

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. van den. (1999). Principles and Methods of Development Research. In J. Van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. eds. Plomp (Ed.), *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic Publisher.
- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *At-Tadbir*, 1(2), 26–40.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167. <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Buku Siswa Kelas VII Edisi Revisi*. Kemendikbud.
- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Persamaan Lingkaran Berbasis Realistic Mathematics Education Berbantuan Geogebra. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1099–1111. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3123>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Nomor 9). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Bustaman. (2001). *Web Design Dengan Macromedia Flash MX 2004*. Andi Offset.
- Candiasa, I. M. (2022). Application of Instructional Design Models by Prospective Teacher Students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(3), 640–652. <https://doi.org/10.23887/jpp.v55i3.54946>
- Clara. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 untuk Pembelajaran Sistem Pencernaan di SMP* [Universitas Pasundan]. repository.unpas.ac.id
- Deepublish. (2023). *Perbedaan Buku Ajar, Modul, dan Diklat, Pilih Mana?* Deepublish.com. <https://penerbitdeepublish.com/perbedaan-buku-ajar-modul-dan-diklat/>
- Dirto. (2021). *MODUL DAN BUKU CETAK, APA PERBEDAANNYA?* Pusdiklat

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
<https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/71/modul-dan-buku-cetak-apa-perbedaannya>

- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Fadil, K., & Ikhtiono, G. (2024). *Perbedaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) antara Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka Belajar*. 4, 224–238.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Gall M.D., B. W. (1989). *Educational Research an Introduction fourth edition*. In Longman Inc.
- Haq, V. A., Indrawayanti, R. D., Rodiallah, A., & Yafie, I. A. (2021). Mencermati Perbedaan Model Assure dan Addie dalam Metodologi Pengembangan Pembelajaran PAI. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(4), 270–294.
- Hasanah, E. (2021). Penggunaan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 3(2), 165–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/p2m.v8i2p165-172.2468>
- Hat, N. C., Sha'ari, S. H., & Abdul Hamid, M. F. (2013). Persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Teknologi (Sciences and Engineering)*, 63(1), 25–29. <https://doi.org/10.11113/jt.v63.1683>
- Hidayah, N., & Ahmad, S. (2020). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV SD The Influence of the the Indonesian realistic mathematics education approach (PMRI) in Learning flat circumference a. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(4), 207–215.
- Hidayat, A., Suyatna, A., & Suana, W. (2017). Pengembangan Buku Elektronik Interaktif Pada Materi Fisika Kuantum Kelas Xii Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 05(02), 87–101.
- Indrianti, M. R. P., Maharta, N., & Suana, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Termodinamika. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.20414/konstan.v4i1.19>
- Istikomah, I., Purwoko, R. Y., & Nugraheni, P. (2020). Sigil: Pengembangan E-Modul Berbasis Realistik Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Kelas Viii Smp. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 6(2), 91–98. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v6i2.1957>

- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 6(1), 186–198.
- Kasih, R. (2011). *Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA*. Universitas Negeri Padang.
- Kindt, M., Abels, M., Dekker, T., Meyer, M., Pliegge, M., & Burrill, G. (2006). Comparing Quantities. In *Mathematics in Context*. Encyclopædia Britannica, Inc.
- Kindt, M., Dekker, T., & Burrill, G. (2006). Algebra Rules. In *Mathematics in Context*. Encyclopædia Britannica, Inc. <https://doi.org/10.1093/oso/9780195144369.003.0007>
- Kusumadewi, W. A. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya. *It-Edu*, 1(01).
- Loli, K. J., Damayanti, N. W., & Yuniarto, E. (2018). Pengembangan Lks Berdasarkan Masalah Kontekstual Pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.23971/eds.v6i1.897>
- Makdis, N. (2020). Penggunaan E-Book Pada Era Digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>
- Marianto, A., Simatupang, G. M., & Anwar, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 55–63. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index%0APENGEMBANGAN>
- Meiliasari, M., Wijayanti, D. A., & Isabel, S. N. (2022). Pengembangan LKPD Digital Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Hots Pada Materi Lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2687–2697. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5658>
- Meiliasari, M., Wijayanti, D. A., & Noer, D. (2022). *Video as learning tools for middle school mathematics: A case of probability using realistic mathematics education* (Vol. 2468, 0700, Nomor December). <https://doi.org/https://doi.org/10.1063/12.0010336>
- Meryansumayeka, Yusuf, M., & Suganda, V. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI untuk Mendukung Mental Calculation Siswa dalam Permasalahan Aritmatika Sosila. *Jurnal Elemen*, 4(2), 119–130. <https://doi.org/10.29408/jel.v4i2.634>

