

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussakir. (2010). *Realistic Mathematics Education (RME) dan Implementasinya di MI*. Retrieved from Realistic Mathematic Education (RME) dan Penerapannya di MI: <https://abdussakir.wordpress.com/2010/11/23/realistic-mathematics-education-rme-dan-penerapannya-di-mi/>.
- Achsin, A. (1986). *Media Pendidikan dan Kegiatan Belajar-Mengajar*. Unjung Pandang: IKIP Unjung Pandang .
- Agung, S. d. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Ahmad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Andrews, M. (2008). Are One Best Way Models of Effective Government Suitable for Developing Countries,. *Journal of John F Kennedy School of Government*.
- Anwar, M. S. (2019). Developing an Interactive Mathematics Multimedia Learning Based on Ispring Presenter in Increasing Students' Interest in Learning Mathematics. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1).
- Apriyanto, M. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika (Mobile Learning) Berbasis Android. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2PM)*.
- Astri, A. T. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Jeopardy Game berbasis Macromedia Flash di SMA Negeri 8 Model Bulukumba*. Makassar: Respoditory Universitas Negeri Makassar.
- Atsani, K. L. (2020). Transformasi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1).
- Bahauddin, A. (2015). Pegembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Artikel Penelelitian*.
- Bintang, S. A. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Dengan Konteks Budaya Melayu untuk*

Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self-efficacy Siswa SMP Negeri 2 Talawi. Medan: Digital Repository Universitas Negeri Medan.

- Bito, N. (2009). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sub Materi Pokok Prisma dan Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 11 Gorontalo*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya (Tidak di terbitkan).
- Buchori, A. (2019). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>. 6(1), 104-115.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Damayanti, A. E. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android pada Materi Fluda Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 66.
- Dhea Putri Pratiwi, S. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan iSpring dan APK Builder. *Jurnal Pendidikan*, 2(2).
- Fitriani, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Softwara Prezzi melalui Pendekatan Blended Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika DI SMP/MTs. *Artikel Penelitian*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/333429223>
- Hamalik, O. (1985). *Media Pendidikan*. Bandung: Jemmes.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Pendidikan. *Artikel Penelitian*, 37(1), 13.
- Hasratudin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?* Medan: Perdana Publishing.
- Hobri. (2009). *Model-model pembelajaran Interaktif*. Jember: Center for Society Studies.
- Hudojo. (1988). *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Jacob. (2018, Mei 14). *Matematika Sebagai Pemecahan Masalah*. Retrieved from daring internet.
- Khanifatul. (2014). *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Kintoko, I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer dengan Lectora Auhtoring Tools pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS. *Jurnal elektronik pembelajaran matematika*.
- Kurniasari, F. D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Komputer Pada materi Ruang Dimensi Tiga Untuk Siswa Kelas X SMABilingual. *Artikel Penelitian*.
- M, M. Z. (2013). Pengembanagn LKS Berbasis Inkuiri Menggunakan software Geometer Sकेctephad pada Materi Hubungan Antar Sudut Pada Garis sejajar Dipotong Garis Lain. Retrieved April 22, 2022, from <http://www.ejournal.unesa.ac.id>
- Maryana, S. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan PowerPoint dan Ispring pada Materi Teorema Phytagoras. *Jurnal penelitian matematika dan pendidikan matematika*, 2(2).
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Cipayung-Ciputat: Garuda Persada Press.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Cipayung-Ciputat: Gaung Persada Press.
- N, A. (2018). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Nasution. (1996). *Metode Research : Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nieveen. (2007). *An Introductionto Educational Design Research*. Netzdruk: Enschede.
- Nissa. (2015). *Pemecahan Masalah Matematika (Teori dan Contoh Praktek)*. Lombok: Duta Pustaka.
- Norhayati, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching And Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Tsanawiya. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 19.
- Nurdiansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.

- Pribadi Benny, A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahmawati, U. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Siswa Smp Kelas Viii Semester 2*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Uny.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.
- Rasyid, M. K. (2019). Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3), 185.
- Rochmad. (2011). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal Kreano*.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal Kreano*, 3(1), 68.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Simanullang, M. C. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik (Pmr) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Triarkis Dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas Vii Smp Sutomo 1 Medan*. Medan: Digital Repository Universitas Negeri Medan.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Slavin, R. E. (1994). *Cooperative Learning : Theory, research, and Practice*. Englewood Cliff NJ: Prentice Hall.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suharsimi. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sumartini. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(5), 148-158.
- Susanton, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson tudy dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*, 1(2), 2252-6404.
- Sutarno. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Medan Magnet Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Generic Sains Mahasiswa. *Jurnal Exacta*, IX(1), 60-66.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syukria, A. (2017, Desember). Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Materi Dimensi Tiga. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(2), 103.
- Tjokro. (2009). *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Ulya. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving. *Jurnal Konseling*, 90-96.
- Wahyuningsih, S. (2006). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMP Untuk Materi Perbandingan yang Berbasis Edutainment*. Yogyakarta: UNY.
- Wardiah, L. (2021). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita*. Medan: Repository Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.