

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar Teori, Diagnosis dan Remediasinya*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Abrami, P. C., Bernard, R. M., Borokhovski, E. W., Wade, A., Surkes, M. A., Tamim, R., & Zhang, D. (2008). Instructional Interventions Affecting Critical Thinking Skills and Dispositions: A Stage 1 Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 78(4), 1102-1134.
- Agustina, E. (2015). *Pengaruh Desain Sampul Buku Terhadap Minat Baca Siswa di Perpustakaan MAN Yogyakarta III*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Aisyah, S., Fajriah, N., & Wiranda, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel Kelas Vii Dengan Metode Drill And Practic. *Siti Computer Science Education Journal (CSEJ) Vol. 1, No. 2*, 49-62.
- AL-Hilal, A. Y., & Auliya, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft PowerPoint pada Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*.
- Amir, M. T. (2010). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pembelajaran di Era Pengetahuan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Andi, P. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Anggoro, S. B. (2015). Sejarah Teori Peluang dan Statistika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 6, No. 1*, 13 - 24.
- Aprima. (2012). *Perbandingan Pengaruh Penggunaan E-Modul Dengan Modul Tercetak Terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Pada Pokok Bahasan Membuat Dokumen Pengolah Angka Sederhana Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arends, Richard. (2008). *Learning to Teach*. Penerjemah: Helly Prajitno & Sri Mulyani. New York: McGraw Hill Company.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Bardi, B., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49-63.
- Budi, B. S., & Qohar, A. (2021). Pengembangan Media Putaran Peluang pada Materi Peluang Kelas VIII. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*.
- Depdiknas. (2003). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
- Depdiknas. (2008). *Penulis Modul*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2008). *Teknik Penyusunan Modul*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi, D. K., Pangesthi, L. T., Handajani, S., & Romadhoni, I. F. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Flip PDF Professional Pada Tema Udara Yang Sehat. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6 (1), 226-232.
- Destiara, M. (2020). Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Islam-Sains Berbantuan Media Augmented Reality. *Proceeding Antasari International Conference* .
- Diana, M., Netriwati, & Suri, F. I. (2018). Modul Pembelajaran Bernuansa Islami Dengan Pendekatan Inkuiri. *Desimal : Jurnal Matematika 1, No. 1, 3*.
- Endryanti, E. R., Roekhan, R., & Wijayati, P. H. (2020). Ayo Sinau Basa Jawa: Bahan Digital Penunjang Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 307–313.
- Fadila, N. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Accelerated Learning pada Materi Himpunan di SMPN 1 Kota Jambi. *Journal Evaluation in Education (JEE) Vol. 2, No. 3*, 107-111 .
- Fadliyati, R. (2010). *E-Learning 2010*. Retrieved from https://sites.google.com/site/elearningtp2010/pengembangan-bahan_ajar/modul/hasil-produk-e-modul. Diakses pada tanggal 12 Juni 2023.s
- Fauzan, M., Gani, A., & Syukri, M. (2017). Penerapan model problem based learning pada pembelajaran materi sistem tata surya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 27–35.

- Habidah, Miftahul, & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi Pasar Di Kelas X SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 8, no. 3.
- Hafsah, Nandya RJ, Dedi Rohendi, and Purnawan. 2016. “Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik.” *Journal of Mechanical Engineering Education* 3(1):106. doi: 10.17509/jmee.v3i1.3200.
- Hidayatulloh, M. S. (2016). Pengembangan E- Modul Matematika Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Geogebra Pada Materi Bilangan Bulat. *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 2.
- Ikhwan, K. (2022). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Kota Serang*. UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Jati, A. S. (2019). *Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Peluang Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Tawang Sari Tahun Ajar 2018/2019*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kanginan, M. (2005). *Cerdas Belajar Matematika* . Grafindo Media Peratama.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017* . Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kimianti, F., & Prasetyo, K. Z. (2019). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol: 07/02* .
- Kurniasih, Imas, & Sani, B. (2013). *Panduan Membuat Bahan Ajar (Buku Teks Pelajaran) Sesuai Dengan Kurikulum 2013* . Surabaya : Kata Pena.
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Laksono, C. W. (2013). Pengaruh Metode Belajar Terhadap Kualitas Prestasi Belajar Siswa.

- Lasmiyati, & Harta, I. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2, 163.
- Lee, & Own. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. Peiffer.
- Lestari, & Ambar, S. (2014). Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Modul Pada Matakuliah Media Pembelajaran Di Jurusan Tarbiyah Stain Sultan Qaimuddin Kendari. *Al-Ta'dib* 7, no. 2, 56–57.
- Lestari, E., Nulhakim, L., & Suryani, D. I. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Flip Pdf Professional“Tema Global Warming Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII. *PENDIPA Journal of Science Education* 6(2), 338-345.
- Malik, F. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Papan Dadu pada Materi Peluang. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*.
- Mardiah, S., Widyastuti, R., & Rinaldi, A. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Metode Inkuiri. *Desimal: Jurnal Matematika*.
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. *Mahesa : Jurnal Prosiding Pendidikan Dasar, Vol. 1, No. 1*.
- Merliana, F., Herlina, S., Suripah, & Dahlia, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip PDF Professional Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education), Vol. 6, No. 1*.
- Muhammad, M., Rahadian, D., & Safitri, E. R. (2017). Penggunaan Digital Book Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterampilan Membaca Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Pedagogia, 15(2)*, 170–182.
- Mukholifah, M. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. 1 No. 4*.
- Nazira, I. (2021). *Pengembangan E-Module Berbasis Software Flip Pdf Professional Pada Materi Ikatan Kimia Di Man 1 Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Nieveen, N. M. (1999). Prototyping to reach product quality. In *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125-135). Kluwer.

