

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Aini, A. Nur. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Berbantuan Sparkol”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 6, Nomor 3 (hlm. 287-296). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.30738/union.v6i3.2986> (diakses pada tanggal 14 Februari 2021)
- Batubara, H. Hussein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dewi, M. Delta. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 2, Nomor 8 (hlm. 217-226). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039> (diakses pada tanggal 5 Februari 2021)
- Dewi, R., dkk. (2018). “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PMRI Materi Jajargenjang”. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Volume 9, Nomor 1 (hlm 78-83). Tersedia pada <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.14367> (diakses pada tanggal 21 September 2020)
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erwin, V. Ariani. (2019). “Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, Volume 3, Nomor 3 (hlm. 900-908). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183> (diakses pada tanggal 26 November 2020)
- Gitriani, Reva. (2018). “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP”. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, Volume 3, Nomor 1 (hlm 40-48). Tersedia pada <https://doi.org/10.15642/jrpm.2018.3.1.40-48> (diakses pada tanggal 22 Oktober 2020)
- Hadi, Sutarto. 2017. *Pendidikan Matematika Realistik: Teori, Pengembangan, dan Implementasinya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hakiki, R. Wahyu.(2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Wondershare dengan Pendekatan RME pada Materi SMP.” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 7, Nomor. 2 (hlm. 91-100). Tersedia pada <https://doi.org/10.26877/aks.v7i2.1425> (diakses pada tanggal 6 Februari 2021)
- Halim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana

- Hendriawan, M. Ardiansyah. (2019). "Pengembangan Jimath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Volume 6, Nomor 1 (hlm. 274-288). Tersedia pada <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a12> (diakses pada tanggal 15 Februari 2021)
- Hernawati, Faridah.(2016). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan PMRI Berorientasi pada Kemampuan Representasi Matematis". *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 34-44). Tersedia pada <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.9685> (diakses pada tanggal 2 November 2020)
- Hidayat, E. I. Fitri. (2020). "Efektivitas Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 106-113). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v4i1.21103> (diakses pada tanggal 9 Februari 2021)
- Illahi, T.A. Rahma.(2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *Jurnal kajian pendidikan dan hasil penelitian*, Volume 4, Nomor 3. Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826-835> (diakses pada tanggal 14 Februari 2021)
- Irwan, Edi dan Tatik Suryo. (2017). "Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika". *Jurnal Tardis Matematika*, Volume 10, Nomor 1 (hlm 33-50). Tersedia pada [10.20414/Betajtm.V10i1.17](http://dx.doi.org/10.20414/Betajtm.V10i1.17) (diakses pada tanggal 29 September 2020)
- Istiqlal, Muhammad. (2017). "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 43-54). Tersedia pada <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480> (diakses pada tanggal 14 Februari 2021)
- Jaheman. (2017). "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 8, Nomor 2 (hlm. 191-202). Tersedia pada <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454> (diakses pada tanggal 4 Februari 2021)
- Jalinus, N. & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kartikasari, G. (2016). "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo". *Jurnal Dinamika Penelitian*, Volume 16, Nomor 1(Hlm. 59-77). Tersedia pada <https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.1.59-77> (diakses pada tanggal 15 Februari 2021)

- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Kumalasani, P. Maharani. (2018). “Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD”. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, Volume 2, Nomor 1A (hlm. 1-11). Tersedia pada <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345> (diakses pada tanggal 3 November 2020)
- Laili, F. Jannatul. (2018). “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Kemampuan Koneksi Matematika”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Volume 4, Nomor 2 (hlm.1-10). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.29100/jp2m.v4i2.951> (diakses pada tanggal 11 Februari 2021)
- Margarita, Novia. (2018). “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Pembelajaran dengan Model PBL Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika”. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume1, Nomor 3 (hlm. 243-257). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15388> (diakses pada tanggal 2 November 2020)
- Muslimin, dkk. (2019). “Pengaruh Media Kartu terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VII SMP Negeri 10 Palembang”. *Edumatica*, Volume 9, Nomor 1 (hlm 15-22). Tersedia pada <https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i1.5783> (diakses pada tanggal 26 November 2020)
- Nida, D. M. A. A., dkk (2020). “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali”. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 8, Nomor 1 (hlm. 16-31). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2020)
- Oftiana, Siti. (2017). “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (PMRI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Srandakan”. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Volume 5, Nomor 2 (hlm. 293-301). Tersedia pada <https://doi.org/10.24252/mapan.v5n2a10> (diakses pada tanggal 9 Februari 2021)
- Pangestu, Prayogo dan Apri Utami. (2016). “Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik terhadap Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, Volume 2, Nomor 2 (hlm 58-71). Tersedia pada <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.58-71> (diakses pada 13 Oktober 2020)
- Prasetyo, Giri. (2016). “Pengembangan Adobe Flash pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah”. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 54-66). Tersedia pada <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7788> (diakses pada tanggal 22 November 2020)

