DAFTAR PUSTAKA

Abdelrahman, Ebrahim, Abdelfattah., Ahmed, Mohamed., A., Hamed., said, Eslam, Mohamed., Ehab, Salah, Abdelrahman., Mokhtar, Abdelrahim, Mokhtar., Abd, El-Raheem, Mohamed, Abd, El-Raheem. (2024). 1. Using Digital Technologies in Mathematics Education at Primary and Preparatory Schools. doi: 10.21608/aash.2024.368789

Abdullah, M. I., Inayati, D., & Karyawati, N. N. (2022). Nearpod use as a learning platform to improve student learning motivation in an elementary school. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, *16*(1), 121–129. https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i1.20421

Afriansyah, E. A. (2016). *Makna Realistic dalam RME dan PMRI*. *II*(2), 96–104.

Ahmad, M., & Asmaidah, S. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Membelajarkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Smp. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(3), 373–384. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.326

Ahmed, A. Mo. (2022). *An Investigation into Using Nearpod as an Interactive Tool to Aid Students' Achievement and Motivation for Learning Educational Technology* (p. Vol. 12, No. 4). Research on Humanities and Social Science.

Akker, J. an van den, Branch, R. M., & Plomp, K. G. N. N. T. (1999). DESIGN APPROACHES AND TOOLS IN EDUCATION AND TRAINING. In *Stochastic Environmental Research and Risk Assessment* (Vol. 29, Issue 7). Kluwer Academic Publishers. https://doi.org/10.1007/s00477-014-0937-9

Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Teorema*, *2*(1), 39. https://doi.org/10.25157/.v2i1.765

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, *9*(4), 433–438.

Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). *11854-49070-1-Pb*. *5*(2), 50–59.

Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024* (Issue 021).

Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Springer* (Vol. 7, Issue 2). Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6_1

Burton, R. (2019). A review of Nearpod – an interactive tool for student engagement. *Journal of Applied Learning and Teaching*, *2*(2), 95–97. https://doi.org/10.37074/jalt.2019.2.2.13

Edwar, Z. S., Ardie, R., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 498–507. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1576

Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, *5*(1), 1. https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11

Febriyanti, N., Guru, P., Dasa, S., Indonesia, U. P., Madya, I., Karsa, M., & Dewantara, K. H. (2021). *Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara*. *5*, 1631–1638.

Gravemeijer, K. (1994). KPE Gravemeijer. *Developing Realistic Mathematics Education*.

Hauzan, L. (2024). *Skripsi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMK pada Penggunaan Alat Ukur Jangka Sorong*. 1–23.

HAVIZ, M. (2016). Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, *16*(1). https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, *1*(1), 28–37.

Iis Holisin. (2007). Pembelajaran Matematika Realistik (PMR). *Didaktis*, *3*(3), 1–68. http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/viewFile/255/199

Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Jambi, U. (2016). *CONFERENCE PROCEEDING ICETS 2016 The Second International Conference on Education , Technology , and Sciences*.

Kurniawan, I. G. D., Sugiarta, I. M., & Suweken, G. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Geogebra Dengan Pendekatan Teori Van Hiele Pada Pokok Bahasan Nilai Maksimum Dan Minimum. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, *8*(2), 30–40. https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2850

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

M. Sahanggamu, P., & L. Mandey, S. (2014). Pengaruh Pelatihan Kerja, Motivasi, dan Disiplin

Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Bank Perkreditan Rakyat Dana Raya. *Emba*, *2*(4), 514–523.

Maulinisa, D. N., & Ardiawan, Y. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN NEARPOD TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DALAM MATERI STATISTIKA KELAS VIII*. *4*, 4544–4550.

Mukmin, M. I., Muna, F., & Nurhuda, A. (2023). *Development of Nearpod-Based Learning Videos in Mathematics Subjects for Junior High School Students*. *4*(4), 376–386. https://doi.org/10.56806/jh.v4i4.159

Nico Pradana, L. (2024). Problem-solving Strategy: Mathematical Problem-solving Model Within the Polya' Framework. *KnE Social Sciences*, *2024*, 728–740. https://doi.org/10.18502/kss.v9i6.15327

Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *3*(1), 114–130. https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571

Nurmailia, E., Qurbaniah, M., & Rahayu, H. M. (2024). *The Effectiveness of Nearpod Interactive Edugame on Learning Retention of Class XI IPA Students of SMAN 1 District of Seventeen*. *12*(1), 63–71.

Nurmilah, A. S., Karlimah, K., & Rahmat, C. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Pendekatan Matematika Realistik. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(8), 5911–5916. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2661

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206. http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766

Plomp, T., & Nieveen, N. M. (2010). *An introduction to educational design research*.

