

DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, S., dkk. (2021). Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *IJI Publication*, 1(3), 189-197.
- Agustin, E & Wintarti, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada materi pola bilangan. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 7 (1), 10-23.
- Agustina, D., dkk. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Teks Perubahan Konseptual Berbasis Model Perubahan Konseptual pada Materi Gerak Harmonik. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*.
- Agustina, N., dkk. (2020). Penggunaan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Meningkatkan Pemahaman pada Materi Penjumlahan Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 91–99.
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 3(1), 11– 18.
- Aqib, Z. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ariyadi, W. (2011). *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 15(2), 156-178.
- BSNP. (2008). *Aspek Kelayakan Modul*. Jakarta: BSNP.
- BSNP (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Buletin BNSP: Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI, 6(3).

- Silalahi Borich, G. (1994). *Observation Skills for Effective Teaching*. USA : The University of Texas
- Bron. (1998). Realistic mathematics education work in progress. Web-site Freudenthal Institute. Tersedia: <http://www.ft.uu.nl>., Juni 1998.
- Chee, T.S., & Wong, A.F.L. (2003). *Teaching and learning with technology*. Singapore: Prentice Hall.
- Chisara, C., dkk. (2018). Implementasi Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam Pembelajaran Matematika. *Sesiomadika*, 65-72.
- Damarjati, S & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 164-175.
- Darmawan, M. F & Nashoih, A. K. (2019). Pengembangan mobile Learning berbasis Android Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mendukung pembelajaran blended Learning. *Jurnal Education and development*, 7(4), 10-14.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media.
- Demon, H. S. O., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Dengan Menggunakan Software Ispring Suite 6 pada Materi Perbandingan untuk Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Atambua. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Timor*, 36-44.
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dick and Carey (1996). *The Systematic Dessign of Instuction*, New York: Harper Collins Publishers.
- Djamarah, S. B & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyogo, W. D. (2019). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Effendi, L. A. (2014). Sikap Siswa terhadap Matematika dan Pembelajaran Matematika dengan Metode Penemuan Terbimbing. *Prosiding Seminar Nasional dan Kongres IndoMS Wilayah Sumatera Bagian Tengah*, 379–385.
- Ennis, R. H. (2011). The Nature of Critical Thinking. *Informal Logic*, 6(2), 1–8.
- Fatirul, A. N & Walujo, J. A. (2020). *Desain Blended Learning: Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Fauzan, A. (2002). *Applying Realistic Mathematics Education (RME) In Teaching Geometry In Indonesian Primary Schools* (University of Twente, Enschede). University of Twente, Enschede. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012049>
- Febriana, L. C., dkk. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Sesuai Kurikulum 2013 Untuk Siswa SMP/MTs. *Pendidikan Fisika: Universitas Negeri Malang*, 2 (1) .
- Firdaus, A., dkk. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10. 68-77.
- Göksu, İ & Atici, B. (2013). Need for Mobile Learning: Technologies and Opportunities. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 685–94.
- Gravemeijer, K.P.E. (1994). *Developing Realistic Mathematics Education*. Utrecht:CD- Press, Freudenthal Institute.
- Hake, R. R.(2002). Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics, and Petest Score on Mathematics and Spatial Visualization. *Jurnal International Indian University*, 1(1).
- Halimah, N., dkk. (2019). Pentingnya Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* , 1, 577-584.
- Harahap, H. H & Lubis, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Tingkat SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya (MIND)*, 1(1), 1-6.

- Harahap, L. (2019). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 375-381.
- Harahap, P. H. (2008). *Membangun Sistem E-Learning Berbasis Multimedia*. Jakarta Selatan. STEKPI.
- Hardiyanto, W., dan Santoso, R. H. 2018. Efektivitas PBL Setting TTW Dan TPS Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Berpikir Kritis Dan Self-Efficacy Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 116-126.
- Haryanto, R. (2019). *Tranformasi Pendidikan Abad 21 Melalui Rumah Belajar*, (Online), (<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2019/07/tranformasi-pendidikan-abad-21-melalui-rumah-belajar/>, html, diakses 20 Januari 2022).
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?* Medan: Perdana Publishing.
- Hassoubah, Z. I. (2002). *Mengasah Pikiran Kreatif dan Kritis*. Jakarta: Nuansa.
- Heruman. (2016). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, R., dkk. (2022). Analisis Faktor-Faktor Rendahnya Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di SMK Swasta Teruna Padangsidempuan. *Mathematic Education Journal*. 5(3), 114-120.
- Hobri. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jember: Center for Society Studies.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember : Pena Salsabila
- Ismail, M., dkk. (2017). Development of Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 23(4).
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Isrok'atun., dkk. (2018) *Melatih Kemampuan Problem Posing melalui Situation Based Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1).

