

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, R., Tayeb, T., & Abrar, A. I. P. (2019). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS VII SMP. *Al-Asma: Journal of Islamic Education*, 1(2), 136–147.
- Ariawan Rezi, H. N. (2017). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1, 82–91.
- Arini, W. (2016). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PRAKTIKUM MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB SISWA KBLAS X SMK MUHAMMADIYAH I BANTUL. *Jurnal Pendidikan*, 7.
- Asri, D. P., & Dwikoranto. (2020). VALIDITAS PERANGKAT MODEL PEMBELAJARAN CASE BASED LEARNING UNTUK MELATIHKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK PADA MATERI GETARAN HARMONIS SEDERHANA. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 09(03), 543–550.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springe.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 3(1), 43–50.
- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraini, L. D., & Goein, A. M. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot* (1st ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Damayanti, N., & Kartini, K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret Geometri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1162>
- Dewi, C. A., & Hamid, A. (2015). PENGARUH MODEL CASE BASED LEARNING (CBL) TERHADAP KETERAMPILAN GENERIK SAINS DAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS X PADA MATERI MINYAK BUMI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia "Hydrogen,"* 3(2), 294–301.
- Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning Untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1), 33. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12166>
- Ekowati, S. H., Widyastuti, W. T., & Purbarini, A. (2020). Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Prancis pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK DKI Jakarta. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4),

723–729. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4621>

Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran* (1st ed.). Bumi Aksara.

Florentina Turnip, R., & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 485–498. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.11057>

Hartono, Y. (2014). *Matematika Strategi Pemecahan Masalah* (1st ed.). GRAHA ILMU.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>

Irwanto. (2017). Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Kimia SMA. *Journal For Islamic Social Sciences*, 2(1), 81–87.

Jayanti, A. D., & Yuniarta, T. N. H. (2022). Pengembangan Emometri (E-Modul Trigonometri) Dengan Project Based Learning Berbasis Steam. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1116. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4881>

Kemdikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*.

Laia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(02), 463–474.

Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Akademia Permata.

Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.

Nieveen, N. (1999). *Design Approaches And Tools In Education And Training*. Kluwer Academic Publishers. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>

Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik (Tinjauan Teoritis dan Praktik)* (1st ed.). Prenadamedia Group.

Priyanthi, K. A., Agustini, 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). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 40–49.

Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu*

Pengantar (4th ed.). Rajawali Pers.

- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). IMPLEMETASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING DALAM MENGAHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Digital Edumedia Komputindo Abstrak*, 7.
- Rahayu, D. S., Gunawan, Y. A. U., Fitriana, D. A., Sari, Y. A. S., & Ariska, W. S. (2022). Pengembangan Prototipe E-Modul Matematika Berorientasi HOTS pada Materi Transformasi Geometri Kelas IX. *Mathema Journal*, 4(1), 39–49. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/1805/790>
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2733–2745. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.759>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Rajawali Pers.
- Safitri, W. Y., Retnawati, H., & Rofiki, I. (2020). Pengembangan film animasi aritmetika sosial berbasis ekonomi syariah untuk meningkatkan minat belajar siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 195–209.
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., & Tangson, R. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (23rd ed.). ALFABETA.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Suraji. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Suska Journal of Mathematics Education*, 4, 9–16. <https://doi.org/10.24014/sjme.v3i2.3897>
- Syarafina, D. N., Dewi, E. R., & Amiyani, R. (2017). Penerapan Case Based Learning (CBL) sebagai Pembelajaran Matematika yang Inovatif. *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 243–250.

- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147–156.
- Widiyati, E., & Anwar, C. (2022). Penulisan Modul bagi Guru Bahasa Inggris Kabupaten Grobogan. *Indonesian Journal of Community Service*, 4(1), 49–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/ijocs.4.1>
- Wigati, S. (2019). PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464.
- Williams, B. (2005). *Case based learning—a review of the literature: is there scope for this educational paradigm in prehospital education?* 22, 577–581. <https://doi.org/10.1136/emj.2004.022707>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 979, 1–8.