

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. van den, Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (2006). *Educational design research*. Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315105642-3>
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Cipta Artha Media.
- Aryanto, A. T., & Auliandri, T. A. (2016). Analisis Kecacatan Produk Fillet Skin On Red Mullet Dengan The Basic Seven Tools Of Quality Dan Usulan Perbaikannya Menggunakan Metode Fmea (Failure Modes And Effect Analysis) Pada PT. Holi Mina Jaya. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan/ Journal of Theory and Applied Management*, 8(1). <https://doi.org/10.20473/jmtt.v8i1.2714>
- Dewi, R. L. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Aritmatika Sosial Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memfasilitasi Pembelajaran yang Menerapkan Metode Montessori di SMP Kalyca Montessori Yogyakarta*. Universitas Sanata Dharma.
- Dian, M. (2021). Aspek Matematis Dalam Tradisi Nugal Masyarakat Suku Dayak Sebaruk Daerah Jentawang, Ketungau Hilir, Kalimantan Barat. *Ethnomathematics Journal*, 2(1), 38–41. <https://doi.org/10.21831/ej.v2i1.35870>
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran ICARE. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 126–132. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.10014>
- Hadi, S. (2017). *Pendekatan Matematika Realistik (Teori, Pengembangan dan Implementasinya)*. PT RajaGrafindo Persada.
- Hadijah, S., Eviyanti, C. Y., & Aulia, L. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Budaya Matematika Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu. *Jurnal Numeracy*, 6(2), 172–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/numeracy.v6i2.471>
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. PT. Refika Aditama.
- Herwanti, A. V. Y. (2018). *Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together di Kelas VII A SMP BOPKRI 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2917/2018* [Universitas Sanata Dharma]. <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.101.089902%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.nantod.2015.04.009%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41467-018-05514-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41467-019-13856->

1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2%0Ahttp://dx.doi.org/1

- Jubaerudin, J. M., Supratman, S., & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178–189.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Lisa, J. L., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Vii Smp Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(3), 270–282. <https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6782>
- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3342–3351. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1341>
- Mahmudah, R., Ahyan, S., & Rasidi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Software Lectora Inspire Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Journal of Honai Math*, 1(1), 47–55. <https://doi.org/10.30862/jhm.v1i1.769>
- Marlinda, I., & Wijaya, A. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan pendidikan matematika realistik berorientasi pada minat dan prestasi. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 76–87. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21171>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. (2008). Use of Media for Effective Instruction its Importance : Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, 18, 35–40.
- Nugraheni, T. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Universitas Negeri Semarang.
- P. A., S., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Edumatsains*, 1(1), 35–49.

- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>
- Putra, C. A. (2017). *Aktivasi Potensi Kecerdasan Logik-Matematik*. Media Akademi.
- Rezky, R. (2019). Hypothetical Learning Trajectory (HLT) dalam Perspektif Psikologi Belajar Matematika. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 762–769. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.364>
- Rosiyanti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 169–183. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5905> Pengembangan
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Samo, D. D. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa Tahun Pertama Dalam Memecahkan Masalah Geometri Konteks Budaya. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.13470>
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pembelajaran Ekonomi Kelas X. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 00(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Sembiring, R. (2010). PMRI Perkembangan dan Tantangannya. *IndoMS. J.M.E*, 1(1), 11–16.
- Sembiring, R. B., & Mukhtar. (2013). Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 214–229. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/980>
- Setiawan, D. (2015). Articulate Storyline: Inovasi Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi dan Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Sains UKSW*, 115–122.
- Simanulang, J. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Materi Himpunan Konteks Laskar Pelangi Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 25–36. <https://doi.org/10.22342/jpm.8.1.1859.43-54>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. CV Pustaka Abadi.
- 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).
<https://doi.org/10.15294/jpe.v1i2.785>
- Syabri, K. I., & Elfizon. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95–99.
<http://jpte.ppj.unp.ac.id/index.php/JPTE/article/view/43>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tessmer, M. (1995). *Planning and Conducting-Formative Evaluations*. Kogan Page.
- Toha, M., Mirza, A., & Ahmad, D. (2018). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi perbandingan di kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1), 1–10.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23626/18546>
- Utari, R. S. (2021). *Belajar Perbandingan dengan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia* (Issue September). CV. Mitra MANDIRI PERSADA.
- Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif* (Vol. 4, Issue 1).
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Vol. 148). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). 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>
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 169–174. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Zain, R. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar Berbasis Budaya Baduy Untuk Kelas IV SD* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/66387>
- Zuliati, S. D., Abidin, Z., & Zauri, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Math Class Berbasis Website Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 16(25), 15–25.
- Zulkardi. (2002). *Developing a Learning Enviroment on Realistic Mathematic Education for Indonesia Student Teachers*. University of Twente.