

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, A., & Setiawan, J. (2011). Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(2), 219482.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- Agustina, R., & Vahlia, I. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Program Studi Pendidikan Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2), 152–160.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161–170.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna*, 2(1), 47–66.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar MAPEL IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137.
- Dewi, V. K. (2020). *Pengembangan Buku Pengayaan Matematika Berbasis Sets Di Sekolah Menengah Atas Islam Al-Falah Kota Jambi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saiffudin.
- Gunadharna, A. (2011). Pengembangan Modul Elektronik sebagai Sumber Belajar untuk Mata Kuliah Multimedia Design. In *Jakarta: Universitas Negeri Jakarta*. Universitas Negeri Jakarta.
- Irawan, R. C. (2017). *Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Guna Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Minat Baca Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Irfandi, & Rahmat, Z. (2017). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Teknik

- Menggiring Slalom Dan Mengoper Dalam Sepakbola. *Jurnal Penjaskesrek*, 4(2), 309–320.
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
- Kusuma, D. (2018). Analisis Keterbacaan Buku Teks Fisika SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 1(1), 14–21.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Muslim, A. H. (2020). *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis "ATONG."* Cv. Pena Persada.
- Norkhamid, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Limit Fungsi Melalui Model Course Review Horray Bagi Peserta Didik Xi Ipa 4 Sma N 1 Mayong. *Aksioma*, 8(2), 19–32.
- Nurman, T. A. (2014). Menentukan ciri-ciri spesifik metode penyelesaian limit fungsi aljabar pada bentuk tak tentu. *Jurnal Teknosains*, 8(1), 61–76.
- Panje, M., Sihkabuden, S., & Toenlio, A. J. E. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(8), 1473–1478.
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Buku yang Digunakan Oleh Satuan Pendidikan* (pp. 1–12).
- Pramana, M. W. A. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Semester Genap Di SMA LAB UNDIKSHA Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang menarik dan Menyenangkan*. DIVA PressPrastowo.
- Purba, S., & Hutagaol, Y. E. (2017). Analisis Kesalahan Konsep Siswa Terhadap Materi Limit Fungsi Di Kelas XI MIA 3 SMA Negeri 21 Medan. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 12(2), 90–99.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32.
- Purwanto, A., & Nugroho, A. (2018). Analisis Rancangan Teknologi Mobile

- Applicattion Pada E- Booking Ruangan Untuk Kegiatan UKM. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 4(1), 66–70.
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran “Sistem Komputer” Untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1), 40–49.
- Salmi, S. (2019). Penerapan Model pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS. 2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 1–16.
- Sani, M. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Pemeliharaan dan Perbaikan Mesin Listrik Di Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 259–267.
- Sari, N. S., Farida, N., & Rahmawati, D. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Untuk Melatih Literasi Matematika. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11–23.
- Setiyadi, M. W. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(2), 102–112.
- Shahidayanti, T. (2012). *Pengembangan Modul Pada Materi Segi Empat Untuk Siswa Kelas VII SMP Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Silvia, A. F. (2014). *Desain dan Pengembangan Bahan Ajar Sistem Komputer*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Utaminingsih, C. D. T., & Wasitohadi. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Menerapkan Pendekatan Sainifik Dalam Materi Pecahan Untuk Kelas 5 SD. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(4), 408–419.
- UU RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional* (pp. 1–26).
- Vahlia, I. (2014). Ekperimentasi Model Pembelajaran Discovery Dan Group Investigation Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kreativitas Siswa. *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 3(2), 43–54.

- Wiranda, T., & Adri, M. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Teknologi WAN Berbasis Android. *VoteTEKNIKA (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(4), 85–92.
- Wulandari, S. P., Budiyono, B., & Slamet, I. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran dengan Pendekatan Discovery Learning pada Materi Limit Fungsi Aljabar Kelas X di SMA Insan Cendekia Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 7(1), 1–12.
- Yosri, M. L., Rahmawati, D., & Agustina, R. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Kontekstual Komik Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP PGRI 1 Batanghari. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 37–48.
- Yulina, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1).
- Yuniati, S., & Sari, A. (2018). Pengembangan Modul Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education di Propinsi Riau. *Jurnal Analisa*, 4(1), 1–9.