Polya, G. (1973). *How To Solve IT (A New Aspect of Mathematical Method) Second Edition*.

Powa, N. W., & Murniarti, E. (2022). the Analysis of Nearpod Use in Mathematics Online Learning At Vocational School. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, *15*(2), 83–89. https://doi.org/10.51212/jdp.v15i2.139

Pratika, I. D., Ismail, S., & Rianto, B. T. (2023). Peningkatan pemahaman konsep matematika pada Materi relasi dan fungsi melalui pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *Jurnal Pendidikan Matematika Rafa*, *9*(2), 194–207.

Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *Paradikma:Jurnal Pendidikan Matematika*, *14*(2), 1–10. https://doi.org/10.24114/paradikma.v14i2.27147

Rahayu. (2022). Lampiran 2 ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK. *Skripsi*, *1*, 2.

Riyanto, O. R., Semarang, U. N., Oktaviyanthi, R., & Raya, U. S. (2024). *Kemampuan Matematis Onwardono Rit Riyanto , Widyastuti , Via Yustitia , Rina Oktaviyanthi , Nurul Husnah Mustika Sari , Nurma Izzati , Bayu Sukmaangara , Duhwi Indartiningsih , Ari Wibowo , Dian Anggraeni Maharbid , Sirojudin Wahid* . (Issue July).

Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(3), 60–69. https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014

Sachdev, S. B., & Verma, H. V. (2004). Relative Importance of Service Quality Dimensions: A Multisectorial Study. *Journal of Services Research*, *4*(1), 93–116.

Sagasya, D.P., Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan Media Catatan Harian Bergambar untuk Keterampilan Menulis Teks Pendek Siswa Kelas II SD Denisa Putri Sagasya Abstrak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1459–1469.

Sanmugam, M., Selvarajoo, A., Ramayah, B., & Lee, K. W. (2019a). Use of Nearpod As Interactive Learning Method. *INTED2019 Proceedings*, *1*, 8908–8915. https://doi.org/10.21125/inted.2019.2219

Sanmugam, M., Selvarajoo, A., Ramayah, B., & Lee, K. W. (2019b). Use of Nearpod As Interactive Learning Method. *INTED2019 Proceedings*, *1*(March 2020), 8908–8915. https://doi.org/10.21125/inted.2019.2219

Sarah, H. (2023). Skripsi Efektivitas Model Cooperative Learning Berbantuan Media Monopoli Dalam Pembelajaran Matematika Di SMP Negeri 2 Patampanua. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, *VIII*(I), 1–19.

Sean, D., Dr, C. M., Professor, B. M., & Claire, W. (2022). *Realistic Maths Education*. *September*.

Setiyowati, Z. K., Ahmad, J., & Rizki, S. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Realistic Matematics Education Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(2), 147–161. https://doi.org/10.24127/emteka.v1i2.579

Sohilait, E. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik. *OSF Preprints*, 1–10. https://osf.io/preprints/

Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, *4*(1), 73–80. https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *15*(2), 277–286. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.

Sulistyani, D., Roza, Y., & Maimunah, M. (2020). Hubungan Kemandirian Belajar dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(1), 1. https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.9638

Sunaryati, T., Azzahra, S. S., Khasanah, F. N., Dewi, N., & Komariyah, S. (2024). *Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Analysis of Test Instruments as an Evaluation Tool in Learning in Elementary Schools*. *XX*, 316–324.

Sylvia, I., Anwar, S., & Khairani, K. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Berbasis Pendekatan Authentic Inquiry Learning Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, *6*(2), 103. https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.162

Tandililing, E. (2010). Implementasi Realistic Mathematic Education di Sekolah. *Jurnal Guru Membangun*, *25*(3), 1–9. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jgmm/article/view/208

Van den Heuvel-Panhuizen, M., & Drijvers, P. (2014). Realistic Mathematics Education. In *Encyclopedia of Mathematics Education*. https://doi.org/10.1007/978-94-007-4978-8_170

Vela, L. V., Ardi, A., Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, *5*(1), 41. https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3250

Wahyuni, N. P., & Masriyah, M. (2021). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah PISA pada Konten Change and Relationship Berdasarkan Taksonomi SOLO. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(3), 2604–2618. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.901

Widana, I. W. (2021). Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Indonesia. *Jurnal Elemen*, *7*(2), 450–462. https://doi.org/10.29408/jel.v7i2.3744

Zahrotul, L., & Retno, E. (2024). *Students ' Mathematical Problem Solving Ability Reviewed from Learning Motivation through Problem Based Learning Model Assisted by Nearpod*. *6927*(22), 185–198.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY