

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. A. (2014). Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini. *Jurnal Edueksos*, III(2), 127-144.
- Arsyad, Azhar.(2002). *Media Pembelajaran*.Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar.(2016). *Media Pembelajaran*.Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A., & Hamalik, O.(2004). *Media Pembelajaran*.Jakarta:Rajawali Press.
- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1),69–77.
<http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. PT Bumi Aksara.
- Astuti, A. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (Rme) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 49-61.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Gaung Persada Press
- Darma, Y., Suratman, D., & Yani, A. (2019). *Analisis Data Statistik* (G. Ilmu (ed.)).
- Departemen Pendidikan Nasional (2003) *Undang-Undang RI No.20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang Satuan Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Elena, Y. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) Pada Materi Segiempat SMP Negeri 4 Siak Hulu*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 153–160.
- Gunawan, H., & Zinnurain, Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ms Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi*

Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 3(1), 11-19.

Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

Haswandi, A. (2016). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Fisika Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Dikelas VII SMP Negeri 5 Sungai Kakap*. Skripsi IKIP PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.

Indrayanti, R.D, & Masriyah. (2016). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matriks Di SMK Kelas X*. *Jurnal Pendidikan Matematika-S1*, 5(6).

Irzani.(2010). *Pembelajaran Matematika Panduan Praktis Untuk Pengajar SD & MI*. Yogyakarta:Mandiri Graffindo Press.

Khairani, M., & Febriani, D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas IX*. 10(2), 95–102.

Lado, H., Muhsetyo, G., & Sisworo. (2016). *PENGGUNAAN MEDIA BUNGKUS ROKOK UNTUK MEMAHAMKAN KONSEP BARISSAN DAN DERET MEALUI PENDEKATA RME*. *JURNAL PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 1.

Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.

Maimunah, Izzati, N., & Dwinata, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education dengan Konteks Kemaritiman untuk Peserta Didik SMA Kelas XI. *Jurnal Gantang*, 4(2), 133-142.

Martajaya, I.V, & Sari, K.I.K (2021, February). *Analisis Virtual Maps dalam Pengembangan Pariwisata Denpasar di Era Revolusi 5.0*. In *SANDI: Seminar Nasional Desain* (Vol. 1, pp. 208-214).

Miarso, Y.(2004).*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.Jakarta:Prenada Media.

Munadi, Yudhi.(2013).*Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*.Jakarta:Referensi.

Musfiqon, H.M.(2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.

- Musfiqon, H. M. (2012). Metodologi penelitian pendidikan. *Jakarta: Prestasi Pustakaraya*.
- Nisrina, N., Gunawan, G., & Harjono, A. (2016). Pembelajaran kooperatif dengan media virtual untuk peningkatan penguasaan konsep fluida statis siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2(2), 66-72.
- Nugraha, A., & Sundayana, R. (2014). Penggunaan Alat Peraga sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Memahami Konsep Bentuk Aljabar pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Pasirwangi. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 133-142.
- Nuryadi. (2019). Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 1–13.
- Putra, D.R. (2016). *Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Imogiri Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Skripsi pada Universitas Negeri Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Rudi, S. & Cepi, R.(2008).*Media Pembelajaran*.Bandung:CV. Wacana Prima.
- Sanaky, H. AH.(2013).*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta:Kaubaka Dipantara.
- Saleh, M. S. M. (2012). Pembelajaran kooperatif dengan pendekatan pendidikan matematika realistic (PMR). *Jurnal Serambi Ilmu*, 13(2), 51-59.
- Saputra, H. G., & Zinnurraim. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MS POWERPOINT BERBASIS GAME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1).
- Saraswati, Nurrahmawati, & Afri, L. E. (2015). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Masalah Untuk Kelas VIII SMP Pada Materi Lingkaran*. 1–9.
- Sari, A., & Yuniati, S. (2018). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 71-80.
- Sari, D. I., & Sari, N. (2019). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis realistic mathematics education pada materi aritmatika sosial. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 310-322.

- Shoimin Aris.(2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Sinaga, A, dkk. (2017). *Matematika SMA/MA SMK/MAK kelas X*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Smaldino, dkk.(2008).*Instructional Technology and Media for Learning*. NJ: Pearson Education.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sudjana, N., & Rivai, A.(2013).*Media Pengajaran*.Bandung:Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. In Bandung:Alfabeta. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sukiman.(2012).*Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta:Pedagogia.
- Sundayana, Rostina.(2013).*Media Pembelajaran Matematika*.Bandung:Alfabeta.
- Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., & Sahidu, H. (2016). Pengaruh model project based learning berbantuan media virtual terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi alat-alat optik. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2(2), 73-79.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A.(2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., & Agung, L.(2012).*Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta:Ombak.
- Susanti, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas VII SMPN 154 Jakarta. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(2), 115-122.
- Suweken, G. (2013). Pengintegrasian Media Pembelajaran Virtual Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Viii Smpn 6 Singaraja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 276–285. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v2i2.2172>.
- Treffers, A. (1987). *Three Dimensions. A Model of Goal and Theory Description in Mathematics Instruction – The Wiskobas Project*. Dordrecht: Reidel Publishing Company.

Wijaya.(2012). *Pendidikan Matematika Realistik Suatu Alternatif Pendekatan Matematika*.Yogyakarta:Graha Ilmu.

Yudhaskara, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Software Di Smk Gama Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3).