

DAFTAR PUSTAKA

- Aftiani, Resi Yulia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. Repository Unja.
- Ainun, A.M., (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Software Maple Pada Mata Kuliah Kalkulus I Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika. UIN Alauddin Makassar.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksual*. Jakarta: Kencana.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Andi Prastowo. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Andriani, S. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Praktikum Kalkulus Melalui Program Maple untuk Meningkatkan Penalaran dan Representasi Mahasiswa. ATIKAN.
- Ardina, F.R., & Sa'dijahc C. (2019). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Tulis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Astuti, R., Nurmitasari, N., & Sutrianingsih, N (2021). Math Bilbul "Alaihisalam" as a Learning Innovation During Covid 19. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 5(2), 153-277
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya

- Ebih AR Arhasy, & Mulyani, E. (2017). Kontribusi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Software Maple Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self Regulated Learning Mahasiswa. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*.
- Eka, F. H. (2013). Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Pengajaran Langsung Dengan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII SMP Ummul Mukminin Makassar (dibimbing oleh Hamzah Upu dan Muhammad Darwis M) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Ellati Watin, & Kustijono, R. (2017). Efektivitas penggunaan E-book dengan Flip PDF Professional untuk melatih keterampilan proses sains. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Hasan, M., dkk. (Ed.). (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Himmah, E. F. I. (2019). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Suhu Dan Kalor. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.
- Indriyani. (2013). Mengembangkan Konsep Sains dan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Bimbingan.
- Junaidi. (2015). Penggunaan Software Maple Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Integral. *Visipena Journal*.
- Karunia, E.L., & Mokhammad, R.Y. (2018) *Penelitian Pendidikan Matematika*, Bandung: Reflika Aditama.
- Lestari, K. E. dan Yudhanegara, M.R.(2018).*Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama*
- Maifit Hendriani, & Meria Ultra Gusteti. (2022). Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD Di Era Digital.
- Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

- Purnomo, E. A., Fathurohman, A., Budiharto. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Ideal Problem Solving berbasis Maple Mata kuliah Kalkulus.
- Ramlawati, Liliyasi, Martoprawiro, M. A., dan Wulan, A.R. (2014). The Effect of Electronic Portfolio Assessment Model to Increase of Student's Generic Science Skills in Practical Inorganic Chemistry. *J. Educ. L.*
- Riduwan & Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rizqi, H. (2015). Pengembangan Dan Analisis E-Lkpd (Elektronik – Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Multimedia Pada Materi Mengoperasikan Software Spreadsheet: Lumbung Pustaka UNY.
- Sahriana, P. R. (2020). Story Of Math: Pengembangan Serious Game Berorientasi Learning By Doing Pada Pembelajaran Konversi Satuan Waktu Untuk Siswa Kelas 3 SD: Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sari, Y. P. (2019). *Pengembangan LKPD Elektronik dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains pada Materi Gelombang Bunyi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Seruni, R., Munawaroh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan modul elektronik (e-module) biokimia pada materi metabolisme lipid menggunakan Flip PDF Professional: *Jurnal Tadris Kimiya*.
- Sofyan Siregar. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif: dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*. Penerbit Kencana: Jakarta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Trianto. (2010). "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif, Konsep Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)". 1st edn. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uwes Anis Chaeruman. (2019). Instrumen Evaluasi Bahan Ajar.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup.