

## Daftar Pustaka

- Afgani, D.J. 2011. *Analisis Kurikulum Matematika Edisi 1*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Afrilianto, M. (2012). *Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Metaphorical Thinking untuk meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kompetensi Strategis Matematis Siswa SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Agustina, L., Nurhidayah, D., & Wiratomo, Y. (2020). Analisis Materi dan Penyajian pada Buku Teks Matematika SMP/MTs untuk Kelas VIII. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*.
- Alfiya & Rahman. (2020). Efektivitas Penerapan Interaktif E-Book Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada Siswa SMK. *Jurnal Media Elektrik, Vol. 17, No. 2, April 2020*.
- Anderson, J. R., Reder, L. M., & Simon, H. A. (1996). Situated learning and education. *Educational Researcher, 25*(4), 5–11.
- Anggraini, A. F., Erviana, N., Anggraini, S., & Prasetya, D. D. (2016). Aplikasi game edukasi petualangan nusantara. *SENTIA 2016, 8*(1).
- Ariansyah, A. (2017). *Profil Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Bilangan Real Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas X Sma Al Bayan Makassar* (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cipi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barokati, N., dan Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informasi Vol. 4* (5), 352-359.
- Bidarra, J., Figueiredo, M., & Natálio, C. (2015). Interactive design and gamification of ebooks for mobile and contextual learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 24-32.
- Binti Pengiran, P. H. S. N., & Besar, H. (2018). Situated Learning Theory: The Key to Effective Classroom Teaching?. *HONAI, 1*(1).
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction* (5th Ed). Longman.

- Bozkurt, A., dan M. Bozkaya. 2015. Evaluation Criteria for Interactive E-book for Open and Distance Learning. *International review of Research in Open and Distributed Learning*, 16(5): 58-83.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722)*. Springer Science & Business Media.
- Brown, J. S., Collins, A. and Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, Vol. 18, No. 1, pp. 32-42.
- C. Uz-Bilgin. (2016). Facilitating English as a Foreign Language Learners' Vocabulary Learning, Task Completion and Contextual Vocabulary Exploration Processes in A Mobile Supported Situated Learning Environment, Unpublished PhD Dissertation, Middle East Technical University, Ankara, Turkey.
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE model of instructional design to teach chest radiograph interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 2016, 1-6.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dharma Bhakti.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23, Tahun 2006, tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- D'Souza, D. A., & Clare, A. C. (2018). Effect of Situated Learning Model on Critical Problem Solving Skills among Higher Secondary Pupils. *Journal on School Educational Technology*, 14(1), 27-34.
- Dullea, R. (2017). Engagement, participation, and situated learning in a children's Opera Chorus program. *Journal of Research in Music Education*, 65(1), 72-94.
- Ebied, M. M. A. dan S. A. A. Rahman. 2015. "The Effect of Interactive Ebook on Students Achievement at Najran University in Computer in Education Jurnal Pendidikan Akuntansi; Volume 7 Nomor 1 Tahun (2019) 20 Course". *Journal of Education and Practice*, 6(19): 71-82.
- Effiong, O. E., & Igiri, C. E. (2015). Impact of instructional materials in teaching and learning of biology in senior secondary schools in Yakurr LG A. *International Letters of Social and Humanistic Sciences*, 62, 27-33.

- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fauzan, A. 2011. *Modul 1 Evaluasi Pembelajaran Matematika: Pemecahan Masalah Matematika*. Evaluasi matematika. Net: UNP.
- Febrylian, A. D., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Upaya Edukasi Jajanan Aman untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 6(2), F95-F100.
- Fenwick, T.J. (2001). *Experiential Learning: A Theoretical Critique from Five Perspectives*. Columbus. OH: ERIC Clearinghouse on Adult, Career, and Vocational Education.
- Hadi, S., & Kasum, M. U. (2015). Pemahaman konsep matematika siswa SMP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe memeriksa berpasangan (Pair Checks). *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Hasan, M. F., Suyatna, A., & Suana, W. (2018). Development of Interactive E-book on Energy Resources to Enhance Student's Critical Thinking Ability. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 3(2), 109-121.
- Helma, H., & Yerizon, Y. (2011). Peningkatan Pemahaman dan Penalaran Matematis Mahasiswa Calon Guru dengan Konstruksi Metal Apos.
- Heris Hendriana. 2018. *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Herrington, J., & Oliver, R. (1995). *Critical characteristics of situated learning: Implications for the instructional design of multimedia*.
- Heruman, H., & Pd, M. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, P. W. (2018). Analisis profil minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep dasar matematika SD pada mahasiswa S1 PGSD STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. *Lemma: Letters of Mathematics Education*, 4(2), 62-74.
- Huang, C. S., Yang, S. J., Chiang, T. H., & Su, A. Y. (2016). Effects of situated mobile learning approach on learning motivation and performance of EFL students. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(1), 263-276.

- Huang, K., Lubin, I. A., & Ge, X. (2011). Situated learning in an educational technology course for pre-service teachers. *Teaching and Teacher Education*, 27(8), 1200-1212.
- Hudoyo, Herman. 2003. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hwang, G. J., & Lai, C. L. (2017). Facilitating and bridging out-of-class and in-class learning: An interactive e-book-based flipped learning approach for math courses. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(1), 184-197.
- Hwang, G. J., Sung, H. Y., & Chang, H. (2017). Effects of concept-mapping-based interactive e-books on active and reflective-style students' learning performances in junior high school law courses. *Interactive Learning Environments*, 25(7), 877-888.
- Idris. 2009. Enhancing Student's Understanding in Calculus Through Writing. *International Electronic Journal of Mathematics Education*. ISSN: 1306-3030.
- Kastberg, S. E. 2002. *Understanding Mathematical Concept, The Case of Logarithmic Function*. The University of Georgia.
- Khairani, A. (2019). Meningkatkan Kinerja Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Pada Pendekatan Pakem Melalui Supervisi Akademik di SDN 1 Datar Ajab Kecamatan Hantakan Kabupaten Hulu Sungai Tengah Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 5(3), 111-116.
- Kilpatrick, Jeremy, Jane Swaford, & Bradford Findell. 2001. *Adding It Up Helping Children Learn Mathematics*. Washington DC: National Academy.
- Kim, Y. S., & Merriam S. B. (2010). Situated learning and identity development in Korean older adults' computer classroom. *Adult Education Quarterly*, 11(August)(60), 438.
- Kintoko, K. (2017). Problem-Based Interactive Media on Circle's Tangent By Using Adobe Flash Cs6. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(3), 399. <https://doi.org/10.26858/jds.v5i3.4847>
- Kristanto, E. (2019, May). Meningkatkan Pemahaman Konsep PKn Pada Materi Keputusan Bersama dengan Strategi Pembelajaran Debat Aktif. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 350-356).

- Lai, J. Y., dan Chang C. Y. 2011. User Attitudes Toward Dedicated E-book Readers for Reading: the Effects of convenience compatibility and Media Richness. *Online Information review*, 35(4):558-580.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-Book Interaktif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 71-76.
- Li, J., Ma, F., Wang, Y., Lan, R., Zhang, Y., & Dai, X. (2020). Pre-school children's behavioral patterns and performances in learning numerical operations with a situation-based interactive e-book. *Interactive Learning Environments*, 28(2), 148-165.
- Lynch, K. 2012. *E-books: The Future for Publisher and Libraries*. *Collection Building*, 31(2): 78-80.
- Marselina, Vince. Muhtadi, Ali. 2019. Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika Pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 6, No 2.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84-96.
- McLellan, H. (1994). Situated learning: continuing the conversation. *Educational Technology*, 34(10), 7-8.
- Miyarso, E. (2004). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi*. Tesis Magister., tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyono, B., & Hapizah, H. (2018). Pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 103-122.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29-41.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*.
- Prasetyo, A. A. (2017). Komik Digital Berbasis Android (M-Learning) Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya. *In Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Pratikta, M. E., Asnawati, R., & Sutiarmo, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*, 5(3).
- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. Kencana
- Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan bahan ajar berbasis web berdasarkan gaya belajar siswa untuk mata pelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 151-165.
- Radović, S., Radojčić, M., Veljković, K., & Marić, M. (2018). Examining the effects of Geogebra applets on mathematics learning using interactive mathematics textbook. *Interactive Learning Environments*, 1-18.
- Resnick, L. (1987). Learning in school and out. *Educational Researcher*, Vol. 16, No. 9, pp. 13-20.
- Rizqi, M. M., Wijayanti, D., & Basir, M. A. (2021). Analisis Buku Teks Matematika Materi Himpunan Menggunakan Model Prakseologi. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 57-76.
- Ruseffendi, E.T. (2006). *Pengantar Kepada Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung : Tarsito
- Santoso, E. (2017). Penggunaan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- Santrock, W John. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shaffer, D., & Kipp, K. (2007). *Developmental psychology: Childhood and adolescence (7th ed.)*. Belmont, CA: Wadsworth.

