

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. A., Syachruroji, A., & Hendracipta, N. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 2, 28–34. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jpmu%0A>
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Basri, B., Tayeb, T., Abrar, A. I. P., Nur, F., & Angriani, A. D. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Aljabar. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 173–182. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v8i2.1542>
- Budi, T., Ramadhona, R., & Tambunan, L. R. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Students Online Journal*, 2(2), 1568–1575.
- Cahayana, R., Izzati, N., & Rosmery, L. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematis Kelas X di SMK Negeri 2 Tanjungpinang. 2013, 686–691.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151–160.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional*.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Elvi, M., Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Software Geogebra Pada Materi Transformasi Geometri. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 80–91. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.80-91>
- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 18(2), 218–229. <https://doi.org/10.21831/jep.v18i2.41224>
- Hadi, S., & Radiyatul, R. (2014). Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.20527/edumat.v2i1.603>

- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. In *Depdiknas Jakarta*. Depdiknas.
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Jubaerudin, J., Supratman, & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178–189.
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kristianti, D. & Julia, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, 4(1), 38–50.
- Ma'wa, A., Hapipi, H., Turmuzi, M., & Azmi, S. (2021). Pengembangan LKPD berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(4), 631–640. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i4.114>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*.
- Munika, R. D., Marsitin, R., & Sesanti, N. R. (2021). E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Disertai Kuis Interaktif Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(2), 201–214. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.2.201-214>
- Nani, D., Rezeki, S., & Herlina, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Self Efficacy dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Eproceedings.Umpwr.Ac.Id*, 7(3), 57–65. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/1196>
- Prastowo, A. Y., & Waluya, S. B. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Percaya Diri pada Model Project Based Learning dengan Asesmen Kinerja. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 3(3), 209–2017. http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v3i3.133
- Purnama, A., & Suparman, S. (2020). Studi Pendahuluan: E-LKPD Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 131. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.8169>
- Rahmat, A. (2013). Pengantar Pendidikan Teori, Konsep, dan aplikasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9, 1689–1699. <https://id.id1lib.org/book/18179945/48cd87>

- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Riza, M., Fajriah, N., & Hidayanto, T. (2022). Pengembangan LKPD Elektronik Materi Perbandingan Trigonometri Pada Segitiga Siku-Siku Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 20–31. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v9i1.2275>
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning* (R. Sikumbang (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Santi, I. K. L., & Santosa, R. H. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Saintifik pada Materi Pokok Geometri Ruang SMP. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.21831/pg.v11i1.9673>
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., Aan, A., Permana, J., & Sindu. (2020). Keefektifan Penerapan Objek Pembelajaran Articulate Storyline 3 terhadap Kognitif Mahasiswa pada Mata Kuliah Sistem Komputer Dasar. 10(3), 290–299. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.Vokasi>
- Suci, A. A. W., & Rosyidi, A. H. (2012). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Problem Posing Berkelompok. *MATHEdunesa*, 1(2), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/3/article/view/1204/873>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Sugiyono, 2019.pdf. In *Statistika untuk Penelitian*.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susanti, S., Siregar, N. A. R., & Elvi, M. (2022). Efektivitas LKPD Berbasis Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas XI SMA. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 2(2), 44–53. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v2i2.197>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children. *A Sourcebook*, Mc, 195.
- Umaroh, U., Novaliyosi, & Setiani, Y. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (e-lkpd) berbasis problem based learning untuk memfasilitasi kemampuan penalaran peserta didik pada materi lingkaran. *WILANGAN: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 61–70.
- Umbaryati. (2016). Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran

Matematika. 2016: *Prosiding Seminar Nasional Matematika IX 2015*, 1(9), 217–225.

Weli, S. (2021). *Pengembangan Lkpd Model Problem-Based Learning Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas Vii*. 1–173. file:///C:/Users/user/Downloads/WELI SUSANTI.pdf

Yakin, A. (2021). *Pengembangan E-LKPD Berciri Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis*. September, 53. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/80473>

Yustianingsih, R., Syarifuddin, H., & Yerizon, Y. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VIII. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(2), 258. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i2.563>

Zein, M., & Darto. (2012). Evaluasi Pembelajaran Matematika. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

