

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'diun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Amanda, Niken. 2019. *Pengembangan Media Budel (Buku berjendela) pada tema 4 Keluargaku Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Skripsi : Universitas PGRI Semarang.
- Anggraeni, M., Martha dari, G.I., & Husni ah, L. 2020. *Aplikasi Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian berbasis Android*. 2(2) pp 225-238.
- Anwar, I. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar*. Bahan Kuliah Online. Direktori UPI: Bandung.
- Ardianti., S.D., Wanabuliandari, S., & Rahardjo, S. 2019. *The Implementation Of E-JAS Science Edutainment To Improve Elementary School Student's Conceptual Understanding*. Unnes Science Educational Jurnal: 8 (1).
- Arikunto. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrial, Syahrial, Maison, M., Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. 2020. *Ethnoconstructivism E-Module to Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 9(1), 30–41. DOI:10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222
- Blazar, D., & Kraft, M. 2017. *Teacher and "Teaching Effects on Students" Attitudes and Behaviors*. Educational Evaluation and Policy Analysis: 39 (1) DOI:10.3102/0162373716670260.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 1989. *Educational research: An introduction(5<sup>th</sup> ed.)*. New Yoark: Longman.
- Chabib, Moch., Djatmika, Ery Tri., Kuswandi, Dedi. 2017. *Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD*. Jurnal Pendidikan, 2(7).
- Charon, Nicholas, D Ph, T. Givens, A Luedtke, Javier Arregui, Mathew Creighton, Mari Murtonen, et al. 2013. *Human Development Report 2015 Work for Human Development*. Public Health: 27 (6) :18 DOI:10.1177/0956247815583253.
- Daryanto. 2013, *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gaya Media.

- Dwi, Rahmawati. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika*. Doctoral Dissertation: UIN Raden Intan Lampung.
- Fatimah, Dewi., Murtono, Su'ad. 2020. *Pengembangan Media Karena untuk Operasi Hitung Perkalian pada siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 4(3) pp 526-532.
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. DOI: 10.31004/basicedu.v4i3.417.
- Fitri., dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo*. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Infomatika dan Komputer*, 4(1) : 1-4.
- Gazali, R. Y. 2016. *Pembelajaran Matematika yang Bermakna*. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181-190.
- Hall, M.C. 2007. *Key Aspects of Competency-Based Assesment*. South Australia: National Centre of Education Research.
- Hake, R.R. 1998. *Interactive Engagment vs Traditional Methods: A Six Tousand student Durvey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Course*. *American Journal of Physics*.
- Hardiyanti, Dwi Astuti., Fakhriyah, Fina., Fathurohman, Irfai. 2019. *Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal Pada Materi Gaya Dan Cerita Fiksi Di Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Herman, Aguinis. 2013. *Performance management 3th-ed*. United States: Pearson Education.
- Hermanto, Y. B., Agustini, V., & Srimulyani. 2021. *The Challenges of Online Learning During the Covid-19 Pandemic*. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(1). DOI:10.23887/jpp.v54i1.29703.
- Jafar, A.F., R. Rusli, M. Dinar, I. Irwan, and H. Hastuty. 2020. *The effectiveness of Video Assited Flipped Classroom Learning Model Implementation in Integral Calculus*. *Journal of Applied Science Engineering Technology and Education.*, 2(1), pp 97-103.DOI:10.35877/454RI.asci2144.

- Kenedi, A. K., Hendri, S., & Ladiva, H. B. 2018. *Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Matematika*. Numeracy, 5(2), 226–235.
- Khairani, Makmum. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal 33.
- Kim, H. 2013. *Exercise Rehabilitation for Smartphone addiction*. Journal of Exercise Rehabilitation. 9 (6), pp 500-505.
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. 2019. *Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa*. 07(2) DOI:10.31800/jtp.kw.v7n2.p91-103.
- Kumalasari, Novita., Fathurohman, Irfai., Fakhriyah, Fina. 2023. *Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 10 No. 2. pp. 554-563.
- Latif, M. A., Ainy, C., & Hidayatullah, A. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan RME*. Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 44–52.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Miles, M. and Huberman, A. (1984). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. SAGE: Beverly Hills.
- Mita, Ulfah, Kurnia., Utaminingsih, Sri., Fathurrohman, Irfai. 2021. *Keefektifan Media Treasure of Science Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran. Volume 5 Nomor 3, pp 493-501. doi: <https://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38790>.
- Mulyadi, R. Syahrul, Atmazaky, dan Agustina. 2011. *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Student with Learning Difficulties*. American Research Institute. June 2014, 3(2).
- Mulyani, F., & Haliza, N. 2021. *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ( Iptek ) dalam Pendidikan*. Jurnal Research & Learning in Faculty of Education. 3(1), 101–109. DOI:10.31004/jpdk.v3i1.1432.

