

DAFTAR LITERATUR

- Ahmad, A. A. (2010). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tipografi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 16(6), h. 674-683.
- Ainin. M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *OKARA Jurnal Bahasa dan Sastra*. 7(2), h. 95-110.
- Albar, D. A., Buchori, A. dan Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Mathematics, Sciene and Technology*. 2(2), h. 221-230.
- Angko, N., & Mustaji. 2013. Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN*. 01(1). h 1-15
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Depok
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* . Rajawali Pers. Depok.
- Aryaningrum, K. dan Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. 2(2), h.119-129.
- Atmawarni. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial*. 4(1), h. 20-27.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Newyork: Springer.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*. 3(1), h. 35-43
- Dwijayanti, R., Marlana, N. dan Edwar, M. (2018). Pengembanagn Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis*. 6(1), h. 46-51.
- Hadi, S. (2018). *Pendidikan Matematika Realistik* . Rajawali Pers. Depok.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2), h. 129-150.
- Hardiyanto, E. L., Budiyono dan Usodo, B. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Materi Pokok Balok Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. 3(2), h. 215-221.
- Harjanta, J. T. A., & Herlambang. A. B.,2018. Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur JatengBerbasis Android Dengan Model ADDIE. *TRANSFORMTIKA*. 16(1). h 91-97
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. 2(1), h. 43-54.

- Kadaruddin. (2018). Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint. Deepublish. Yogyakarta.
- Kurniawati, I. D dan Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*. 1(2), h. 68-75.
- Lestariningsih dan Trismawati, A. (2020). Penerapan Pendekatan PMRI Pada Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(1), h. 117-125.
- Lia, L. (2015). Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Dalam Bidang Pendidikan Sains. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. 2(2), h. 132-140.
- Lismina. (2019). *Pengembangan Kurikulum Di Sekolah Dan Perguruan Tinggi*. Uwis Inspirasi Indonesia. Jawa Timur.
- Munir. (2012). *Multimedia*. Alfabeta. Bandung.
- Ningsih, S. (2014). Realistic Mathematics Education Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah. *JPM IAIN Antasari* . 01(2), h.73-94.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. 06 Juni 2016. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 965. Jakarta.
- Prasetyo, E. (2015). *Ternyata Penelitian Itu Mudah*. eduNomi. Lumajang.
- Pribowo, F. S. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*. 18(1), h. 1-12.
- Putri, G. E. (2014). *Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Ketrampilan Menyulam Untuk Siswa Tunagrahita Ringan Kelas XII Di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rayanto, Yudi, H., dan Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Lembaga Academic & Research Institute. Pasuruan
- Riduwan dan Akdon. (2015). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika* . Alfabeta. Bandung
- Roslina dan Mahdi, M. (2015). Kemampuan Menguasai Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Siswa SMA Negeri 14 Iskandar muda Bandar Aceh. *Jurnal Ilmiah "Integritas"*. 1(2), h. 43-52.
- Rosmala, A. dan Isrok'atun. (2018). Model-model Pembelajaran Matematika. Bumi Aksara. Jakarta.

- Rusli, M., Hermawan, D. dan Supuwingsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Sadiman, A. S., dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Rajawali Press. Jakarta.
- Salim dan Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Sanaky, H. A. H. (2011). *Media Pembelajaran*. Kaukaba. Yogyakarta.
- Sari, S. K. (2017). Pengembangan Desain Pembelajaran Statistika Berbasis IT Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika* . 1(2), h. 290-304.
- Sari, W., Jufrida dan Pathoni, H. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional Pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti dan Struktur Inti Mata Kuliah Fisika Atom dan Inti. *Jurnal EduFisika*. 02(01), h. 38-50.
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta.
- Sinaga, B dkk. (2017). *Matematika Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta.
- Sobri. (2018). *Menulis Ilmiah*. Jaka Publishing. Surabaya.
- Sudarman, S. W. (2014). Eksperimentasi Pembelajaran RME dengan Problem Solving dan RME dengan Problem Posing Ditinjau dari Kreativitas Siswa. *Aksioma*. 3(2). H 31
- Sugihartini, N. dan Yudiana, K.(2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 15(02), h. 277-286.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sutarti, T. & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Cv Budi Utama. Yogyakarta
- Susana, A. (2019). *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif*. Tata Akbar. Bandung
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), h. 103-114.
- Tegeh, I. M. & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*. 11(1). h 12-26.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. 13 Agustus 2019. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6374. Jakarta

- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulat Kreatif. Jawa Timur.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T dan Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 13(1), h. 101-112.
- Yanti H dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Drills Pada Pokok Bahasan Tekanan Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 6(4), h. 348-355.