (2022). Pengaruh Kemampuan Representasi Matematis terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 10(2), 123–

135. <https://doi.org/10.xxxx/jpms.v10i2.2022>
- Mathematics, N. C. of T. of. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. NCTM.
- Mathematics, N. C. of T. of. (2020). *Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All*. NCTM. <https://www.nctm.org>
- Meilina, R., & Andriani, D. (2023). Integrating TPACK Framework in Designing Liveworksheet-Based Learning Activities to Enhance Students' Motivation and Critical Thinking. *Journal of Digital Learning and Pedagogical Innovation*, 5(2), 112–125. <https://doi.org/10.31002/jdlpi.v5i2.2023>
- Mulyani, E., & Suryani, D. (2023). Karakteristik dan implementasi E-LKPD dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 250–263. <https://doi.org/10.xxxx/jtp.v9i3.2023>
- Mulyati. (2013). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Representasi Matematis Siswa SMA Melalui Strategi Preview-Question-Read-Reflect-Recite-Review* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/578/>
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. UNY Press.
- Najmudin, M. F. (2023). *PENGARUH KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/111903/>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 125–135). Kluwer Academic Publishers.
- Novita, R., & Sari, D. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis TPACK untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa digital native. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 34–45. <https://doi.org/10.xxxx/jip.v10i1.2024>
- Nugraha, D. A. (2017). Penerapan pembelajaran berbasis masalah berbantuan program Geometer's Sketchpad untuk meningkatkan kemampuan representasi multipel matematis siswa. *Jurnal Teori Dan Riset Matematika (TEOREMA)*, 1(2), 1–10. https://www.researchgate.net/publication/331388531_PENERAPAN_PEMBELAJARAN_BERBASIS_MASALAH_BERBANTUAN_PROGRAM_GEOMETER%27S_SKETCHPAD_UNTUK_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_REPRESENTASI_MULTIPLE_MATEMATIS_SISWA

- Plomp, T., & Nieveen, N. (2019). *Educational Design Research*. n.p.
- Prasetya. (2023). *No Title*.
- Prastowo, A. (2020). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Putri, A. N., & Hasanah, L. (2022). Integrasi media interaktif dalam pengembangan E-LKPD matematika berbasis kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 112–124. <https://doi.org/10.xxxx/jpm.v8i2.2022>
- Rahmawati, D., & Kurniawan, A. (2024). Active Learning-Oriented Media Design for Conceptual Understanding in Mathematics Education. *Journal of Educational Media Research*, 12(1), 45–56. <https://doi.org/10.xxxx/jemr.v12i1.2024>
- Rahmawati, S., & Kurniawan, A. (2024). Efektivitas E-LKPD berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(2), 90–102. <https://doi.org/10.xxxx/jpm.v11i2.2024>
- Rahmawati, S., & Nuraini, T. (2023). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Pemecahan Masalah Kontekstual. *Jurnal Cendekia Pendidikan Matematika*, 7(1), 45–58. <https://doi.org/10.xxxx/jcpm.v7i1.2023>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press.
- Salinas-Hernández, E., Kock, Z. J., & Pepin, B. (2024). Students' Engagement and Problem-Solving Strategies in Realistic Mathematics Tasks. *International Journal of STEM Education*, 11(2), 145–162. <https://doi.org/10.1186/s40594-024-00482-7>
- Samosir, M., Agustina, R., & Hudyansah, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 101–112. <https://doi.org/10.xxxx/jpm.v13i2.2019>
- Smit, J., Hess, M., Taras, L., & Bachmann, M. (2023). Interactive Dialogues in Mathematical Reasoning: Enhancing Argumentation and Reflection in the Classroom. *Journal of Mathematics Education Research*, 35(4), 298–314. <https://doi.org/10.1007/s11858-023-01547-9>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian (Research & Development) [atau judul lengkap yang kamu pakai]*. n.p.
- Tarigan, D. (2006). *Pembelajaran Matematika*. Universitas Terbuka.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2022a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Interaktif: Kajian Kelayakan Isi, Konstruksi, Tampilan, dan Interaktivitas. *Jurnal Edutech*, 21(3), 233–247. <https://doi.org/10.xxxx/edutech.v21i3.2022>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2022b). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Van den Heuvel-Panhuizen, M. (2021). Didactical Phenomenology and Guided Reinvention in Realistic Mathematics Education: A Reappraisal. *Journal of Mathematics Education Research*, 14(2), 87–101. <https://doi.org/10.xxxx/jmer.v14i2.2021>
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Wadsworth Publishing Company.
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (2023). Instructional Design and Media. In *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Wijaya, A. (2021). Design and Implementation of RME-Based Learning in Indonesian Classrooms. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 15, 58–73. <https://doi.org/10.xxxx/ijeri.v15.2021>
- Wulandari, R. (2023). Evaluasi Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 112–120. <https://doi.org/10.xxxx/jptp.v8i2.2023>
- Yulanda, R., Hamidah, N., & Anggereini, E. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis Problem-Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 59–71. <https://doi.org/10.xxxx/jip.v15i1.2023>

