

DAFTAR LITERATUR

- 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 Education, Science and Technology*. 2(2), h. 221-230.
- Amanda, D. A dan Putri, A. R. 2019. Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*. 03(02), h. 160-168.
- Andrizal dan Arif, A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem *E-Learning* Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi*. 17(2), h. 1-10.
- Antika, R., Ardila, R. dan Silvyana, L. 2019. Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP Dan Kemampuan Percaya Diri. *Journal On Education*. 01(04), h. 605-611.
- Arisinta, R., As'ari, A. R., dan Sa'dijah, C. 2019. *Realistic Mathematics Education* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*. 4(6), h. 738-746.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., dan Tastra, I. D. K. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 3 Singaraja. *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1), h. 1-12.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Cahyadi, D. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* Pada Mata Pelajaran Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumijawa. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Fikri, D., Harlin dan Darlius. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Pada Mata Kuliah Material Teknik Proses *Hardening* Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. 4(2), h. 61-67.
- Firdaus, I.C. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*. 2(1), h. 51-59.
- Fruedenthal, H. 2002. *Revisiting Mathematics Education*. Kluwer Academic Publishers. New York.
- Hanief, Y. N dan Himawanto, W. *Statistik Pendidikan*. Deepublish. Yogyakarta.

- Hanim, F., Sumarmi dan Amirudin, A. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan*. 1(4), h. 752-757.
- Harahap, R. A., Holila, A., dan Ahmad, M. 2019. Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di SMA Negeri 1 Portibi. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*. 2(3), h. 64-74.
- Hardiyati, R. 2014. *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan.. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan Mixed Methode*. Hidayatul Quran Kuningan. Kuningan.
- Hirtanto, Mardiyana dan Sujadi, I. 2015. Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Komputer Pada Materi Pokok Persamaan Garis Lurus Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. 3(8), h. 824-836.
- Isrok'atun dan Rosmala, A 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara. Bandung.
- Jarmita, N dan Hazami. 2013. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* Pada Materi Perkalian. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. XIII(2), h. 212-222.
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Kusuma, R. D. F. D., Nasution, S.P., dan Anggoro, B.S. 2018. Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*. 1(2), h. 191-199.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta.
- Prafianti, R. A. 2019. Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 1(01), h. 36-43.
- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana. Jakarta.
- Putra, N. 2013. *Research & Development*. Rajagrafindo Persada. Depok.
- Radityan, F. T., Kuntadi, I., dan Komaro, M. 2014. Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Perbaikan *Differential*. *Journal of Mechanical Engineering Education*. 1(2), h. 239-245.

- Salam, N., Safei dan Jamilah. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*. 1(1), h. 52-69.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Sari, A. dan Yuniati, S. 2018. Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2), h. 71-80.
- Setyaningsih, D. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika SMK Berbasis Sainifik*. Skripsi tidak diterbitkan. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Sinaga, B dkk. 2017. *Matematika*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sutarti, T. dan Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., dan Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. ERIC. Indiana.
- 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.
- Wijaya, A. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Yani, N. K. A. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Zuhelmi, Adlim dan Mahidin. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 05(01), h. 72-80.
- Z, R. H., Maulina, J. dan Pohan, L. A. 2018. Pengembangan Modul Multimedia Berbasis TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peran Ilmu Kimia Dalam Kehidupan Di MAN 4 Medan. *Journal of Chemistry, Education, and Science*. 2(2), h. 22-30.