

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. van den, Plomp, T., Bannan, B., Kelly, A. E., & Nieveen, N. (2010). *An Introduction to Educational Design Research*.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Ana, R. F. R. (2018). Penggunaan Model Four D dalam Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran pada Mahasiswa STKIP PGRI Tulungagung. *Pedagogy : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5, 64–74.
- Arianti, & Hardiyanto. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mandiri Berbasis Soal Terbuka dalam Pembelajaran Kalkulus pada Prodi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Makassar. *Matematika Dan Pembelajaran*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.33477/mp.v6i1.441>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Arrafi, A., & Masniladevi. (2020). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Sebagai Upaya Meningkatkan hasil Belajar Matematika di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 750–774.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Bintang, A., Danial, M., & Ramlawati. (2019). Pengembangan Multimedia Animasi Berbasis Inkuiri pada Materi Pokok Laju Reaksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review (CER)*, 2(1), 1–15.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science + Business Media.
- Bretz, R. (1971). *A Taxonomy of Communication Media*. Educational Technology Publications.
- Gunawan, M. S., & Fitra, D. (2021). Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal-soal Eksponen dan Logaritma. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 257–268. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.875>
- Hadi, S. (2017). *Pendidikan Matematika Realistik: Teori, Pengembangan, dan Implementasinya*. Raja Grafindo Persada.

- Halid, R., Ismail, S., & Achmad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Penalaran pada Materi Bangun Ruang Prisma. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 04(2), 76–89.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and, Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agam Islam*, 1(1), 28–37.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. (I. Ismail, Ed.). Gunadarma Ilmu.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah : Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 2003–2005.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khotimah, S. H., & As'ad, M. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 491–498.
- Kurniasari, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Operasi Pengurangan dengan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 3(3), 1506–1511. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Lestari, R. M., & Prahmana, R. C. I. (2018). Desain Pembelajaran Logaritma untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Gantang*, 3(1), 31–39. <https://doi.org/10.31629/jg.v3i1.382>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, (10), 1–8. Retrieved from [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)
- Munandar, A., & Rizki, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komputer Menggunakan Flipbook Maker Disertai Nilai Islam pada Materi Peluang. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 262–269. Retrieved from <https://www.ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/download/1957/pdf>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan, 1(November),

81–85.

- Pemerintah, R. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Standar Nasional Pendidikan § (2021). Retrieved from [https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan PP Nomor 57 Tahun 2021.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan_PP_Nomor_57_Tahun_2021.pdf)
- Putri, B. A., & Mustaji. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Problem Solving Materi Eksponen dan Logaritma pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(1), 1–9.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-teori dan Desain Penelitian*. (Z. R. Bahar, Ed.). Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rosita. (2019). Penerapan Model Pembelajaran ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa pada SMK PABA Binjai. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>
- Salsabella, S., Iriani, T., & Saleh, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Mata Kuliah Konsep Arsitektur Menggunakan Model 4D. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 541–550. Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12841>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, 2(1), 470–477.
- Sharma, H. L., & Pooja. (2015). Computer Multimedia Instruction versus Traditional Instruction: An Experimental Study. *International Journal of Scientific Research*.
- Siregar, R. M. R., & Dewi, I. (2022). Peran Matematika dalam Kehidupan Sosial Masyarakat. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 85. Retrieved from <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/1888>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed.)*. Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sumianto. (2018). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Al-Azim SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 49–56.
- Susanto, D., Kurniawan, T., Sihombing, S. K., Salim, E., Radjawane, M. M., Salmah, U., & Wardani, A. K. (2021). *Matematika SMA/SMK Kelas X*. (T. Hatini, Ed.). Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif Berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>

Suwarsono. (2013). *Penerapan Pendekatan PMRI untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Geometri*. Surabaya: Amanah Pustaka 492.

Treffers, A. (1987). *Three Dimensions : A Model of Goal and Theory Description in Mathematic Instrction - The Wiskobas Project*.

Triana, P., Widowati, H., & Achyani. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>

Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>

Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>

