

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Achmad, & Irmansyah. (2011). Efektifitas pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *realistic mathematic education* (RME) terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 33–40. <https://doi.org/10.33830/jp.v12i1.483.2011>
- Agustina, L. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *smart apps creator 3* dengan konteks kemaritiman pada materi operasi himpunan kelas VII SMP. 4(1), 142.
- Akbar, T. (2016). Pengembangan multimedia interaktif ipa berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN kebonsari 3 malang. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1120–1126. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i6.6456>
- Arifai, A. (2017). Optimalisasi penerapan kurikulum 2013. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v2i1.13>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran iPA terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Azwar, S. (2015). Dasar-dasar psikometrika (II). Pustaka Pelajar.
- Branch, R. M. (2009). *Approach, instructional design: the ADDIE. in department of educational psychology and instructional technology university of georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Den, Van Heuvel-Panhuizen, M., & Drijvers, P. (2014). Encyclopedia of mathematics education. in *encyclopedia of mathematics education* (Issue January 1996). <https://doi.org/10.1007/978-94-007-4978-8>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis RME materi aljabar kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fikri, H., & Modana, A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Samudra Biru.
- Hayati, N. A. J. H. & E. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dan teknologi informasi. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.

- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. (2020). Media pembelajaran berbasis multimedia.
- Indriyani, E., Vahlia, I., & ES, Y. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android menggunakan pendekatan *realistic mathematics education* (RME). *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(Vol 2 No 1 (2021)), 1–10. <http://scholar.ummetro.ac.id/index.php/emteka/article/view/727/400>
- Izzati, N. (2012). Peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar sisiwa SMP melalui pendekatan pendidikan matematika realistik. In *Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia 2012*,
- Junaedi, I., Asikin, M., & Masrukan, M. (2015). Penerapan *realistic mathematics education* (RME) dengan konteks karakter dan konservasi untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun proposal penelitian. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 6(2), 177. <https://doi.org/10.15294/kreano.v6i2.4988>
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Kurnia, N. A. (2017). Pengembangan Multimedia interaktif berbasis android pada materi sistem pencernaan manusia untuk peserta didik kelas XI SMA negeri 6 bandar lampung. *Sekripsi*, 193.
- Manurung, P. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marsya, I. H., & Anggraita, A. W. (2016). Studi pengaruh warna pada interior terhadap psikologis penggunanya, studi kasus pada unit transfusi darah kota X. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 41. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v1i1.1461>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Miftah, M., Mahnun, N., Kulsum, S., Husnul, S., Budiyo, B., Hakim, L., Wahyuni, I., Susanti, & Zulfiana, A. (2018). Pembelajaran, inovasi model. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 37(1), 27–35. http://eprints.umsida.ac.id/3723/%0Ahttp://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/ji_samar/article/view/181
- Munir. (2020). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12). http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001

- 121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA Konsep %26 Aplikasi dalam Pendidikan.pdf
 Murtafiah, M., Masrura, S. I., & Saharuddin, S. (2021). Media pembelajaran berbasis *realistic mathematics education* berbantuan adobe flash di masa pandemi covid-19. *Saintifik*, 7(2), 161–166. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v7i2.338>
- Mutakin, T. Z., & Sumiati, T. (2011). Pengaruh penggunaan media belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika (eksperimen pada siswa kelas XI IPA SMA negeri 8 kota tangerang selatan tahun pelajaran 2010 / 2011). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1), 70–81. <https://doi.org/10.30998/formatif.v1i1.64>
- Ningsih, S., & Dukalang, H. H. (2019). Penerapan metode suksesif interval pada analisis regresi linier berganda. *Jambura Journal of Mathematics*, 1(1), 43–53. <https://doi.org/10.34312/jjom.v1i1.1742>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Nurdiansyah. (2019). *media pembelajaran inovatif* (P. Rais (ed.)). universitas muhammadiyah sidoarjo.
- Pramudyani, A. V. R. (2018). Penelitian pendidikan kimia. *Surya Cahya*, 1–46.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmat, A. (2013). Pengantar pendidikan teori, konsep, dan aplikasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ramli, M. (2012). Media teknologi pembelajaran. 1–3.
- Rusman, R. (2019). Implementasi kurikulum 2013 di sekolah dasar studi tentang *best practice* yang dilakukan guru sekolah dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian kurikulum 2013. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 135–150. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.166>
- Saehana, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(1), 10–21.
- Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, *mixed methods*, serta *research & development*. In *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*.
- Saprudin, Cahya, I., Wijoyo, A., & Prasetio, S. M. (2020). Pembelajaran multimedia

(Studi Kasus : Smk Indonesia Global). *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1, 63–70. <http://openjournal.unpam.ac.id/>

- Sarmila, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan lectora inspire pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan kelas VII SMP (p. 159).
- Setiawati, F. A. (2013). Penskalaan tipe *likert* dan *thurstone* dengan teori klasik dan modern: stidu pada instrumen multiple intelligences. In *Yogyakarta, Universitas Negeri Penelitian, Lembaga Pengabdian, dan Masyarakat, Kepada MASYARAKAT 2013*,
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D (Alfabeta (ed.)).
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Salmulloh M. Alaika (ed.); pertama). PEDAGOGIA.
- Suryani, erma. (2012). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *realistic mathematic education* (RME) pada sistem persamaan linear dua variabel dan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLDV dan SPLTV). *Jurnal Cerdas Sifa*, 01(01), 1–10.
- Susanti, Y., Friansah, D., & S, A. E. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis realistic mathematic education menggunakan aplikasi macromedia flash pada materi *SPLDV* (Vol. 3, Issue 1).
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi: konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya. In *Media Pembelajaran*. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf
- Sutirman. (2013). Pembelajaran inovatif media dan model-model pembelajaran inofatif. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 1–90.
- Tandililing, E. (2010). Implementasi *realistic mathematics education* (RME) di sekolah. *Guru Membangun*, 25(3), 521–525.
- Tresnaningsih. (2014). Pembelajaran matematika dalam implementasi kurikulum 2013. *Skripsi*, 1–14.
- Yunus, A., Hilal, A., Agama, I., & Negeri, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan microsoft powerpoint pada materi peluang pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat. 227–242.