

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanata, D. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Aljabar Kelas VII. *skripsi*. Tanjungpinang: UMRAH.
- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 12–23.
- Alhikma, N. A. (2021). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis REACT pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Islam. *skripsi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Andriyani, E. Y., Ernawati, M. D. W., & Malik, A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Proyek pada Materi Termokimia di Kelas XI SMA. *Journal of the Indonsian Society of Integrated Chemistry*, 10(1), 6–11.
- Anisafitry, Z. (2021). Pengembangan Aplikasi Moblie Learning dengan Karakteristik Realistic Mathematics Education pada Materi Program Linear SMA Kelas XI. *skripsi*. Tanjungpinang: UMRAH.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Belyuni, S., Maulidiya, D., & Susanta, A. (2019). Efektifitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education dan Pendidikan Karakter Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1).
- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Fahlevi, M. S., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Uraian Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(4), 313–322. <https://doi.org/10.22202/jl.2020.v6i2.3379>
- Febrian, F. (2016). the Instruction To Overcome the Inert Knowledge Issue in Solving Mathematical Problem. *Jurnal Gantang*, 1(1), 16–25. <https://doi.org/10.31629/jg.v1i1.2>
- Gustin, L., Sari, M., Putri, R., & Putra, A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) pada

- Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 111–127.
- Hasibuan, E. K. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Di Smp Negeri 12 Bandung. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 18–30. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1766>
- Hutari, R. R., Muchlis, E. E., & Maizora, S. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Bangun Ruang Sisi Datar pada Siswa MTs Negeri 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 4(2), 247–258.
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47–65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>
- Jenanda, B. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Materi Kekongruenan Dan Kesebangunan Kelas IX.2 SMP N 1 Kec. Situjuah Limo Nagari. *skripsi*. Batusangkar: IAIN Batusangkar.
- Lestari, I., Prahmana, R. C. I., & Wiyanti, W. (2016). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(5), 45–50. <http://jipd.uhamka.ac.id/index.php/jipd/article/view/48>
- Luthfya, U. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar)” untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 289–299.
- Maimunah, Izzati, N., & Dwinata, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education dengan Konteks Kemaritiman untuk Peserta Didik SMA Kelas XI. *Jurnal Gantang*, 4(2), 133–142. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1530>
- Mashudi. (2016). Penerapan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Sifat-sifat Bangun Ruang. *Jpsd*, 2(1), 50–63.
- Muharni, L. P. J., Roza, Y., & Maimunah. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK Menggunakan Peta Wilayah Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 148–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.395>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. 183.
- Nalendra, R. B. (2012). *Pembuatan Game Anak-Anak Kindergarten “Seek and*

Seek” Berbasis Flash.

- Nikensasi, P., Kuswardayan, I., & Sunaryono, D. (2012). Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematika dan Fisika dengan Memanfaatkan Accelerometer dan Physics Engine Box2d pada Android. *Jurnal Teknik ITS*, 1(September 2012), 255–260.
- Nursyamsiah, G., Savitri, S., Yuspriyati, D. N., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis kesulitan siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan soal materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Maju*, 7(1), 98–102.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*.
- Pratama, T. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bernuansa Budaya Melayu dengan Karakteristik RME pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII SMP. *skripsi*. Tanjungpinang: UMRAH.
- Pribadi, Y. T., Sholeh, D. A., & Auliaty, Y. (2021). Pengembangan E-LKPD Materi Bilangan Pecahan Berbasis Problem Based Learning pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 264–279.
- 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)
- Putri, R. A. R. (2018). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Gammath*, 03(02), 47–52.
- Putri, R. S., Suryani, M., & Jufri, H. (2019). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika dan Program for International Student Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 331–340.
- Restiana. (2017). Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung. *skripsi*. Bandar Lampung: UIN Intan Lampung.
- Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(2), 71–84.
- Saputra, D. suhandi, Yuliati, Y., & Hidayat, D. A. (2019). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Numeracy*, 6(2), 181–188.
- Sari, Y. P. (2019). Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains pada Materi Gelombang Bunyi. *skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

- Septian, R., Irianto, S., & Andriani, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i1.56>
- Soedjadi, R. (2014). Inti Dasar-dasar Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.22342/jpm.1.2.807>.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1), 1–33.
- Wijaya, A. (2012). *Pendidikan Matematika Realistik Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 59. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>

