

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. & Badarudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Afifah, Nurul. (2015). Problematika Pendidikan di Indonesia (Telaah dari Aspek Pembelajaran). *Elementary*, 1(1): 41-47.
- Akker, J. van den. (1999). Principles and methods of development research. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafon, K; Branch, R. M; dan van den Akker, J (eds). *Design approaches and tools in education and training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Alonso, F., Lopez, G., Manrique, D., & Vines, J. M. (2005). An instructional model for web-based e-learning education with a blended learning process approach. *British Journal of Educational Technology*, 36(2): 217-235.
- Alwi, Said. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *Itqan*, 8(2): 145-167.
- Arifah, U. & Saefudin, A.A. (2017). Menumbuhkembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery*. Union: *Jurnal Pendidikan Matematik*, 5(3): 263-272.
- Ayuningtyas, V., Deniyanti, P., & Hakim, L. E. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *software geogebra* dengan pendekatan *scientific* pada materi prisma dan limas di tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Matematika*, 13(1): 87-102.
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono. (2018). Pengembangan pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata pelajaran etimologi multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2): 152-165.
- Batubara, Hamdan H. (2015). Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi operasi bilangan bulat. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1): 1-12.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard educational review*, 3(1): 21-32.
- Budhwar, Kanika. (2017). The role of technology in education. *International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology*, 2(8): 55-57.
- Cereci, Sedat. (2018). Modern communication education: technological equipment. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 9(1): 9-16.

- Cronje, J. C. (2020). Towards a new definition of blended learning. *The Electronic Journal of e-Learning*, 18(2): 114-121. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.18.2.001>
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- De Lange, J. (1987). *Mathematics insight and meaning*. Utrecht: OW&OC.
- Dianawati, R. N., Kartono & Wardono. (2018). PMRI learning with blended learning strategy to improve mathematical literacy skill. *UJMER*, 7(1): 79-85.
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis android pada materi dimensi tiga kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1): 1-5.
- Ekawati, Aminah. (2016). Penggunaan *software geogebra* dan *microsoft mathematic* dalam pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3): 148-153.
- Gravemeijer, K.P.E. (1994). *Developing Realistic Mathematics Education*. Utrecht:CD- β Press, Freudenthal Institute.
- Gusnarsi, D., Utami, C., & Wahyuni, R. (2017). Pengaruh model pembelajaran realistic mathematics education (RME) terhadap kemampuan penalaran matematis siswa pada materi lingkaran kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 2(1): 32-36.
- Hamada, M., & Hassan, M. (2017). An interactive learning environment for information and communication theory. *Eurasia Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(1): 35-59.
- Handayani, I., Yuwono, I., & Madja, Mimiep S. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer pada materi diagram venn untuk siswa kelas VII smp. Malang: Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang.
- Haryati, Sri. (2012). Research and development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. 37(1): 11-26.
- Hasibuan, A. M., Saragih, S., & Amry, Z. (2019). Development of learning materials based on realistic mathematics education to improve problem solving ability and student learning independence. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1): 243-252. <https://doi.org/10.29333/iejme/400>
- Hasratuddin. (2018). *Mengapa Harus Belajar Matematika*. Medan: Perc. Edira.
- Hendriyani, Y., Effendi, H., & Farell, G. (2018). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ICT bagi guru-guru di SMP Negeri di Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota. *Unes Journal of Community Service*, 3(2): 90-96.

- Indriyani, E., Vahlia, I., & ES, Yeni Rahmawati. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* menggunakan pendekatan *realistic mathematics education* (RME). *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1): 1-10.
- Ismail, M. E., Masran, S. H., Rahim, M. B., Faizal, A. N., & Marian, M. F. (2017). Development of electrical discharge machine die sinking application using android platform. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(4): 339-345.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1): 43-54.
- Jhonson, J., Tambunan, H. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis visual basic dan smoothboard pada matematika. *Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(1): 98-109.
- Khabibah, Siti. (2006). Pengembangan model pembelajaran matematika dengan soal terbuka untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Surabaya: Disertasi. Tidak dipublikasikan. Doktoral Universitas Negeri Surabaya.
- Kitchenham, Andrew. (2016). Indigenous learning preferences and interactive technologies. *The Australian Journal of Indigenous Education*: 1-9. <https://doi.org/10.1017/jie.2016.12>
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1): 43-52.
- Laurens, 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. <https://doi.org/10.12973/ejmste/76959>
- Lin, Y. W., Tseng, C. L. & Chiang, P. J. (2017). The effect of blended learning in mathematics course. *Eurasia: Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(3): 741-770. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00641a>
- Makonye, Judah P. (2014). Teaching functions using a realistic mathematics education approach: a theoretical perspective. *Int J Edu Sci*, 7(3): 653-662.
- Marselina, V., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2): 196-207.
- Naikoo, A., Thakur, S., Guroo, A., & Lone, A. (2018). Development of society under the modern technology – A review. *Scholedge International Journal*

of Business Policy & Governance, 5(1): 1-8.
<https://doi.org/10.19085/journal.sijbpg050101>

