

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N., & Riyadi, R. (2018). The Effectiveness of Android Based Learning Media with Appy Pie Toward Indonesian Economics Subject. *Publisher of International Academics Journals*, 287-288.
- Ahsin, M., & Ristiyani. (2017). Validitas Buku Santun Berbahasa untuk Interaksi Pengasuhan Berbahasa Anak Jalanan di Rumah Singgah. *Transformatika*, 1(2), 246-261.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Gantang*, 27-40.
- Aksin, d. (2020). *Matematika SMP Kelas VII Semester 2*. Yogyakarta: PT Penerbit Intan Parwira.
- Alimah, L. F. (2013). Pengembangan Modul Fisika pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Berbasis Domain Pengetahuan Sains untuk Mengoptimalkan Minds-On Siswa SMA Negeri 3 Purworejo Kelas X Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Purworejo*.
- Amajida, J. (2020). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus*. Salatiga: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). IAIN.
- Ardianti, S., & dkk. (2017). Peningkatan Peduli Lingkungan dan Tanggung Jawab Melalui Model E-JAS dengan Pendekatan Science Edutainment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-7.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arofah, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*, 35-43.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arwinie, N. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis serta Self-Concept Siswa MTS melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Astuti, d. (2020). *Matematika*. Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara.

- Azis, & dkk. (2018). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika pada Materi Siswa Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X SMAN 1 Cisaat. *Jurnal Tradis Matematika*, 193-206.
- Azka, A. H., & dkk. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 224-236.
- Bahr, D., & Garcia, L. (2010). *Elementary Mathematics is Anything But Elementary: Content and Methods From a Development Perspective*. USA: Wadsworth, Cengage Learning.
- Behera, A. (2013). E-and M-Learning: A Comparative Study. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4(3), 65-78.
- Ben-Chaim, K., & Ilany. (2012). *Ratio Proportional*. Taipei: Sence Publishers Rotterdam Boston.
- Bernard, M. (2014). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMA Melalui Game Adobe Flash CS 4. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 205-213.
- Bintoro, S. H., & dkk. (2019). Kepraktisan Media Komik Matematika Berbasis Open Ended pada Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional* (hal. 16-24). Kudus: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNAPMAT).
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim Edukasi untuk Pengenalan Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 55-56.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, N. (2013). Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi dan Self-efficacy Mahasiswa pada Mata Kuliah Kalkulus. *Studi Pendahuluan*. Semarang: Tidak diterbitkan.
- Djaali, A. (2008). *Skala Likert*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ekawati, S. (2011). Deskripsi Kemampuan Koneksi Matematis Siswa pada Materi Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 4 Lamasi Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Pedagogy*.
- Fanny, d. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*.
- Fitriyani, W., & Sugiman, S. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teorema Pythagoras dengan Pendekatan Ideal Berbantuan Geogebra. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1 (2), 269-284.

- Hadin, H., & dkk. (2018). Analisis Kemampuan Koneksi Matematik Siswa MTS Ditinjau dari Self Regulated Learning. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 657-666.
- Hamidah, D. (2013). *Desain Pembelajaran Matematika pada Pembelajaran Perbandingan Senilai melalui Cerita Rakyat Legenda Candi Prambanan di SMP/MTs*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Handayani, D. P., & dkk. (2019). Pengembangan Media Game Side Scrolling dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3(3), 278-287.
- Hendriana, H. (2014). Membangun Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Humanis. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 52-60.
- Herawaty, D. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Negeri 12 Bandung. *Axiom*, 18-30.
- Hilda, d. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal TATSQIF*, 16(2).
- Hodiyanto. (2017). Kemampuan Komunikasi Matematis dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Admathedu*, 10-11.
- Imansari, N., & Suryanintinningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 11-16.
- Islamiah, N., & dkk. (2018). Analisis Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self Confidence Siswa SMP. *Journal on Education*, 47-57.
- Isnaeni, S., & dkk. (2019). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel. *Journal On Education*, 309-316.
- Jaijan, W., & Loipha, S. (2010). Exploring Thai Students' Kinds of Mathematical Connections in Open Approach. *International Journal of Education*, 33 (3): 175-184.
- Kemendikbud. (2013). *Bahan Ajar Pengelolaan Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kuswanti, Y., & dkk. (2018). Deskripsi Kesalahan Siswa pada Penyelesaian Masalah Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV). *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(7), 865-872.

- Laili, I., & dkk. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan pembelajaran*, 306-315.
- Lakburlawal, M. E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Untuk Muatan Pelajaran Matematika pada Subtema Hewan Disekitarku untuk Siswa SD Kelas II*. Yogyakarta: Universitas Sonata Dharma.
- Lanya, H. (2016). Pemahaman Konsep Perbandingan Siswa SMP Berkemampuan Matematika Rendah. *Jurnal FKIP Universitas Madura*, 20.
- Lestari, W., & Handayani, S. (2018). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Matematika Realistik untuk Kelas VII SMP Semester I. *Jurnal Analisa*, 4 (1), 51-60.
- Linto, R., & dkk. (2012). Kemampuan Koneksi Matematis dan Metode Pembelajaran Quantum Teaching dengan Peta Pikiran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Part 2, Vol. 1 No. 183-87.
- Lisyanti, D. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis E-Learning pada Siswa SMP Kelas VII. Dalam *Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Masykur, R., & Nofrizal. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 177-186.
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, T. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-20.
- Mulyasa, E. (2017). *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. NCTM: Reston VA.
- Nikmah, A., & dkk. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Model STAD Berbantu Media Puzzle Pecahan Siswa Kelas IV SD N 1 Buwaran. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 58-65.
- Nilasari, E., & dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1399-1404.

- Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 177-186.
- Nurafni, A., & Pujiastuti, H. (2019). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Ditinjau dari Self Confidence Siswa : Studi Kasus Di SMKN 4 Pandeglang . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (1).
- Nuzuliana, A., & dkk. (2015). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika pada Materi Fluida Statis di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, (hal. Vol. 4(1): 2339-0654).
- Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Materi Himpunan Berbantuan Video Pembelajaran . *AKSIOMA jurnal pendidikan matematika*, 67-77.
- Rahayu, r., & dkk. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1-8.
- Rahmawati. (2015). Desain Pembelajaran Perbandingan dengan Menggunakan Kertas Berpetak di Kelas VII. *Tesis*. Palembang: PPs Universitas Sriwijaya.
- Rahmawati, S., & Rizki, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai-nilai Islam pada Materi Aritmatika Sosial. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika*, 81-88.
- Ramadhani, R., & Amudi, A. (2020). Efektifitas Penggunaan Modul Matematika Dasar Pada Materi Bilangan Terhadap Hasil Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 64.
- Ratnaningsih, N., & Patmawati, H. (2016). Developing Character Based Interactive Learning Media to Facilitate Students Self-Learning of Mathematics Capita Selecta. *Prosiding ICTTE FKIP UNS 2015*, (hal. 1(1), 445-450).
- Resiani, d. (2015). Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMPN 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan* .

- Ristiyani, & Wanabuliandari, R. (2019). Program Hyponamathematics melalui Kata-Kata Positif untuk Guru SD 4 Bae Kudus. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(3), 249-254.
- Rohendi, D., & Dulpaja. (2013). Connected Mathematics Project (CMP) Model Based on Presentation Media to the Mathematical Connection Ability of Junior High School student . *Journal of Education and Practice*, 4 (4): 17-22.
- Rohendi, D., & Dulpaja, J. (2013). Connected Mathematics Project (CMP) Model Based on Presentation Media to the Mathematical Connection Ability of Junior High School Student. *Journal of Education and Practicetice*.
- Rohendi, D., & Dulpaja, J. (2013). Connected Mathematics Project (CMP) Model Based on Presentation Media to the Mathematical Connection Ability of Junior High School Student. *Journal of Education and Practiece*.
- Rohendi, D., & Dulpaja, J. (2013). *Journal of Education and Practice*. Dipetik 25, 2016, dari <http://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/viewFile/4512/4580>
- Romiszowski, A. (1996). System Approach to Design and Development. Dalam T. dalam Plomp, & D. Ely. Oxford: Pegamon Press.
- Roohullah, D. (2016). Enhanced and Effective Learning through Mobile Learning An Insight into Students Perception of Mobile Learning at University Level. *International Journal of Scientific Research in Science Engineering and Technology*, 674-681.
- Sadirman, A. S. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Safaat, H. (2014). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Diambil kembali dari Informatika: <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7>. 2rograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android
- Samiasih, R. (2017). Pengembangan E-Module Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Edcomtech*, 119-124.
- Sani, R. A. (2015). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sawyer, A. (2008). *Making Connection: Promomting Connectednessin Early Mathematics Education*. Dipetik November 15, 2015, dari Proceeding of the 30th annual conference of the Mathematics Education Research Group of Australia. Dalam M. Goos, R. Brown,& K. Makar (ED): <http://www.merga.net.au/documents/RP512008.pdf>

- Setiani, C. (2014). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kompetensi Dasar Membuat Keputusan Kelas X SMK Widya Praja Ungaran. *Economic education analysis journal*, 17-23.
- Shanley, L. (2016). Evaluating Longitudinal Mathematics Achievement Growth: Modeling and Measurement Considerations For Assessing Academic Progress. *Educational Researcher*, 1-11.
- Sholikhah, U. P. (2021). *Pengembangan Buku Ajar Siswa dengan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Materi Trigonometri*. Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Simarmata, A. (2017). Pengembangan E-Module Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemograman Desktop Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal KARMAPATI*, 93-102.
- Siniguian, M. T. (2017). Students Difficulty in Solving Mathematical Problems. *International Journal of Advanced Research in Engineering and Applied Sciences*, 6(2), 1-12.
- Sugiharni, G. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2):88-95.
- Sugiman. (2008). *Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama*. Dipetik 1 18, 2016, dari staff.uny.ac.id/sites/default/files/131930135/2008_koneksi_Mat.pdf
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suherman, E. (2008). *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa*. Bandung: Univesitas Pendidikan Indonesia.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sumarmo, U. (2013). *Berpikir dan Disposisi Matematik serta Pembelajarannya*. Bandung: SPs UPI.
- Sumarmoo. (2014). *Hard Skills dan Soft Skills*. Bandung: Refika Aditama.
- Sundayana, R. (2014). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

- Syahroni, M., & dkk. (2016). The Effect Of Using Digimon (Science Digital Module) with Scientific Approach at The Visualization of Students Independence And Learning Results. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5 (1), 116-122.
- Ulya, H., & Rahayu, R. (2018). Uji Kelayakan Perangkat Pembelajaran Open-Ended Berbasis Etnomatematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 183-194.
- Umar. (2013). Media Pendidikan. *Jurnal Tarbawiyah*, 8.
- UU. (2003). *Paten No. 20*. Indonesia.
- Wahyudin. (2010). *Materi Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis*. Bandung: Penerbit Mandiri.
- Wanabuliandari. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Assisted Individualization dengan Macromedia Authorware Materi Segi Empat Kelas VII SMPN 3 Kudus. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 1-12.
- Wanabuliandari, S., & Ulya, H. (2018). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- WanabuliandariS, & dkk. (2018). Edutainment Module Based on Local Culture of Estern Pantai Utara, Central Java Reviewed From Experts. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.14), 242-245.
- Wardhati, A. N., & Pradipta, A. W. (2019). Kelayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media pada Pengembangan Buku Ajar Statistika untuk Pendidikan Olahraga di IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Efektor*, 61-67.
- Warih, P., & dkk. (2016). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VIII pada Materi Teorema Pythagoras. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya [KNIP 1]*, 377-384.
- Wenni, M. (2020). Pengembangan E-Modul Format EPUB untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Pada Materi Trigonometri. *Jurnal PTK & Pendidikan*, 25-31.
- Wicaksono, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 In Accounting Course. *Journal of accounting and business education*, 122-139.
- Wijayanto, & Zuhri, S. (2014). Pengembangan E-Modul Berbasis Flik Book Maker dengan Model Project Based Learning untuk Mengembangkan

Kemampuan Pemecahan Masalah. *Prosiding Mathematics and Science Forum*.

Yudhi. (2017). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Yuniar, F., & dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran SegiEmpat Berbasis Adobe Flash CS6 Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Matematis. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 6(2), 101-112.

Zamnah, L., & Ruswana, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis dan Self Confidence Melalui Pembelajaran Peer Instruction With Structured Inquiry (PISI). *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 49-62.