- Nasution, Anita. 2016. *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Kependidikan. 1 (1) pp 47-63.
- Nisai, M., Fathurohman, Irfai., Purbasari, Imaniar. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media Daper*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol.6 , No.3 doi: 10.5281/zenodo.3960155.
- Ngussa, B.M. 2014. *Application of ADDIE Model of Instruction in Teaching-Learning Transaction among Teachers of Mara Conference Adventist Secondary Schools, Tanzania*. Jurnal Of Education and Practice: 5 (25), 1-11 DOI:10.1.1.997.6465.
- Nofriyandi, dkk. 2021. *Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Matematika Berbasis Education For Sustainable Development Guru*. Community Education Engagement Journal. 2(2), pp 21-26.
- Novilanti, F. R., & Suripah, S. 2021. *Alternatif Pembelajaran Geometri Berbantuan Software GeoGebra di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), pp 357-367. DOI:10.31004/cendikia.v5i1.538.
- Nuraeni, D., Uswatun, D. A., & Nurasih, I. 2020. *Analisis Pemahaman Konsep Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring di kelas IV B SDN Pintukisi*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: V hal 61-75.
- Puspitasari, R. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Melalui E-Modul Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 3 Kelas 5 SD*. Doctoral Dissertation: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. 2017. *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Pelajaran "Sistem Komputer" untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 14(1), 40-49. DOI:10.23887/jptk.v14i1.9880.
- Revita, R. 2019. *Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk SMP*. Journal for Research in Mathematics Learning, 2(2) : 148-154.
- Romdiani, N. S., & Lestari, P. (2018). *Efektifitas Pembelajaran Dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa*. JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), 2(2), 250. DOI:10.33603/jnpm.v2i2.984.

- Sahlberg, Pasi. 2011. *Padoxes of Educational Improvement: The Finnish Experience*. *Scottish Educational Review*: 43(1), 3-23.
- Santi., Prasetya. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv Sdn Bahagia 04*. *Jurnal Tunas Bangsa*. 9(2) pp 88-101.
- Sari, Bintari Kartika. 2017. *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Surabaya: 27 Juli 2017. Hal. 87-102.
- Sarica, Gulcin Nagehan, and Nadire Cavus. 2009. *New Trends in 21<sup>st</sup> Century English Learning*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*: 1 (1) 43945.
- Septi, A. 2021. *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Belajar Di SD/MI*. *Doctoral Dissertation*: UIN Raden Intan Lampung.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah, L., Russel., James, D. 2014. *Instructional Tecnology Media for learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* Jakarta: Kencana.
- Sundayana, R. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan (III)*. Bandung: ALFABETA.
- Sofyan H., Anggereini, E., & Saadiah, J. 2019. *Development of E-Modules Based on Local Wisdom in Central Learning Model at Kingdergartens in Jambi City*. *European Journal of Educational Research*: 8 (4), 1137-1143. DOI: 10.12973/eu/jer.8.4.1137.
- Sukmawati, F. 2016. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP Berbasis Adroid Untuk Bekal Menghadapi UAN di SMP Bakti 1 Surakarta*. *Jurnal Teknologi Informasi*, 11(31) : 1-7.
- Sugiharni, Gusti Ayu Dessy., Setiasih Ni Wayan., dkk. 2018. *Development Of Alkin Model Instruments As Evaluation Tools Of Blended Learning Implementation In Discrete Mathematics Course On Stikom Bali*. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 17(96).
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember. CV Pustaka Abadi.

- Swanggono, Aris. 2021. *Pengembangan Ethno-Digital Module Berbasis Kesantunan Berbahasa Untuk Ketrampilan Berbicara Kelas IV Sekolah Dasar*. Tesis. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Vatricia, S., Maizora, S., S, Fachrudin. M. 2017. *Pengembangan Aplikasi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Pada Materi Lingkaran Kelas VIII*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah, 1(1) : 36-40.
- Van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N. and Plomp, T. eds. 2012. *Design approaches and tools in education and training*. In Springer Science & Business Media.
- Wanabuliandari, S.. 2016. *Pengenalan Budaya Lokal Kota Kudus Melalui Pembelajaran Etnomatematika Pada Anak Usia Dini*. Prosiding Seminar Nasional: Implementasi Bimbingan dan Konseling pada Lembaga pendidikan Anak Usia Dini Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini. ISBN :978-602-1180-38-9, hal 40-53.
- Wanabuliandari, S., dan Ulya, H. 2018. *Penelitian Matematika*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Wibowo, E. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. Doctoral Dissertation: UIN Raden Intan Lampung.
- Yektyastuti, R. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2 (1), 88-99.
- Yulando, Steven., Sutopo, and Tabughang Franklin Chi. 2019. *Electronic Module Design and Development: An Interactive Learning*. American Journal of Educational Research: 7(10) DOI:10.12691/education-7-10-4.