

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J.V.D. (1999). *Principle and Methods of Development Research*. First Edition Illionis: F.E Peacock Publishers, Inc.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interktif Articulate Storyline*. Yogyakarta UNY Press.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Angreiny, Salimah. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematik Siswa MTs Madinatussalamm Sei Rotan. *Skripsi thesis*. Universitas Negeri Medan.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Benny A Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Dewi, Tri. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Negeri 1 Kebumen. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Fitriyah Nur Rohmah, Imam Bukhori. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ecoducation*. 2(2). 160-170.
- Gravmeijer, K.P.E. (1994). *Developing Realistik Mathematics Education*. Utrecht: Freudenthal Institute.
- Gunawan, R. G., & Putra, A. (2019). Pengaruh Strategi Belajar Aktif Sortir Kartu Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 362-370.
- Halomoan, dkk. (2021). *Best Practice Pengembangan Media dan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Multimedia*. Medan: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan.

- Hasratuddin. (2018). *Mengapa Harus Belajar Matematika*. Medan: Perc. Edira.
- Heris Hendriana, Euis Eti Rohaeti, dan Utari Sumarmo. (2015). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Peserta didik*. Bandung: Refika Aditama.
- Hewi, L dan Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 4(1): 30-41.
- Hobri. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jember: Center for Society Studies.
- Jarmita, Nita dan Hamzani. (2013). Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Realistic Matheatics Education (RME) pada Materi Perkalian. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. 8 (2). 213 – 222.
- Karunia, Eka Lestari dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Karwono, Dkk. (2020). *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lady, A., Utomo, B. T., & Lovi, C. (2018). Improving mathematical ability and student learning outcomes through realistic mathematic education (RME) approach. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(2), 55–57.
- Lauren, T., Batlolona, F. A., Batlolona, J. R., Leasa, M. (2018). How does realistic mathematics education (RME) improve students' mathematics cognitive achievement? *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(2), 569-578.
- Mayub, Afrizal. (2019). *Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bengkulu: UPP FKIP UNIB.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Munadi, Yudi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- NCTM, (2003). *The Roles of Representations in School Mathematics*. Reston Virginia.
- Novitasari, Dewi. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Ix Smp Dengan Menggunakan Soal Programme For International Student Assesment (Pisa) Pada Konten Ruang dan Bentuk. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intanlampung.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurilasta, Tata. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Segiempat di Kelas VII SMP Negeri 5 Paguyaman. *Skripsi*. Universitas Negeri Gorontalo.
- Nurul Khusnah, Dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa* .6 (2). 295-305.
- Nuryadi. (2016). *Evaluasi Hasil dan Proses Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.
- Oktaviani, Wita. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp Pab 9 Klambir V T.P 2019/2020. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2021). Teaching mathematics with mobile devices and the Realistic Mathematical Education (RME) approach in kindergarten. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 1(1), 5-18.
- Polya, G. (1973). *How to Solve it*. New Jersey: Princeton University Press.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanti, Yeni dkk.(2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Matriks Siswa Kelas XI MIA SMAN 6 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah DIKDAYA*.8(1).213-221.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Qalbu, Nadiya. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sdit Nurul Hikmah Tanjung Jabung Timur. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi.
- Qoriah, Yaumil. (2017). The Development Prehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick And Carey Model. *Jurnal Historica*, 1(1): 98-115
- Rachmani,Nuriana. (2020). *Monograf Pengembangan Pembelajaran Preprospec Berbantuan Tik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa*. Jakarta: Lakeisha.
- Rahman, Arief. (2017). Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) Pada Materi Statistika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Genta Mulia*, 8(2): 1-12.
- Rahmawati, Dian. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Tanggung Jawab Peserta Didik Pada Self Regulated Learning Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Riski, Ilham. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studie*. 4(1). 2437-2445.

- Rusdi, dkk. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Materi Lingkaran. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*.2(1).8-13.
- Santika, dkk. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*.3(2).178-189
- Subrata, Heru. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas Iv Mi Darunnajah. *JPGSD*. 9(7). 2802-2815.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2):148-158.
- Suprpto. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Peningkatan Kemampuan Representasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan*. 2(3).148- 156.
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2, No.2:103-114.
- Utami, S. Y., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V Sd. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.4(1), 62-71.
- Wahyudi, & indri, A. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*. Salatiga: Satya Wacana University Press.

- Warli. (2008). Pembelajaran Matematika Realistik Materi Geometri Kelas IV MI. http://ejournal.unirow.ac.id/ojs/files/journals/2/articles/4/public/JURNAL_WARL4.pdf
- Wijaya, D. A. I. dan A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(5), 24–36.
- Youwanda Lahinda dan Jailani. (2015). Analisis Proses Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Sekolah Menengah Pertama, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 2(1). 1-15.
- Yuliasuti, Puput. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Dengan Pendekatan Rme (Realistic Mathematics Education) Pada Materi Luas dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii. *Skripsi thesis*, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.