- Pribadi, B. A. 2017. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Putrawangsa, Susilahudin. 2017. *Desain Pembelajaran Matematika Realistik*. Mataram: Rekarta
- Rahmiati dan Didi Pianda. 2018. *Strategi dan Implementasi Pembelajaran Matematika di Depan Kelas*. Sukabumi: Jejak Publisher
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara: Sumatera Utara
- Saputra, Rahmat. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Adobe Flash Pro CS6 pada Materi Luas Bangun Datar”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 14, Nomor 1 (hlm. 67-80). Tersedia pada <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80> (diakses pada tanggal 14 Februari 2021)
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Suartama, I Kadek. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Sudianti. (2016). “Penerapan Model PBL Berbasis Portopolio Dapat Meningkatkan Sikap Sosial dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika”. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 1-10). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v4i1.7040> (diakses pada tanggal 3 November 2020)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sukardi. 2008. *Metodelogi Penelitian Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarsono. (2019). “Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. *Edutama*, Volume 6, Nomor 2 (hlm. 101 – 109). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v6i2.353> (diakses pada tanggal 26 November 2020)
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi
- Sunismi. (2016). “Uji Validasi *E-Module* Mata Kuliah Kalkulus I Untuk Mengpotimalkan *Student Centered Learning* dan *Individual Learning* Mahasiswa S-1”. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 174-191). Tersedia pada <https://doi.org/10.15642/jrpm.2016.1.2.174-191> (diakses pada tanggal 10 Februari 2021)
- Suryadi, Iwan. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PMRI Menggunakan Macromedia Flash Profesional 8”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 40-49). Tersedia pada <https://doi.org/10.31539/judika.v3i1.1263> (diakses pada tanggal 15 Februari 2021)

- Suryaman, Oman. (2018). "Indonesia (PMRI) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Materi Geometri di SD Gugus Ciwaru". *Jurnal Ilmiah Educater*, Volume 4, No. 2 (hlm. 149-159). Tersedia pada <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/educater/article/view/414> (diakses pada tanggal 15 Februari 2021)
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Susilana, Rudi dan Riyana. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Susilo, S. Octario. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Kelas V SD Pokok Bahasan Organ Tubuh Manusia Dan Hewan". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 161-166). Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2087> (diakses pada tanggal 5 Februari 2021)
- Sutarti, Tatik dan Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish
- Tafonao, T. (2018). "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 2, Nomor 2 (Hlm. 103-114). Tersedia pada <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113> (diakses pada tanggal 15 Februari 2021)
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trilaksono, Dian. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa". *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 180-191). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v7i2.1428> (diakses pada tanggal 14 Februari 2021)
- Wahyuni, D. (2019). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik". *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8, Nomor 1 (hlm.32-40). Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1711> (diakses pada tanggal 14 Februari 2021)
- Wardani, W. Krisma. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 10, Nomor 1 (hlm 73-84). Tersedia pada <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84> (diakses pada tanggal 14 Februari 2021)
- Wulandari, I.G.A.A. dan Agustika. (2018). "Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP

Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 94-98). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515> (diakses pada tanggal 1 November 2020)

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Zarkasi. (2019) “Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa”. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 170-188). Tersedia pada <https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787> (diakses pada tanggal 10 Februari 2021)

