

DAFTAR PUSTAKA

- Agna, D. C. (2023). *Pengembangan E-LKPD matematika berbasis web-blogger berbantuan FlipHTML5 dan Quizizz untuk meningkatkan pemahaman konsep*. Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/73639/>
- Aksara, M., Akademia, G., & Akademia, A. G. (2023). *Metodologi penulisan (kuantitatif & kualitatif)*. Alpindo, O., Liana, M., & Fitriani, R. (2022). Pengembangan media fisika interaktif berbasis discovery learning untuk meningkatkan critical thinking skill peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(1), 35. <https://doi.org/10.24127/jpf.v10i1.4297>
- Alviana, S. (2024). *Pengembangan e-LKPD konsep usaha dan energi bagi peserta didik di SMA*. Universitas PGRI Palembang. <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/671/>
- Amalia, S. R., Fasha, E. F., & Arifha, I. N. (2024). Aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis Android Kodular meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 10(2), 245-256. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpse/article/view/5157>
- Amelia, R., & Nasution, M. T. (2023). Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 17(1), 55–63.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anisa, S., Erika, F., & Nurhadi, M. (2024). Analisis kebutuhan peserta didik untuk pengembangan E-LKPD berbasis problem based learning terintegrasi kearifan lokal sebagai pendukung implementasi kurikulum merdeka. *Journal of Innovation and Technology in MBKM*, 5(2), 112-125. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jit-mbkm/article/view/32692>
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2021). Pengembangan instrumen minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1), 78-89. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i1.9311>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penulisan: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penulisan: Suatu pendekatan praktik* (Revisi ed.). Rineka Cipta.

- Ariyanto, L., Aditya, D., & Dwijayanti, I. (2019). Pengembangan Android Apps berbasis discovery learning untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas VII. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 40-52. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i1.355>
- Astuti, F. D., & Handayani, L. (2020). Validasi lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis literasi sains untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 212–220.
- Astuti, L., & Mulyanto. (2019). Validitas dan praktikalitas LKPD interaktif berbasis Android dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 33–41.
- Ayunda, R. P., Zakir, S., Sesmiarni, Z., & Aprison, W. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis Android menggunakan Kodular pada mata pelajaran matematika kelas VIII di MTSS Plus Padang Kandang Kabupaten Padang Pariaman. *KOLONI*, 2(3), 145-158. <http://koloni.or.id/index.php/koloni/article/view/428>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen*.
- Br Ginting, D. P. P., & Siagian, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan ISpring dan APK Builder. *JEVTE Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 2(2), 108-118. <https://doi.org/10.24114/jevte.v2i2.40541>
- Cahyani, C., Tamam, B., Yuniasti, A., & Wulandari, R. (2024). Respon peserta didik terhadap E-LKPD berbasis CLIS tema Gunung Bromo Probolinggo untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 7(3), 28–39.
- Cahyanti, A. D., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis web-blogger berbantuan FlipHTML5 dan Quizizz untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 89-102.
- Chandra, A., & Hidayati, A. (2023). Pengembangan LKPD berbasis pendekatan realistic mathematics education. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 280-295. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.14336>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

- Dasar, W. O. S., Samiha, Y. T., Asnilawati, A., Riswanda, J., & Sari, N. P. (2020). Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis multimedia interaktif dilengkapi education game. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 156-168.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004: Standar kompetensi mata pelajaran matematika sekolah menengah pertama dan madrasah tsanawiyah*. Depdiknas.
- Dewi, A. R., & Subekti, L. (2021). Validasi media pembelajaran digital untuk pembelajaran matematika berbasis smartphone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45–55.
- Dewi, N. R., & Subekti, H. (2021). Validasi media pembelajaran interaktif menggunakan Storyline 3 dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–53.
- 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>
- Fadilah, S. R., & Effendi, K. N. S. (2023). Analisis kebutuhan LKPD interaktif pada materi aljabar SMP selama pembelajaran daring. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 8(1), 67-78. <https://jurnal.unigal.ac.id/teorema/article/view/7208>
- Faidz, N. A. Al. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis problem based learning pada materi perbandingan senilai. *AKSIOMA*, 14(1), 275–286.
- Farid, A., & Sudarma, K. (2022). Meningkatkan minat dan hasil belajar kelompok melalui LKPD berbasis cooperative learning tipe two stay two stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126–134.
- Fatirul, A., & As'ari, D. (2024). Validitas dan reliabilitas instrumen penilaian berpikir kreatif berbasis Nearpod. *EduProxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(3), 963–975. <https://www.jurnal.stkipppgritlungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/5351>
- Fidiah, N., & Fauzi, K. M. S. (2023). *Pengembangan LKPD matematika berbantuan GeoGebra dengan pendekatan STEM untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik SMP Negeri 1 Medan*. Universitas Negeri Medan. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/58543/>

- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD berbantuan Liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Proceeding Umsurabaya*, 5(2), 234-245.
<https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14918>
- Friantini, R., & Winata, H. (2019). Pengaruh pemahaman konsep terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 45–52.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Girsang, T. A., & Surya, E. (2023). *Pengembangan e-modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan realistic mathematics education dalam pemahamankonsep*. Universitas Negeri Medan.
<https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/58512/>
- Gunawan, I. (2021). Desain media interaktif dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 33–44.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Hanum, L., & Amini, R. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis problem based learning menggunakan aplikasi Book Creator di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2183–2194.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7963>
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada operasi matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1), 51-60.
<https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Hasanah, U., & Fauzi, M. (2021). Validasi kebahasaan lembar kerja matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 9(1), 25–33.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar peserta didik dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>

- Hidayati, A., & Ramadhani, S. (2021). Efektivitas media visual interaktif terhadap pemahaman materi matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 88-97.
- Husna, N. A. U. L., Nur, I., & Riani, S. N. A. (2025). *Pengembangan E-LKPD pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan kesiapan belajar peserta didik pada materi kekongruenan dan kesebangunan*. Universitas Maritim Raja Ali Haji. <http://repositori.umrah.ac.id/id/eprint/8444>
- Husna, N., Suryadi, D., & Syaodih, E. (2021). Pengembangan LKPD berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 112–123. <https://doi.org/10.24815/jpm.v15i2.XXXX>
- Hutabarat, L. B., Antika, R., & Fera, M. (2021). Pengembangan e-LKPD flipbook interaktif berbasis penemuan terbimbing pada materi transformasi geometri kelas XI SMA. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Kependidikan*, 2(3), 178-189.
- Jazuli, L. O. A., Arvyaty, A., Hasnawaty, H., & Ibrahim, M. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 139–152. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i2.71066>
- Jenanda, B. (2021). *Pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia (PMRI) materi kekongruenan dan kesebangunan kelas IX SMP N 1 Batusangkar*. UIN Mahmud Yunus Batusangkar. <https://repo.uinmybatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/21472>
- Juminah, J., Muhammadiyah, M., & Hamid, S. (2022). *Model desain kelas & proses belajar mengajar*.
- Jutech. (2024). Pengembangan instrumen evaluasi berbasis Android: Validitas ahli dan uji kelompok besar. *Jurnal Teknologi dan Kedokteran (Jutech)*, 5(2), 134–145. <https://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/3686>
- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding it up: Helping children learn mathematics*. National Academy Press.
- Kurniawan, H., & Lestari, D. (2022). Pengaruh LKPD digital terhadap kemandirian dan aktivitas belajar matematika. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1), 102–112.

