

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar (Pertama)*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Agustine, P. C., & Apriani, F. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis *Challenge Based Learning* Pada Materi Peluang. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 196–205. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3216>
- Ahdar. (2021). *Ilmu Pendidikan (Pertama)*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Aini, N., & Cahyo, E. D. (2024). *Pop-Up Book Media Development to Improve Early Childhood Language Skills*. *JIES: Journal of Islamic Education Students*, 4(2), 370–387. <https://doi.org/10.31958/jies.v4i2.13504>
- Alimuddin, A., Juntak, Justin Niaga Siman Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 05(04), 11777–11790. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i4>
- Angela, F., & Kartini, K. (2021). Analisis Kesalahan dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Peluang Empirik dan Teoretik pada Siswa Kelas VIII Smp di Kabupaten Siak. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.30821/axiom.v10i1.7692>
- Awaliyah, I. N., & Yani T, A. (2025). *Mathematics Learning Innovation: Interactive Learning Videos to Increase Student Learning Activity and Motivation*. *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 10(1), 1–18. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v10i1.6080>
- Azhari, A., & Huda, Y. (2022). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Batang Natal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2646–2657. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2984>
- Azizah, F., Meilina, S. A., & Susilo, B. E. (2024). PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Studi Literatur Review: Pengembangan E-LKPD Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel berbasis *Challenge Based Learning* dengan Berbantuan *Liveworksheets* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Prisma*, 7, 648–654. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Bungsu, D., Sartika, N. S., & Pratidiana, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Flip Pdf Professional* Berbasis Diferensiasi Proses pada Materi Lingkaran. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 11(3), 250–259. <https://doi.org/10.36085/mathumbedu.v11i3.6612>
- Caballero, S. R., Rincon, L. C., Toscano, A. R., Perez, A. V., & Gomez, G. M. (2024). *Challenge-Based Learning And Design Thinking In Higher*

- Education: Institutional Strategies For Linking Experiential Learning, Innovation, and Academic Performance. Innovations in Education and Teaching International*, 1–18.
<https://doi.org/10.1080/14703297.2024.2326191>
- Danuri, & Maisaroh, S. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan. In *Samudra Biru*.
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Ahmad, A., Naufal, A. M. F., & Fadhil, M. S. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4588>
- Fahmi, S., & Wulandari, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Bagi Guru SD Muhammadiyah Wanadadi Banjarnegara. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, 3, 1045–1049.
- Fairazatunnisa, F., Dwirahayu, G., & Musyrifah, E. (2021). *Challenge Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1942–1956. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.702>
- Farida, U., Caswita, C., & Sutiarto, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Realistic Mathematics Education* Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1563–1572.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4942>
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan *Digital Book* Berbasis *Flip PDF Professional* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102–114.
<https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5354>
- Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1409–1417. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.933>
- Hamidah, F. S., & Ardiansyah, A. S. (2023). Telaah Bahan Ajar Berbasis *Challenge Based Learning* Bernuansa STEM terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 52–59.
- Jalinus, N., Verawardina, U., Krismadinata, Nabawi, A. R., & Darma, Y. (2021). *Developing Blended Learning Model in Vocational Education Based On 21st Century Integrated Learning and Industrial Revolution 4.0. Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(8), 1239–1254.
- Janah, N. N., Budiana, S., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flip PDF Professional* pada Tema 9 Subtema Kegiatan Berbasis Literasi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7894–7901.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9608>

- Kadek, I., Atmaja, S., Sukendra, K., & Widana, W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Matematika SMA Kelas X Berorientasi Hots. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 22(2), 459–468. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550368>
- Kindangen, M. S., Monoarfa, J. F., & Sukajaya, I. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar *E-Module* Bangun Ruang Sisi. *Jurnal Sains Riset*, 13(1), 47–53. <https://doi.org/DOI.10.47647/jsr.v10i12>
- Kokasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (Pertama). Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBAJ>
- Kurnia, L. A., Syaflin, S. L., & Sholeh, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 350–359. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5352>
- Leijon, M., Gudmundsson, P., Staaf, P., & Christersson, C. (2022). *Challenge Based Learning In Higher Education– A Systematic Literature Review. Innovations in Education and Teaching International*, 59(5), 609–618. <https://doi.org/10.1080/14703297.2021.1892503>
- Lumbantoroun, W. F. H., & Anggresta, V. (2023). Pengaruh Kompetensi Guru dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smps Imanuel Bojong Nangka. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 121. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.13988>
- Lusiana, & Kesumawati, N. (2024). *Results of Development Research for Rearranging Mathematics Learning After the Covid-19 Pandemic. AIP Conference Proceedings*, 3052(1), 1–7. <https://doi.org/10.1063/5.0201117>
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran. *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385>
- Maharani, A. D., Ayatusaadah, & Rohmadi, M. (2025). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok pada Materi Zat dan Perubahannya Pelajaran IPAS Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(Juni), 385–397.
- Maharani, R. D., Dasari, D., & Nurlaelah, E. (2022). Analisis Hambatan Belajar (*Learning Obstacle*) Siswa SMP pada Materi Peluang. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3201–3213. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6214>
- Manzilina, F., Listiawati, E., & Wijayanti, R. (2020). Pengembangan Media Videoscribe pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 185–199. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6624>
- Masyarakat, J. P., Pembelajaran, K., & Dasar, D. (2024). Komunikasi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Inspirasi:*

- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 19–25.
<https://doi.org/https://doi.org/10.572349/inspirasi.v2i1.363>
- Mea, F. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Menciptakan Kelas yang Dinamis. *Incluco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275. <https://doi.org/10.59404/ijce.v4i3.190>
- Meliana, 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)*, 6(1), 43–60. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5712>
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Nabilah, K., & Siregar, B. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar digital Interaktif Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 2104–2117. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.2125>
- Ndruru, D. (2022). Pengembangan Modul Peluang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Faguru: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 108–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/faguru.v1i2.674>
- Nichols, M., Cator, K., & Torres, M. (2016). *Challenge Based Learning Guide*.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D)* Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pantiwati, Y., Permana, F. H. A., & Sari, T. N. I. (2024). *Prototype E-Modul Model Pembelajaran Li-Pro-Gp (Pertama)*. UMM Press.
- Qamariah, N., Windiyani, T., & Handayani, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis *Flip Pdf Professional* pada Materi Pecahan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1274–1283. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.765>
- Rafiq, S., Afzal, A., & Iqbal, S. (2024). *The Impact of Digital Tools and Online Learning Platforms on Higher Education Learning Outcomes*. *Al-Mahdi Research Journal (MRJ)*, 5(4), 359–369.
- Rahmantiwi, W. B. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Modul pada Materi Himpunan dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Semester Genap. Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramadhani, R., & Putra, D. B. P. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Berbasis Sigil pada Materi Pitagoras sebagai Penunjang

- Pembelajaran Jarak Jauh. *Koulutus*, 4(September 2021), 140–152.
- Rosário, A. T., & Raimundo, R. (2024). *Enhancing Business Higher Education Through Simulation-Based Learning, Problem-Based Learning, and Challenge-Based Learning*. *Preprint.Org*, 1–27. <https://doi.org/10.20944/preprints202407.0747.v1>
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran Guru dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Santos-Díaz, A., Montesinos, L., Esparza, M., del Mar Perez-Desentis, M., & Salinas-Navarro, D. E. (2024). Implementing a challenge-based learning experience in a bioinstrumentation blended course. *BMC Medical Education*, 24(510), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05462-7>
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA* (1st ed.). Academia Publication. <https://books.google.co.id/books?id=htcrEAAQBAJ>
- Sardi, A., Palimari, & Rahmayani, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui *Challenge Based Learning*. *Al-Irsyad Journal of Physics Education*, 1(2), 70–85. <https://doi.org/10.58917/ijpe.v1i2.31>
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Setyawan, A., & Faqih, F. I. (2023). Pengembangan *e-book* interaktif materi Kesastraan Berkearifan Lokal Pulau Mandangin Berbasis Aplikasi *Flip PDF Professional*. *Didaktis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 23(1), 114–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/didaktis.v23i1.16910>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Sholihin, A., Faudati, M., Septiyanti, I. F., Dewi, N. A. K., & Irfan, M. (2024). Implementasi Pendekatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. 8, 24–32.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatis, dan R&D*. Alfabeta.
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 06(03), 2928–2941. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Tanjung, R. R., Ritonga, A. A., Abdullah, B. M., Siregar, N. A., & Armilah, A. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial*

- Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211–217.
<https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>
- Thahara, D. D., Arifin, S., & Efriani, A. (2023). Pengembangan E-Modul Materi Luas Permukaan Prisma Menggunakan Konteks Masjid Lawang Kidul. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 167.
<https://doi.org/10.20527/edumat.v11i1.15486>
- Tumurang, M. (2024). *Metodelogi Penelitian* (1st ed.). Media Pustaka Indo.
<https://books.google.co.id/books?id=Ffn1EAAQBAJ>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian 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, C. A., Sukendra, I. K., & Sumandya, I. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Matematika SMA Kelas X Berbasis STEM. *WIDYADARI: Jurnal Pendidikan*, 22(2), 478–486. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550400>
- Zainudin, M., Utami, A. D., & Noviana, S. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Peluang Ditinjau dari Koneksi Matematis. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 41–48.
<https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.12382>
- Zidatunnur, S. F., & Rusilowati, A. (2021). Keterbacaan dan Kepraktisan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch Berbasis STEM untuk Mahasiswa. *Unnes Physics Education Journal*, 10(2), 131–138.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/upej.v10i2.54187>