

DAFTAR RUJUKAN

- Afriansyah, E. A. (2016). Makna realistic dalam RME dan PMRI. *Jurnal Lemma*. Volume II, Nomor 2. Hlm. 96-104.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. *Jurnal Forum Pedagogik*. Volume 6, Nomor 1. Hlm. 72-89.
- Budiarta, I. W. (2016). Pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X-1 semester genap di SMAN 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Volume 4, Nomor 2. Hlm 1-12.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Jurnal Halaqa*. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 35-43.
- Devayana, I. K. D. D. (2017). Pembelajaran multimedia interaktif guru PJOK. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*. Volume 1, Nomor 1. Hlm. 422-429.
- Dhohuri, A. (2016). *Matematika 4 untuk SD/MI Kelas IV*. Bogor: Quadra.
- Dhohuri, A. (2010). *Pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik (PMR)*. Makalah. FMIPA UNY. Yogyakarta.
- Fikri, H. & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gowasa, S., dkk. (2019). Perbedaan penggunaan media powerpoint dan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi dan retensi memori siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD. *Jurnal Tematik*. Volume 9, Nomor 1. Hlm. 19-27.
- Haji, S., & Abdullah, M. I. (2015). Membangun kemandirian belajar siswa melalui pembelajaran matematika realistik. *Jurnal Ilmiah*. Volume 4, Nomor 1. Hlm. 39-46.
- Hamzah, K. (2019). Efektifitas penggunaan media powerpoint topik lingkaran terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*. Volume 2, Nomor 1. Hlm. 18-24.
- Haryanti, Y. D. (2017). Model problem based learning membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 57-63.
- Hasibuan, D. T. & Diahningsih, R. H. (2020). Pengemasan pembelajaran tatak tinoa ser-ser dalam media pembelajaran powerpoint stand alone untuk siswa

- kelas X SMA di Medan. *Jurnal Seni Tari*. Volume 9, Nomor 2. Hlm. 240-249.
- Hasratuddin. (2014). Pembelajaran matematika sekarang dan yang akan datang berbasis karakter. *Jurnal Didaktik Matematika*. Volume 1, Nomor 2. Hlm. 30-42.
- Heryan. (2018). Meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa SMA melalui pendekatan pembelajaran matematika realistik berbasis ernomatematika. *Jurnal Pendidikan Matematik Raflesia*. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 94-106.
- Jarmita, N. & Hazami. (2013). Ketuntasan hasil belajar siswa melalui pendekatan realistic mathematics education (RME) pada materi perkalian. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. Volume XIII, Nomor 2. Hlm. 212-222.
- Jayusman, I., dkk. (2017). Pengembangan media pembelajaran multi media power point pada mata kuliah sejarah asia timur. *Jurnal Candrasangkala*. Volume 3, Nomor 1. Hlm. 37-42.
- Jupriyanto. (2011). Pengenalan adat tradisional indonesia berbasis multimedia pada madrasah ibtidaiyah muhammadiyah (MIM) Ngadirejan. *Jurnal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Volume 3, Nomor 4. Hlm. 40-44.
- Kaunang, D. F. (2018). Penerapan pendekatan realistic mathematics education dalam pembelajaran matematika materi persamaan garis lurus di SMP Kristen Tomohon. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 7, Nomor 2. Hlm. 307-314.
- Khaerunnisa, dkk. (2018). Pengaruh penggunaan media power point terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Indonesian of History Education*. Volume 6, Nomor 1. Hlm. 31-41.
- Marfuah, S., dkk. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powerpoint disertai visual basic for application materi jarak pada bangun ruang kelas X. *Jurnal Gantang*. Volume 1, Nomor 1. Hlm. 41-48.
- Marjuki. (2020). *181 Model pembelajaran paikam berbasis pendekatan saintifik*. Bandung: Rosdakarya.
- Maryatun. (2015). Pengaruh media program Microsoft PowerPoint terhadap hasil belajar strategi promosi pemasaran mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015. *Jurnal Promosi*. Volume 3, Nomor 1. Hlm 1-14.
- Meifiani, N. & Prastyo, T. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran peluang berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. *Jurnal Beta*. Volume 8, Nomor 2. Hlm. 153-162.

- Murtikusuma, R. P. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model problem-based learning berbantuan media powerpoint untuk siswa kelas XI SMK materi barisan dan deret. *Jurnal Sainfika*. Volume 17, Nomor 2. Hlm. 20-33
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (Studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi*. Volume 6, Nomor 2. Hlm. 106-118.
- Pratomo, A. & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode hannafin dan peck. *Jurnal POSITIF*. Nomor 1. Hlm. 14-28.
- Rosmala, A. & Isrok'atun. (2018). *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman., Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi & komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, K. P. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis realistic mathematics education pada pembelajaran matematika materi volume kubus dan balok untuk siswa kelas V SD Negeri 55 Air Pacah. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Padang: UBH.
- Setyanto, Y. (2017). Pengembangan modul materi matriks dengan pendekatan realistic mathematics education (RME) untuk siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo. *Skripsi*. Diterbitkan. Surakarta: UMS.
- Shanty, dkk. (2011). Design research on mathematics education:investigating the progres of indonesian fifth grade students' learning on multiplication of dractions with natural numbers. *Jurnal IndoMS*. Volume 2, Nomor 2. Hlm. 147-162.
- Soviawati, E. (2011). Pendekatan matematika realistik (PMR) untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Edisi Khusus*. Volume 2, Nomor 2. Hlm 79-85.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2012). Pengaruh pembelajaran matematika realistik terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Volume 5, Nomor 2. Hlm. 244-255.
- Suprapti, E. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model kooperatif tipe STAD dengan media powerpoint ispiring pada materi

- jajargenjang, layang-layang, dan trapesium di kelas VII SMP. *Jurnal of Mathematics Education, Science and Technology*. Volume 1, Nomor 1. Hlm. 57-68.
- Syafwan, H. & Afriyanti, R. (2017). Perancangan media interaktif untuk pembelajarana rantai makanan dan jaringan makanan berbasis multimedia. *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*. Volume 2, Nomor 1. Hlm. 39-44.
- Tarigan, D. & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Volume 2, Nomor 2. Hlm. 187-200.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Jurnal Seminar Nasional Riset Inovatif*. Nomor 4. Hlm. 208-216.
- Tegeh, I. M. & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal Ika*. Volume 11, Nomor 1. Hlm. 12-26.
- Tenrere, M., & Side, S. (2012). The development of chemo-edutainment media through macromedia flash mx software for chemistry science instruction at junior secondary school. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Volume 18, Nomor 2. Hlm 156-162.
- Ulia, N., & Sari, Y. (2018). Pembelajaran visual, auditory dan kinestetik terhadap keaktifan dan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru MI*. Volume 5, Nomor 2. Hlm. 175-190.
- Yanti, F., Yasmi, F., & Jaenam. (2014). Pengembangan media interaktif berbasis karakter pada materi sistem peredaran darah manusia untuk SMA. *Jurnal Pelangi*. Volume 7, Nomor 1. Hlm. 126-136.
- Yaumi, M. (2018). *Media & teknologi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yusri, R. & Husaini, A. (2017). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan microsoft power point dalam pembelajaran matematika kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal IPTEKS Terapan*. Volume 11, Nomor 1. Hlm. 1-8.
- Zagoto, M. M. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis realistic mathematic educations untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*. Volume 3, Nomor 1. Hlm. 53-57.