

DAFTAR LITERATUR

- Apsari, P. N. dan Rizki, S. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linier. *Jurnal Aksioma*, 7(1), h. 161-170.
- Auliya, N. N. F. 2018. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedai Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Cs. 6* dalam Pembelajaran Matematika pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (1), h. 52-63.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. Newyork.
- Croft, A. 2000. *Engineering Maths First-Aid Kit*. Pearson Education. England.
- Freudenthal, F. (2002). *Revisiting Mathematics Education*. Kluwer Academic Publisher. New York.
- Hakiki, R. W. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Wondershare dengan Pendektan RME pada Materi SMP. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7 (2), h. 91-100.
- Haryono, N. D.. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tenggal Panggung Yogyakarta*. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.
- Hendriawan, M. A. dan Muhammad, G. M., 2018. Pengembangan Jimath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6 (1), h. 274-288.
- Herman, dkk. 2000. *Equations and Inequalities Elementary Problems and Theorems in Algebra and Number Theory*. Terjemahan oleh Karl Dilcher. 2000. Springer-Verlag. Newyork.
- Irawan, E. I dan Cunayah, C. 2013. *1700 Bank Soal Matematika*. Yrama Widya. Bandung.
- Isrok'atun dan Rosmala, A. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Penerbit Bumi Aksara. Jakarta.
- Istiqlal, M. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (1), h. 43-54.
- Jaya, I. 2019. *Penerapan Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Kencana. Jakarta.

- Kadarudin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Penerbit Deepublish. Sleman.
- Laurens, T., dkk. 2018. How Does Realistic Mathematics Education (RME) Improve Students' Mathematics Cognitive Achievement?. *EURASIA Journal of Mathematics, Science, and Technology Education*, 14 (2), h. 569-578.
- Lesnussa, Y. P. 2018. Realistic Mathematics Education (RME) Provides Get Benefits for Students in Indonesia. *JAMFAS*, 1 (1), h. 1-6.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), h. 27-35.
- Mulianti, E.S.. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP BOOK Pembelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Bego Maguwoharjo Sleman Yogyakarta*. Tesis Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.
- Niven, I. 1961. *Numbers: Rational and Irrational*. Random House. Newyork.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. 6 Juni 2016. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 955. Jakarta.
- Prastyo, E. 2015. *Ternyata Penelitian Itu Mudah*. Penerbit eduNomi. Lumajang.
- Rahman, A. A. dan Hasmanidar. 2019. Pengembangan Lembar Aktivitas Siswa (LAS) Berbasis Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *MAJU*, 6 (1), h. 1-10.
- Rahmawati, N. D., dkk. 2016. Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Mata Kuliah Matematika SMA. *JKPM*, 3 (2), h. 27-36.
- Salim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Penerbit Kencana. Jakarta.
- Sanova, A. 2018. Learning Management System (LMS) Sebagai Aplikasi Pengembangan Materi Interaktif Pokok Bahasan Daur Biogeokimia Berbasis Computer Assisted Instruction. *Chempublish Journal*, 3(1), h. 21-31.
- Sanusi, dkk. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3 (2), h. 398-416.
- Sari, B. K. 2017. Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik JIGSAW, *Prosiding Seminar Nasional*, h. 87 – 102.

- Setiawan, A. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika pada Materi Fungsi Kuadrat Berbasis RME untuk Siswa SMA/MA. *Journal Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1), h. 169-178.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Alfabeta. Bandung.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif. Jember.
- Widjayanti, W. R., dkk. 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. *Pendekatan Matematika Realistik Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Graha Ilmu. Yogyakarta.