- Jihad, A & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Johnson, E. B. (2007). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Jusmawati., dkk. (2015). Efektivitas Penerapan Model Berbasis Masalah Setting Kooperatif Dengan Pendekatan Sainifik dalam pembelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal daya matematis*, 3 (1).
- Krismanto, A., & Wibawa, A. D. (2010). *Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Bangun Datar di SMP*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Kesumawati, N. (2010). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman, Pemecahan Masalah, dan Disposisi Matematis Siswa Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik*. Disertasi Tidak Dipublikasikan. Bandung : Program Pascasarjana UPI
- Khotimah, SKSH. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149-2158.
- Khuluqo, I. El. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komariah, S., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis *Android*. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43-52.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusuma, Y. (2011). *Membedah Kehebatan Android*. Jakarta: Grasindo.
- Laurens, T., dkk. (2018). How Does Realistic Mathematics Education (RME) Improve Students' Mathematics Cognitive Achievement?. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(2), 569-578.
- Minarni, A., dkk. (2020). *Kemampuan Berpikir Matematis dan Aspek Afektif Siswa*. Medan: Harapan Cerdas Publisher.
- Muchtar, I. S. M., dkk. (2020). Penerapan Pendekatan RME untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*, 5(11),108-119.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(2), 1-10.

- Mulyani E, W, S. (2018). Dampak Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Bangun Ruang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 122-136.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Grup.
- Munaidi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon, N. M. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Negara, H. R. P., dkk. (2021). The Effect of the Realistic Mathematic Education (RME) Learning Model On Students' Mathematical Problem Solving Abilities : A Meta-Analysis. *JUSTEK: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(1), 40-51.
- Nieeven, N. (1999). *Prototyping to reach product quality*. In Akker, J. V. D., Branch, R. M., Gustafson, K., Nieeven, N., dan Plomp, T. (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 125-135). Dordrecht, Netherkands: Springer.
- Nieeven, N., dkk. (2006). *Educational desain research : the value of variety*. In: Van den Akker, J., Gravemeijer, K, McKenney, S. & Nieeven, N. (Eds). 2006. *Educational design research*. London: Routledge.
- Nissa, N. H., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VIII SMP. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(1), 11-28.
- Nunu, M. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Pemilihan Media Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *JPM*, (37).
- Nurhayati, D., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Segi Empat dan Segitiga Siswa Kelas VII. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 11-24.
- Palinnusa, L. A. (2013). Student's Critical Mathematical Thinking Skills and Characters: Experiments for Junior High School Students through Realistic Mathematics Education Culture-Based. IndoMS. *Journal of Mathematics Education (Online)*, 4(1).

- Panhuizen, M. V. D. H & Drijvers, P. (2014). Realistic Mathematics Education. *Encyclopedia of Mathematics Education*, 521-534.
- Patmawati, H. (2011). *Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit dengan Metode Praktikum*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Pertiwi, W. K. (2021). Jumlah Pengguna Ponsel di Dunia Tembus 5 Miliar. *KOMPAS.com*, (Online), (<https://tekno.kompas.com/read/2021/09/02/09144137/jumlah-pengguna-ponsel-di-dunia-tembus-5-miliar/>, html, diakses 20 Januari 2022)
- Polya, G. 1973. *How to Solve it, Second Edition*. Princeton: New Jersey Princeton University Press.
- Prabowo, D., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* pada Pokok Bahasan Barisan Dan Deret Aritmatika. *Jurnal Gammath*, 5(2), 100-108.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, I. R & Silalahi, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Model Blended Learning Berbasis Moodle. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 206-218.
- Putri, D. P., dkk. (2022). Pengaruh Pendekatan RME dengan Model Pembelajaran Hybrid Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2), 83-96.
- Rahmah, N., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran GES-Math Berbasis *Android* Menggunakan Articulate Storyline pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) MTsN. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 3(1), 38-52.
- Rahman, A. A. (2017). Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) Pada Materi Statistika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Prestasi Belajar Siswa. *Genta Mulia*, 8(2), 1-12.
- Rahman, Abd., dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1-8.