- Nasution, A. U., Syahputra, E., & Ahyaningsih, F. (2022). Pengembangan model pembelajaran berbasis matematika realistik berbantuan geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP al azhar medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02): 1623-1635.
- Nurdyansyah, N., Rais, P. & Aini, Q. (2017). The role of education technology in mathematic of third grade students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1). 37-46. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v1i1.923>
- Poon, Joanna. (2013). Blended learning: An institutional approach for enhancing students' learning experiences. *Merlot: Journal of Online Learning and Teaching*, 9(2): 270-289.
- Qurohman, M. T., Sungkar, M. S., & Abidin, T. (2019). Development of mathematics learning application based on android. *Jurnal Pedagogik*, 06(02): 475-513.
- Rahman, Arief Aulia. (2017). Penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi statistika untuk meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi belajar siswa. *Genta Mulia*, 8(2): 1-12.
- Rahmi, R. (2013). Menciptakan pembelajaran matematika yang kreatif dan menyenangkan. *Menara Ilmu*, 7(40): 189-194.
- Raja, R. & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1): 33-35.
- Rani, M. M., Yarman, Rifandi, R., & Harisman, Y. (2022). Pendidikan matematika realistik sebagai pendekatan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP. *Jurnal Euclid*, 9(2): 100-109.
- Rochmad. (2012). Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Jurnal KREANO*, 3(1): 59-72.
- Safitri, A., Surya, E., Syahputra, E., & Simbolon, M. (2017). Impact of Indonesian realistic mathematic approach to students disposition on chapter two composition function and invers function in grade XI IA-1 SMA Negeri 4 Padangsidempuan. *International Journal of Novel Research in Education and Learning*, 4(2): 93-100.
- Saputro, B. A., Prayito, M., & Nursyahidah, F. (2015). Media pembelajaran geometri menggunakan pendekatan pendidikan matematika realistik berbasis geogebra. *Jurnal Matematika Kreatif - Inovatif*, 6(1): 33-38. <http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v6i1.4471>

- Sari, Arnida & Yuniati, Suci. (2018). Penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2): 71-80.
- Sari, E. F., Nugraheni, N., & Kiptiyah, S. M. (2019). The implementation of blended learning based realistic mathematics education in mathematics teaching. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(5): 353-361.
- Sari, Steffani Komala. (2017). Pengembangan desain pembelajaran statistika berbasis IT menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk kelas VIII SMP. *Jurnal JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(2): 290-304.
- Septiyani, E. & Apriyanto, M. Tohimin. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* untuk tingkat SMP. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5(1): 153-64.
- Setyaningrum, W. & Waryanto, N. H. (2017). Media edutainment segi empat berbasis android: apakah membuat belajar matematika lebih menarik? *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1): 40-56.
- Sholeh, Abdul & Fahrurozi. (2021). Pendekatan *realistic mathematics education* (RME) berbasis *blended* untuk meningkatkan kreativitas matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4): 1743-1753.
- Sinaga, Evhans Perdana. (2019). *Blended Learning*: transisi pembelajaran konvensional menuju online. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, (1): 855-860.
- Smith, K., & Hill, J. (2018). Defining the nature of blended learning through its depiction in current research. *Higher Education Research and Development*. <https://doi.org/10.1080/07294360.2018.1517732>
- Streefland, L. (Ed.) (1991). *Realistic Mathematics Education in primary school*. Utrecht: CD-β Press, Freudenthal Institute.
- Takdir, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga berbasis aplikasi *android*. *Indonesian Journal of Educational Studies (IJES)*, 21(1): 1-10.
- Telegina, Nadezhda V., Galimova, Elvira G., Dobrotvorskaya, Svetlana G. (2017). The use of interactive learning technologies in math classes. *Modern Journal of Language Teaching Methods (MJLTM)*, 7(4): 106-113.
- Trianto. (2011). *Model pembelajaran terpadu konsep strategi dan implementasi pada kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Udjaja, Y., Guizot, V. S., & Chandra, N. (2018). Gamification for elementary mathematics learning in Indonesia. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 8(5): 3860-3865.

- Uno, Hamzah B. (2007). *Profesi Kependidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Wahyudi. (2016). The development of *Realistic Mathematics Education* (RME) model for the improvement of mathematics learnings of primary teacher education program (PGSD) students of teacher training and education faculty (FKIP) of Sebelas Maret university in Kebumen. *Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education*, 2(1): 369-381.
- Wardani, D. N., Toenlioe, Anselmus J. E., & Wedi, A. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan *blended learning*. *JKTP*, 1(1): 13-18.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika untuk peserta didik kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1): 101-112.
- Wulandari, Agustina. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman (Studi kasus di SMK Nasional Berbah). Skripsi, Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliati, Y. & Saputra, Dudu S. (2020). Membangun kemandirian belajar mahapeserta didik melalui *blended learning* di masa pandemi covid-19. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1): 142-149.
- Zaini, A. & Marsigit, M. (2014). Perbandingan keefektifan pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik dan konvensional ditinjau dari kemampuan penalaran dan komunikasi matematik siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2): 152-163.