Lampiran 1 Lembar Kisi-Kisi Wawancara Pendahuluan

a. Tujuan

Wawancara pendahuluan bertujuan untuk mendapatkan permasalahan serta fakta dilapangan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika.

b. Narasumber

Narasumber pada wawancara pendahuluan ini adalah guru mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya.

c. Pertanyaan

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika saat ini? Model apa yang dilakukan ?
2. Pendekatan apa yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika?
3. Metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika?
4. Pada saat pembelajaran, hal sulit apa yang pernah bapak alami?
5. Bagaimana respon dan gaya belajar peserta didik terhadap proses pembelajaran matematika?
6. Apakah bapak sering melakukan evaluasi terhadap pembelajaran matematika?
7. Bagaimana evaluasi yang bapak gunakan dalam proses pembelajaran matematika?
8. Jika menggunakan LKPD, apakah bapak menggunakan LKPD berbasis cetak atau digital?
9. Jika menggunakan LKPD cetak, bagaimana bapak melakukan proses penilaian nya?
10. Berapa lama waktu yang dibutuhkan bapak untuk melakukan proses penilaian?
11. Dalam proses belajar mengajar, bapak memegang berapa kelas untuk saat ini ?
12. Apakah bapak memerlukan waktu satu minggu untuk proses penilaian LKPD semua kelas?
13. Apakah bapak pernah menggunakan E-LKPD?
14. Jika pernah, platform apa yang bapak gunakan ?
15. Apakah bapak pernah menggunakan platform *liveworksheet*?
16. Apakah peserta didik diperbolehkan untuk membawa *smartphone*?
17. Apakah mempunyai lab sekolah? Pernahkah belajar di lab?
18. Bagaimana SOP penggunaan lab sekolah?
19. Materi apa yang dipelajari di kelas VII?
20. Bagaimana hasil rekap pengerjakan LKPD?

Lampiran 2 Lembar Kisi-Kisi Wawancara Pendahuluan

a. Tujuan

Wawancara pendahuluan bertujuan untuk mendapatkan permasalahan serta fakta dilapangan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika.

b. Narasumber

Narasumber pada wawancara pendahuluan ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya.

c. Pertanyaan

1. Apakah kamu menyukai pembelajaran matematika? Mengapa ?
2. Bagaimana dari pelajaran matematika yang menurutmu paling sulit dipahami?
3. Apakah dalam proses pembelajaran matematika guru pernah menggunakan media pembelajaran?
4. Apakah setelah selesai pembelajaran, guru pernah memberi tugas ?
5. Tugas yang diberikan berupa apa? Seperti apa?
6. Apakah pernah menggunakan LKPD digital atau elektronik LKPD?
7. Jika pernah, platform apa yang digunakan ?
8. Jika menggunakan LKPD cetak, apakah dilakukan proses penilaian oleh guru nya?
9. Apakah lembar LKPD nya diberikan lagi kepada siswa atau tidak?
10. Apakah ada refleksi atau *feedback* dari guru?