- Shen, J. 2010. The E-book Lifestyle: An Academic Library Prespective. *The Reference Librarian*, 52(1-2): 181-189.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sung, H. Y., Hwang, G. J., Chen, C. Y., & Liu, W. X. (2019). A contextual learning model for developing interactive e-books to improve students' performances of learning the Analects of Confucius. *Interactive Learning Environments*, 1-14.
- Sung, Hwang & Chen (2018). Effects of Embedding A Problem-Posing-Based Learning Guiding Strategy Into Interactive E-Books On Students' Learning Performance And Higher Order Thinking Tendency. *Interactive Learning Environments*, Vol 27.
- Sungkono. (2012). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Supatmo, S., & Ghufron, A. (2019). Developing Learning Multimedia to Improve Critical Thinking in Mathematics at Class V of Elementary School. *KnE Social Sciences*, 17-26
- Susanto, G., & Purwanto, H. L. (2018). Information Retrieval Menggunakan Latent Semantic Indexing Pada Ebook. *SMATIKA JURNAL*, 8(02), 74-79.
- Sutarno, M., & Putri, D. H. (2012, July). Penerapan Kelompok Kooperatif Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penalaran Sains dan Penguasaan Konsep Mahasiswa'. *In Prosiding Seminar Nasional Fisika* (Vol. 4, pp. 147-152).
- Tanudjaya, C. P., & Doorman, M. (2020). Examining Higher Order Thinking in Indonesian Lower Secondary Mathematics Classrooms. *Journal on Mathematics Education*, 11(2), 277-300.

- Tanujaya, B., Prahmana, R. C. I., & Mumu, J. (2017). Mathematics instruction, problems, challenges and opportunities: A case study in Manokwari Regency, Indonesia. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 15(3), 287–291.
- Ünal, C., & İnan, H. Z. (2010). Students' perceptions of a situated learning environment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 2171-2175.
- Van de Walle, J. A. 2008. *Pengembangan Pengajaran Sekolah Dasar dan Menengah Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Vince, M., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan buku digital interaktif matematika pada materi geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196-207.
- Wahyuningtyas, Putri. Bintartik, Lilik. Putra, Arda, Purnama.(2020). Lectora-Based Interactive E-Book Development for Elementary Schools. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 508. 1st International Conference On Information Technology And Education (ICITE 2020).
- Wardhani. 2008. *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan*. Sleman Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Wijaya, T. U. U., Destiniar, D., & Mulbasari, A. S. (2018, July). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR). *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (Vol. 5, No. 05).
- Winarko, E. (2017). Pembelajaran matematika berbasis TIK untuk meningkatkan literasi matematika: peluang dan tantangan. *In Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia*.
- Winkel. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi
- Wiyani, N. A., 2014. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.



- Yanti, R., Laswadi, L., Ningsih, F., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Penerapan pendekatan saintifik berbantuan geogebra dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 180-194.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal ilmiah foristek*, 2(1).

