

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, S., & Krave. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning pada Materi Jaringan Tumbuhan untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 11(1), 34–46.
- Ariani, C. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP. *Skripsi*. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Armiyanti. (2019). Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 111-115.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daulati, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII SMP. Tesis. Universitas Islam Riau.
- Dewi, R., Ratu, I. I. P., & Yusuf, H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PMRI Materi Jajargenjang. *KREANO: Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 9(1), 78–83. <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.14367>
- Drijvers, P., Boon, P., & Van Reeuwijk, M. (2010). *Algebra and Technology. Dalam Secondary School Algebra: Revisiting Topics and Themes and Exploring the Unknown*. Rotterdam, the Netherlands: Sense Publishers.
- Elwijaya, F., Mardiah, H., & Yullys, H. (2021). Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 741-748.
- Fikri, H., & Madona S.A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Freudenthal. (1991). *Revisiting Mathematics Education*. Dordrecht: Kluwer.
- Gravemeijer, K. (1994). *Realistic Mathematic Education*. Netherland: Technipress Culemborg.
- Gregory, R. J. (2007). *Psychological testing: history, principles, and applications*. Boston: Pearson.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousandstudent survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Hudojo, H. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: IKIP Malang.
- Illahi, T. A. R. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir

- Kritis. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 826–835.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826-835>.
- Indriani, S. M., Artika, W., Ratih, D.W.N. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25-36.
- Juniantari, M., Pujawan, I. G. N., & Widhiasih, I. D. A. G. (2019). Pengaruh Pendekatan *Flipped Classroom* terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA. *Journal of Education Technology*, 2(4), 197–204.  
<https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.17855>
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional FKIP Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/6928>
- Kharisma, J.Y., & Asman, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 34-47.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Mahendra, I. G. B. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI TIPTL di SMK Negeri 1 Sedayu. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(4), 36–42.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Mustajin, A., Epon, N., & Akhmad, N. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Rumus Luas Daerah Segitiga Menggunakan Multimedia Interaktif. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 101-108.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2), 8–18.
- Pardosi, K. F., & Abdul, M. S. (2015). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar

- Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1), 29–42.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131–149.
- Pratiwi, H. R., dan Ismaniati, C. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 130–139
- Putrawangsa, S. (2017). *Desain Pembelajaran matematika Realistik*. Mataram: Reka Karya Amerta.
- Rahmiati & Pianda, D. (2018). *Strategi dan Implementasi Pembelajaran Matematika di Depan Kelas*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Rezeki, S., & Ishafit. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29–34.
- Richards, G., & Nesbit, J. (2004). The Teaching of Quality: Convergent Participation for The Professional Development of Learning Object Designers. *International Journal of Technologies in Higher Education*, 1(3), 56–63.
- Riyardi, S., & Parjono. (2014) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 165–177.
- Rizqi, M. (2019). Pengembangan Modul Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 330–336.
- Saputro, E. B., Sopyan, A., & Subali, B. (2016). Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasan Cahaya pada Siswa Kelas X SMA. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(2), 103–110.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Supriyatna. (2008). *Penggunaan Multimedia Interaktif Model Drills and Practice untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Suraji, M., & Sehatta S. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(1), 9–16.

- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanti, Y., Drajat, F., & As, E. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash pada Materi SPLDV. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 60-70.
- Thiagarajan, S., Dorothy, S. S., & Melvyn, I. S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Teachers of Exceptional Children A Sourcebook*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System.
- Wijaya, A. (2012). *Pendidikan Matematika Realistik Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulan, E. R., Rofiqoh, I., Saidah, Z. N., & Puspitasari, D. (2021). Fun with SPLDV: Multimedia Lectora Inspire Menkuatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 6(2), 83–98. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2021.6.2.83-98>