- Moh Syukron Maftuh, & Via Yustitia. (2021). Pendekatan Realistic Mathematics Education Pada Materi Bentuk Aljabar. *Inomatika*, 3(1), 16–26. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v3i1.239>
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif* (1 ed.). Rajawali Pers.
- Mufidah, S., & Wijaya, A. (2017). Pengembangan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. *SEMINAR MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA UNY*, 675–680. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511536502.107>
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nasir, A. M., Upu, H., & Ihsan, H. (2016). Penerapan Media Animasi pada Materi Bangun Datar Segiempat dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP. *Ecosystem*, 16(3), 395–573. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ygajp>
- Noer, D. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Peluang Untuk Kelas VIII SMP Dengan Pendekatan Matematika Realistik*. Universitas Negeri Jakarta.
- Oktaviani, D. (2020). *Penerapan Bahan Ajar Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 4). <https://media.neliti.com/media/publications/339249-penerapan-bahan-ajar-berbasis-realistic-03a053c0.pdf>
- Pahita Putra Krisna, F., & Hendrika Putri Marga, M. (2021). Pemanfaatan Video Untuk Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Kontekstual Pada Topik Aljabar. *UNINUS Journal Of Mathematics Education and science*, 6(2), 400–405.
- Palupi Putri, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Realistic Mathematic Education (RME). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(01), 75–87.
- Pianda, D., & Suryani. (2018). *Matematika Kelompok Umum Kelas X Semester 1 untuk SMK/MAK*. CV Jejak.
- Prastyo, D., & Zakaria, H. (2023). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Aplikasi Quiz Game Pengenalan Budaya Betawi Berbasis Android (Studi Kasus: Tempat Kursus Rumah Aljabar). *Biner: Jurnal Ilmu Komputer ,Teknik dan Multimedia*, 1(3), 711–724. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/Biner>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 413–423. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783>
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Putri, M. A. (2022). *Pengembangan E-Module Matematika Berbasis Learning Cycle 5E Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Untuk Siswa X SMK*. Universitas Negeri Jakarta.

- Putria, A., Akhyar, M., & Sutimin, L. A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Menggunakan E-Book Berbasis Pendekatan RME. *Teknodika*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34744>
- Sadjati, I. M. (2019). Hakikat Bahan Ajar. In *Pengembangan Bahan Ajar* (Vol. 3, Nomor 1, hal. 1.1-1.62). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sakinah Azkia Rahman. (2021). *Pengembangan E-Modul Matematika Dengan Menggunakan Software Flip PDF Profesional Pada Materi Bentuk Aljabar* (Nomor October). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Sidauruk, E. E. V., & Ratu, N. (2018). Deskripsi Pemecahan Masalah Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Soal Timss Konten Aljabar. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 5(2), 28. <https://doi.org/10.26714/jkpm.5.2.2018.28-37>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 124–130. <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i2.4089>
- Treffers, A. (1987). *Three dimensions: A model of goal and theory description in mathematics instruction—the Wiskobas Project*. Dordrecht: D Reidel Publishing Company.
- Triantoro. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Prenada Media Group.
- Tuljannah, L., & Khabibah, S. (2021). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Bentuk Aljabar Untuk Siswa SMP. *MATHEdunesa Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 330–338. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/2301/9085>
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Van den Heuvel-Panhuizen, M., & Drijvers, P. (2020). Realistic Mathematics Education. In *Lerman, S. (eds) Encyclopedia of Mathematics Education* (hal. 713–717). Springer, Cham. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-15789-0_170
- Wahyuni, I. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*.

- Wahyuni, M., Zulfa, Astuti, & Lira, P. E. (2023). Pengaruh Pendekatan RME terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Education Research*, 4(4), 2638–2644. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.1288>
- Wayan Sumandya, I., Gusti Agung Handayani, I., & Wayan Eka Mahendra, I. (2020). Developing Realistics Mathematics Education (Rme) Based Mathematics Teaching Video to Advance Higher Order Thinking Skills (Hots) in Cognitive Level of Vocational School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012015>
- 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>
- Wiyani, A. N. (2013). *Manajemen Kelas*. Ar-Ruzz Media.
- Works, C. (1998). The Nature and Role of Algebra in the K-14 Curriculum. In *The Nature and Role of Algebra in the K-14 Curriculum* (Nomor 15). National Academy Press. <https://doi.org/10.17226/6286>
- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 41–47. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.5376>
- Yogiswara, S. C. (2019). *Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Sma*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusnimar. (2014). E-Book Dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Jakarta. *Al-Maktabah*, 13(1), 34–39.