- Nurhasanah, D. (2020). Pengembangan Media Game Puzzle Dengan Pendekatan Guided Discovery Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan*.
- Nurlatifah, S. C., Hodijah, R. S., & Nestiadi, A. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Flip PDF Professional Pada Tema Udara Yang Sehat. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6 (1), 226-232.
- Nuryadi (2019). Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah. 5(1), 1–13.
- Penerbitdeepublish.com. 3 Maret 2019. Ternyata Berbeda, Inilah Perbedaan Modul dan Buku Cetak. Diakses pada 19 November 2022, dari <https://penerbitdeepublish.com/perbedaan-modul-buku-ajar/>
- Permendikbud. (2018). *Permendikbud 37 Tahun 2018 KI-KD Kurikulum 2013 Dikdasmen*. Republik Indonesia : Kemdikbud RI.
- Priyanthi, Aris, K., Agustin, K., & Santyadiputra, G. S. (2017). Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja). *KARMAPATI 6, no. 1*.
- Purwanto, N. (2004). *Prinsip & Teknik Evaluasi Pengajaran. 12th ed.* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2007). Pengembangan Modul. Jakarta: PUSTEKOM DEPDIKNAS.
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Pada Materi Peluang. *MAJU : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol. 7 No. 1*.
- Rofiqoh, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android X-Vector Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Berpikir Siswa. *IAIN Kediri*.
- Rohmaini, L., Netriwati, Komarudin, Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*.
- Ruddamayanti, R. (2019). Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang, 12(01), Article 01*.

- Saguni, F. (2019). *Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Kanwa Publisher.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, E.F., Nugraheni, N., & Trimurtini. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Peluang pada Matakuliah Pembelajaran Matematika SD. *Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, halaman 187-197. ISBN: 978-623-91681-0-0, DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/psn.v1i1.7797>
- Sari, I. L. (2021). *Pengembangan E-Module Berbentuk Flipbook Pada Materi Polusi Mata Pelajaran IPA SMK Kelas X*. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Saski, N. H. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Savery, J. R. (2015). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Essential readings in problem-based learning: Exploring and extending the legacy of Howard S. Barrows*, 9, 5-15.
- Septy, L., Hartono, Y., & Putri, R. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang di Kelas VIII. *Jurnal Didaktik Matematika*.
- Setyadi, A., & Saefudin, A. A. (2019). Pengembangan modul matematika dengan model pembelajaran berbasis masalah untuk siswa kelas VII SMP. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14 (1), 12-22.
- Setyaningsih, A., Sakti, N. C., & Sudarwanto, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Peluang Usaha Produk Barang atau Jasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*.
- Sidik, F. D., & Kartika, I. (2020). Pengembangan E-Modul dengan Pendekatan Problem Based Learning untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas XI Materi Gejala Gelombang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* Vol. 11 No. 2, 185-201.
- Soedjadi. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sungkono. (2009). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran, No. 1*.
- Suyadi. (2013). Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyetno, A., Solichin, & Wahono. (2019). Pengembangan Massive Open Online Courses (MOOCs) pada Materi Pengelasan. *Jurnal Teknik Mesin Dan Pembelajaran, 2(2)*, 141–152.
- Tegeh, M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Utami, T. N., Jatmiko, A., & Suherman. (2018). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, And Mathematics (STEM) Pada Materi Segiempat. *Desimal: Jurnal Matematika 1, no. 2*, 171.
- Utomo, S. T. (2009). PASTI (Preparedness Assesment Tools for Indonesia). Jakarta: HFI dan MCMC.
- Wahyuni, S. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbantuan Media Powerpoint Pada Kelas X Di SMAN 2 Takalar*. Uin Alauddin Makassar.
- Wijayanti, Septiana, & Sungkono, J. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually. *AlJabar: Jurnal Pendidikan Matematika 8, no. 2*, 102.
- Winarno. (2013). *Buku Metodologi Penelitian*. UM Press.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar the Effect of Problem-Based Learning on the Learning Outcomes Seen From Motivation on the Subject Matter. *Pendidikan Teknik Informatika FT UNY, 3(2)*, 178–191.
- Yuniarti, S. Y. (2020). *Modul pembelajaran SMA matematika umum kelas XII: teori peluang*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.
- Zaharah, & Ade, S. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Modul Elektronik Di Era Revolusi Industri 4.0. *BIODIK 6, no. 02*.

Zulyani, D., Irwan, Yerizon, & Asmar, A. (2021). Pengembangan E-Module Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik SMP Kelas VIII. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)*, 9(2), 357-370.