- Kusuma, A. W. (2022). Pengembangan E-LKPD berbasis hasil tes diagnostik awal peserta didik dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 10(1), 34–42.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan media komik matematika digital untuk pembelajaran materi pecahan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Lentera Sains. (2020). Validitas instrumen berpikir kritis melalui model problem-based learning. *Lentera Sains: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 125–136. <https://jurnallensa.web.id/index.php/lensa/article/view/121>
- Lestari, A., & Suryani, N. (2021). Desain visual interaktif untuk pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 98–106.
- Lestari, H. P., & Yudhanegara, M. R. (2019). Analisis kesulitan siswa dalam memahami konsep lingkaran di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.xxxx/jpmi.v4i1.XXX>
- Linda, D. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan e-LKPD berbasis STEM-PjBL pada materi koloid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 11(1), 75–83. <https://doi.org/10.21831/jpms.v11i1.59399>
- Lumbanraja, L. H., & Daulay, S. (2018). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda pada butir tes soal ujian tengah semester bahasa Indonesia kelas XII SMA Negeri 7 Medan tahun pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.24114/kjb.v6i1.10814>
- Maulana, I., & Zulkardi. (2020). Pengembangan E-LKPD berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 15–25.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penulisan pengembangan (research and development). *Repository LPPM Unila*, 10, 1–8.
- Mubarrok, A., Budi, S., & Rachmani, N. (2025). Peran media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *PRISMA*, 8, 51–63.
- Muhamad Saleh, Rifaatul Mahmuzah, & Nurul Ayu. (2020). Pembelajaran luas dan keliling lingkaran melalui pendekatan contextual teaching and learning. *Numeracy*, 7(1), 79–94. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i1.1002>

- Mulyatiningsih, E. (2016). *Metode penulisan terapan bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Muslich, M. (2017a). *Desain dan evaluasi instruksional PAI*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, M. (2017b). *Pengantar suntingan teks*. Erlangga.
- Nareswari, A., & Arfinanti, N. (2023). Systematic literature review: Media pembelajaran untuk meningkatkan literasi matematika. *Quadratic: Journal of Innovation and Technology in Mathematics Education*, 5(2), 112-125. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/quadratic/article/download/8450/3199>
- Nasution, M. I., & Zulela, M. S. (2023). Asesmen diagnostik sebagai pendekatan awal dalam pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 22–31.
- Nasution, S., & Zulela, M. S. (2023). Strategi pembelajaran berdasarkan hasil diagnostik awal dalam meningkatkan kesiapan belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 143–150.
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Principles and standards for school mathematics*. NCTM.
- Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, & I Wayan Sujana. (2022). LKPD sebagai media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan IPA sekolah dasar. *Jurnal Penulisan dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Nieveen, N. (2007). Formative evaluation in educational design research. In J. van den Akker et al. (Eds.), *Educational design research* (pp. 89–102). Routledge.
- Ningsih, D. A., & Ardi, Z. (2022). Pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis saintifik terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(3), 231–239.
- No, V., Jurnal, J., Matematika, P., Lembar, P., Peserta, K., & Berbasis, D. (2021). Discovery learning pada materi matriks untuk peserta didik kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 90–94.

- Nofitasari, D. A., Sunismi, S., & Fathani, A. A. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis pemecahan masalah menggunakan Liveworksheet materi bangun ruang sisi lengkung untuk kelas IX. *Jurnal Penulisan, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 18(11), 1245-1258.
<https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/22785>
- Nugroho, H. A., & Subandi. (2022). Pengembangan E-LKPD matematika interaktif menggunakan Liveworksheet. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 9(1), 88–95.
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian dalam pembelajaran bahasa dan sastra*. BPFE.
- Nurrahmah, S., & Irwan, I. (2020). Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 54–62.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2022). *Buku ajar dasar-dasar statistik penulisan*. Sibuku Media.
- Pendidikan, K., Teknologi, D. A. N., & Teknik, F. (2023). *Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi*.
- Prabawanto, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi lingkaran untuk meningkatkan kemampuan visualisasi dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 109–118.
<https://doi.org/10.xxxx/jipm.v8i2.XXX>
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan fungsi distraktor PTS matematika SMPN Jakarta. *Original Research*, 3(80), 109–118.
- Pranata, D., Lestari, R. W., & Gunawan, A. (2022). Validasi bahasa media digital interaktif dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 14(2), 142–150.
- Prasetyo, M. M., Fathani, A. H., Malang, U. I., & Malang, K. (2024). Peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 646–654.
- Pratiwi, R., & Sugiman. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis smartphone untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 45-56.
- Prawiradilaga, W. (2016). *Desain dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif*. Kencana.

- Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD interaktif materi pengenalan bangun datar berbasis etnomatematika peserta didik kelas I SD. *Mimbar Ilmu*, 27 (2) , 234-245.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/44777>
- Puriasih, L. P., & Rati, N. W. (2022). E-LKPD interaktif berbasis problem solving pada materi skala dan perbandingan kelas V sekolah dasar. *Jurnal PedagogidanPembelajaran*, 5(2), 156-167.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/48848>
- Putra, A. D., & Kurniawan, H. (2020). Evaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis mobile learning untuk siswa sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 31–41.
- Putri, A. S., & Agustina, R. (2021). Penggunaan E-LKPD berbasis Android terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 105–113.
- Putri, N., & Astawan, I. G. (2022). E-LKPD interaktif dengan model project based learning materi bangun ruang kelas V sekolah dasar. *Jurnal PedagogidanPembelajaran*, 5(1), 89-98.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/47231>
- Putri, R. A., & Widodo, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif dengan validasi ahli media dan konten dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 8(2), 133–142.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rachmawati, Y., Maizora, S., & Maulidiya, D. (2019). Validitas lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis discovery learning pada materi bangun datar segiempat di kelas VII SMP Negeri 1 Bengkulu Tengah. *Jurnal Penulisan Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(2), 162–171.
- Radiusman, R. (2020). Studi literasi: Pemahaman konsep anak pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 1-8. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahayu, T. D., Dwijanto, & Sukestiyarno, Y. L. (2022). Analisis miskonsepsi siswa pada materi geometri lingkaran menggunakan tes diagnostik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 123–134.

- Rahmajati, A. D. R., & Dewi, K. K. (2024). Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA melalui pendekatan pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) pada kelas VII F di SMP Negeri 11 Surakarta. *Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 84-95. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.78714>
- Ramdhani, N. F., Kusumah, R., & Rahmawati, N. F. (2024). Pengembangan LKPD berbasis QR-code menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran IPAS kelas IV. *Edum Journal*, 7(2), 307–322.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penulisan*. Alfabeta.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Ruseffendi, E. T. (1991). *Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Tarsito.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11, 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sahara, A. I., & Adistana, G. A. Y. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi perhitungan volume pekerjaan pondasi dan sloof. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 9(2), 1–11.
- Salsabila, A. N., Legthonia, I. F., Azzara, M., & Pratama, R. (2025). Pengaruh media interaktif digital dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal LensaPendas*, 10(1), 45-58. <https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/lensapendas/article/view/4273>
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis kecakapan abad 21*. Bumi Aksara.
- Saparina, S. (2022). *Pengembangan E-LKPD berbasis problem based learning yang berorientasi pada keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep peserta didik SMP*. Universitas Jambi. <https://repository.unja.ac.id/43954/>
- Saputra, R., Rahman, F. A., & Utami, N. L. M. (2022). Validasi media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk materi fisika dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 14(1), 67–77.

- Sari, D. P., & Herman, T. (2020). Pengembangan LKPD interaktif berbasis Android untuk pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 45–53.
- Sari, N. P., & Setyawati, R. (2021). Pengaruh media interaktif terhadap keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 88-96.
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022a). Upaya meningkatkan belajar matematika melalui e-LKPD interaktif muatan matematika materi simetri lipat dan simetri putar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 164–173. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/46561>
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022b). Upaya meningkatkan belajar matematika melalui E-LKPD interaktif muatan matematika materi simetri lipat dan simetri putar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 164–173. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46561>
- Septiani, A., Yuhana, Y., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan LKPD untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika: Systematic literature review. *Jurnal Basicedu*, 6, 10110–10121. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3782>
- Septiani, I., Wulandari, T., & Hidayat, D. (2022). Pengaruh LKPD digital terhadap partisipasi aktif dan pemahaman konsep siswa pada materi geometri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 213–222.
- Sesili, A., & Panjaitan, M. (n.d.). *Pengembangan E-LKPD dengan menggunakan Wizer.me berbasis problem based learning untuk meningkatkan pemecahan masalah*. Universitas Negeri Medan. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/58546/>
- Setya, D. P. (2024). *Pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis Live Worksheets terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik*. Universitas Islam Sultan Agung. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/34472>
- Sholiha, S., & Zelpita, D. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) pada mata pelajaran ekonomi di SMA Kartikatama. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 234-245.
- Siregar, R. (2019). Penerapan model pembelajaran ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi peserta didik pada SMK PABA Binjai. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>

- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja. *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sugiyono. (2011). *Metode penulisan kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penulisan dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penulisan pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, E., dkk. (2003). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. UPI Press.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>
- Susanti, S. (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/ijpublication.v2i2.197>
- Syafitri, L., & Aisyah, N. (2021). Penggunaan media visual interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi lingkaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 77–85.
- Syahputri, D. N., Solikhin, F., & Rahayu, S. (2023). Pengembangan e-LKPD berbasis discovery learning untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi reaksi redoks. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 2845–2858. <https://journal.unnes.ac.id/nju/JIPK/article/view/37598>
- Syam, B. M., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Construct 2 pada materi relasi dan fungsi untuk kelas VIII SMP. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 4(2), 114–125. <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss2/498>

- T Jesica, S., & Manurung, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar di SMP Swasta Katolik Budi Murni 2 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 8(2), 52–66.
- Ta'dungan, K. (2021). Peningkatan minat belajar peserta didik dan keaktifan belajar peserta didik kelas VII. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(2), 52–56. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i2.56850>
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi kualitas instrumen evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163–172. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>
- Tambunan, L. R., Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2020). Implementasi e-book berbasis smartphone pada materi polinomial di kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 2(2), 91–98. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v2i2.2521>
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.
- Tondeur, J., Scherer, R., Baran, E., Siddiq, F., Valtonen, T., & Sointu, E. (2019). Teacher educators as gatekeepers: Preparing the next generation of teachers for technology integration in education. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1189–1209. <https://doi.org/10.1111/bjet.12748>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Triyani, R., Pamungkas, A. S., & Gunawan, I. (2024). Pengembangan e-LKPD matematika berbasis Liveworksheet dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada peserta didik SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 178-189. <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/7775>
- UNESCO. (2015). *Rethinking education: Towards a global common good?* United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232555>

- Utami, A. S., & Prasetyo, Z. K. (2020). Pengembangan LKPD berbasis representasi visual pada materi lingkaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 101–112.
- van den Akker, J., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (2006). *Educational design research*. Routledge.
- Wahyuni, D., & Sari, N. P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning untuk siswa generasi digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 77–85.
- Wahyuni, S., & Astuti, E. (2020). Dampak pendekatan menghafal terhadap kesalahan konsep dalam matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 54-63.
- Wahyuni, S., & Lestari, N. D. (2021). Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis Android pada materi bangun datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 135–144.
- Wardani, A. E. P. (2024). *Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang tabung dengan penguatan karakter mandiri untuk siswa kelas IX SMP*. Universitas Nusantara PGRI Kediri. <https://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/14797>
- Waruwu, M. (2024). Metode penulisan dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widodo, S. (2017). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan penyelesaian masalah lingkungan sekitar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 189-202.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik penyusunan instrumen penulisan*. Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E. P. (2019a). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E. P. (2019b). *Teknik penyusunan instrumen penulisan*. Pustaka Pelajar.
- Wulandari, A., & Pramudya, I. (2021). Pemetaan kesiapan belajar siswa melalui asesmen diagnostik untuk pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif. *Jurnal Pendidikan Adaptif*, 8(2), 112–120.

- Wulandari, R., & Agustina, E. (2021). Pemanfaatan Canva dan Articulate Storyline dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Android. *Jurnal Edutech*, 9(3), 152–161.
- Wulandari, W. A., & Rayungsari, M. (2024). Studi literatur: Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 445-458.
<https://ejournal.papanda.org/index.php/jp/article/view/896>
- Yanti, R., Sriyanti, I., & Marlina, L. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis problem based learning pada materi pesawat sederhana. *WILANGAN: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 61–70.
- Yasin, M. (2020). Pembelajaran matematika untuk menghadapi tantangan abad 21. *ResearchGate*, 1–35.
- Yeni, S. (2023). *Pengembangan E-LKPD berbasis PBL untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital peserta didik*. Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/73866>
- Yulianti, D., Herdiansyah, H., & Wibowo, U. B. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis Android untuk meningkatkan interaksi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(2), 101–112.