

## DAFTAR LITERATUR

- Agustina, R. dan Vahlia, I. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Program Studi Pendidikan Matematika. *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*. 5 (2), h. 152-160.
- Aji, A. S. dan Marleni, N. N. N. 2018. *Survey Kepuasan Pelanggan PDAM Kota Balikpapan*. Magelang: Unimma Press.
- Amri, S. dan Ahmadi, I. K. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Apsari, P. N. dan Rizki, S. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika*. 7 (1), h. 161-170.
- Awalludin. 2017. *Pengembangan Buku Teks Sintaksis Bahasa Indonesia*. Deepublish. Yogyakarta.
- Branch, R.M. 2009. *Science+Business Media Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Buchori, A. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6 (1), h. 104-115.
- Enterprise, J. 2015. *Mengenal Dasar-Dasar Pemograman Android*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Dwiranata, D., dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*. 3 (1), h. 1-5.
- Fazar, I., dkk. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Menggunakan Aplikasi Geogebra Berbantuan Android di Sekolah Dasar. *JPPM*. 9 (1), h. 6-11.
- Gazali, R. Y. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Pythagoras Jurnal Pendidikan Matematika*. 11 (2), h. 182-192.
- Hadi, H. dan Agustina, S. 2016. Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*. 11 (1), h. 90-105.
- Holisin, I. 2007. Pembelajaran Matematika Realistik (PMR). *Jurnal Didaktis*. 5 (3), h. 1-68.
- Huda, A. 2018. *Model Pembelajaran Desain Grafis*. 2018. UNP Press. Padang.

- Huda, A. A. 2013. *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. ANDI. Yogyakarta.
- Ismayani, A. 2018. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Isrok'atun dan Rosmala, A. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Krisnawati, T.A.W. dan Muslim, S. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5 (2), h. 557-566.
- Lestari, I. dkk. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Memanfaatkan Program Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*. 5 (1), h. 49-60.
- Muchlis, E. E. 2012. Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Perkembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas II SD Kartika 1.10 Padang. *Jurnal Exacta*. 10 (2), h. 136-139.
- Nasution, D. dan Ahmad, M. 2018. Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 7 (3), h. 389-400.
- Nuritno, R., Raharjo, H., dan Winarso, W. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Jurnal ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, eISSN: 2548-2157, h. 1-10.
- Nurmawati, dkk. 2015. Pengembangan E-modul dengan Model *Guided Note Taking* pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika II Program S1 PGSD BI di POKJAR Kota Semarang Ditinjau dari Keefektifannya. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 6 (1), h. 233-237.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.37 Tahun 2018. Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Prastowo, A. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Kencana. Jakarta.
- Pribadi, B.A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Implementasi Model ADDIE*. Kencana. Jakarta.
- Putra, I.G.L.A.K., dkk. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model *ADDIE* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. 2 (1), h. 1-10.

- Putra, N. 2013. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Putri, D.P. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Realistic Mathematic Education* (RME). *Jurnal Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 15 (1), h. 75-87.
- Ridwan, dan Akdon. 2015. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, S. dan Hatmawan, A. D. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif penelitian di Bidang Managemen, Teknik, Pendidikan Eksperimen*. Deepublish. Yogyakarta.
- Rochmad.2012 DesainModel Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano (Online)*.3(1).h. 59-72.
- Rohati. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada Materi Volume Bangun Ruang Sisi Datar Yang Mendukung Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa di SMP. *Edumatica*. 5 (2), h. 1-11.
- Salbino, S. 2014. *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*. Kunci Komunikasi. Jakarta.
- Salim. dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana. Jakarta.
- Satya Putra, A. dan Aritonang, E. M. 2016. *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Setyanto, Y. 2017. *Pengembangan Modul Materi Matriks dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) untuk kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo*. Skripsi tidak diterbitkan (online). Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/53430/11/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>.
- Soviawati, E. 2011. Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *METODIK DIDAKTIK*. Edisi Khusus (2), h. 79-85.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sunismi. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Geometri Dan Pengukuran Berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) Untuk Siswa Smp Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1 (1), h. 1-14.
- Sutarti, T. dan Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish. Yogyakarta.
- Wijaya, A. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik suatu Alternatif Pendekatan Matematika*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Yahya, M.A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi*

*Keahlian Elektronika Industri di SMK*. Skripsi tidak diterbitkan (*online*). Yogyakarta. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Kencana. Jakarta.

Yunus, H. dan Alam, H.V. 2015. *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Deepublish. Yogyakarta.

Zakaria, E. dan Syamaun, M. 2017. *The Effect of Realistic Mathematics Education Approach on Students' Achievement And Attitudes Towards Mathematics*. *Mathematics Education Trends and Research*. 2017 (1), h. 32-40.