- Rahmantiwi, W. Y. (2012) *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Modul Pada Materi Himpunan Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas VII Semester Genap*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rautumanan, G. T & Laurens. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rismayanti, T. A., dkk. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859-873.
- Rogers, R., dkk. (2009). *Android Application Development*. United States of America: O'Reilly Media, Inc.
- Rosnawati. (2012). Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Matematika untuk Mendukung Pembentukan Karakter Siswa. Makalah, *Seminar Nasional*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmini, dkk. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Problem Solving Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *JPPM*, 12 (2), 284-299.
- Rusti & Wilujeng, I. (2018). Pengaruh Model Advance Organizer Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMP. *E-Journal Pendidikan IPA*, 7 (1).
- Sadiman, A. S., dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, D. N., & Safira, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Berbantu Geogebra 3d Grapics pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 5(2), 144-164.
- Sambodo, R. A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. Skripsi, Uin Sunan Kalijaga.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sari, D. P. (2019). *Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise bagi Siswa*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sari, S. M. (2019). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Dengan Strategi Peta Konsep Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa PGMI IAIN Bengkulu. *JPMR*, 4(1), 53-59.
- Savitri, D., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(2), 63-75.
- Septyani, M., dkk. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Kelas VI SD Berbasis Android. *SEMINAR NASIONAL Dinamika Informatika*, 238-244.
- Sinaga, B. (2007). *Pengembangan model pembelajaran matematika berdasarkan masalah berbasis budaya batak (PBMB3)*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Somakim. (2011). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Penggunaan Pendidikan Matematika Realistik. *Jurnal Forum MIPA*, 14(1), 42-48.
- Staker, H. & Horn, M. B. (2012). *Classifying K-12 Blended Learning*. (Online), (<http://www.christenseninstitute.org/wpcontent/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>, html, diakses 22 Januari 2022).
- StatCounter. (2022). *Mobile Operating System Market Share in Indonesia*. (Online), (<https://gs.statcounter.com/os-market-share/all/indonesia#>, html, diakses 20 Januari 2022).
- Suci, D. W., dkk. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pendekatan Realistik di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 3(4), 2042-2049.
- Sudarsana, I. K., dkk. (2019). Technology Application in Education and Learning Process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1363, 1-6.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarmo, U. (1994). Suatu Alternatif Pengajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik pada Guru dan Siswa SMP. *Laporan Penelitian FPMIPA*: Tidak diterbitkan.

- Sungkono. (2009). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Di Sd. *Journal of Primary Education*, 1(2), 71–77.
- Tabunan, H., dkk, (2020). *Blended Learning dengan Ragam Gaya Belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Tanrere, M. & Side, S. (2012). Pengembangan Media Chemo-Edutainment melalui Software Macromedia Flash MX pada Pembelajaran IPA Kimia SMP. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 18(2), 156-162.
- Thiagarajan, S., dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Kencana Media Grup.
- Triyanto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana.
- Ulandari, L. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self-Efficacy Siswa di SMP Negeri 17 Medan*. UNIMED.
- Ulya, H. (2016). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(1).
- Wibowo, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Barisan Dan Deret Geometri Kelas XII AKP A SMK Negeri 3 Luwuk. *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 38–44.
- Widayanti. (2009). *Analisis Lembar Kerja (LKS) Biologi Karya MGMP SMA di Kabupaten Pati yang Digunakan Siswa Kelas XI Semester Genap Tahun 2007/2008*. Semarang: Fakultas MIPA Unnes.

- Widjajanti, D.B. (2009). Mengembangkan Keyakinan Siswa Sekolah Dasar terhadap Matematika Melalui Pembelajaran Realistik. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA Fakultas MIPA*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Wijoyo, H. (2020). *Blended Learning Suatu Panduan*. Solok: CV Insan Cendekia Mandiri.
- Wulandari, S., dkk. (2012). Peningkatan Hasil Pembelajaran Siswa SMK Menggunakan Lembar Kerja Kumon Pada Materi Hukum Newton. *Jurnal FKIP Untan Pontianak*.
- Yadav, D. K. (2017). Exact Definition of Mathematics. *International Research Journal of Mathematics, Engineering and IT (IRJMEIT)*, 4(1), 34–42.
- Yanrizawati, dkk. (2023). Pengembangan Alur Belajar Berbasis Realistic Mathematics Education Pada Materi Barisan dan Deret. *Aksioma*, 12(1), 105-122.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88– 99.