

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Syahur, Dwi Ivayana Sari, and Mety Liesdiani. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Pendekatan Problem Solving Pada Materi SPLTV Kelas X." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 29. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8640>.
- Amiroh. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2020.
- Astuti, Anna Yuni, Muklis, and Ngapiningsih. *Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII Semester!* Yogyakarta: PT. Penerbit Intan Pariwara, 2020.
- Cecilia, Ogundola Modupe, and Ezeani Nneka Salome. "Business Education Programme in Nigeria :” *Nigerian Journal of Business Education (NIGJBED)* 3, no. 1 (2016): 17–35.
- D, Darwanto, Mar’atun Khasanah, and Anggi Monica Putri. "Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah.” *Eksponen* 11, no. 2 (2022): 25–35. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i2.381>.
- Dewi, Maharani Delta, and Nur Izzati. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP.” *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2020): 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Dr. Wati Susilawati. *Belajar Dan Pembelajaran Matematika*. Semarang: CV. Insan Mandiri, 2020. [https://etheses.uinsgd.ac.id/45434/1/Belajar dan Pembelajaran Matematika.pdf](https://etheses.uinsgd.ac.id/45434/1/Belajar%20dan%20Pembelajaran%20Matematika.pdf).
- Hadza, Cahyani, Afridha Sesrita, and Irman Suherman. "Development of Learning Media Based on Articulate Storyline.” *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)* 1, no. 2 (2020): 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Hidayani, Nor. *Bentuk Aljabar*. Jakarta: PT. Balai Pustaka, 2012.
- Indria, Vivin Dwi. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Planet Futsal Batu Aji Berbasis Web.” Universitas Putera Batam, 2020.

- Jeheman, Adrianus Akuila, Bedilius Gunur, and Silfanus Jelatu. "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2019): 191–202. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454>.
- Jubaerudin, Jujun Muhamad, Supratman Supratman, and Satya Santika. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi." *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 3, no. 2 (2021): 178–89. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jarme/article/view/3191>.
- Kaban, Roberto, and David JM Sembiring. *HTML (HyperText Markup Language) Pengantar Pemrograman Berbasis Web*. CV. Mitra Cendekia Media, 2021.
- Kemendikbudristek BSKAP. "Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendid." *Kemendikbudristek*, 2022.
- Khusnah, Nurul, Sri Sulasteri, Suharti Suharti, and Fitriani Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline." *Jurnal Analisa* 6, no. 2 (2020): 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>.
- Kurino, Yeni Dwi. "Penerapan Realistic Mathematic Education Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Volume Bangun Ruang Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 3, no. 2 (2017): 37–47.
- Kurniawan, Mohammad Indra, and Harmanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Html5 Pada Materi Norma Dan Keadilan Kelas Vii Di Mts Negeri 1 Kediri." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 8, no. 1 (2020): 76–90.
- Kurniawati, Farida, Suparman, and Septia Ayu Pratiwi. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 11–17.
- Kusumawati, Intan, Nana Citrawati Lestari, Chintani Sihombing,

- Felisia Purnawanti, Dian Wahyu P. Soemarsono, La Kamadi, Valentino Latuheru, and Suriah Hanafi. *Pengantar Pendidikan*. Batam: CV. Rey Media Grafika, 2023.
- Lewenusu, Irvan. *Panduan Definitif HTML5*, 2019.
- Maryam, Ratna, and Pinta Deniyanti Sampoerno. *The Development of Interactive Learning Media with Realistic Mathematics Education Approach for Topic of Ration and Proportion*. in The 2nd Science and Mathematics International Conference (SMIC 2020): AIP Conference Proceedings 2331, 2021.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. “Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online.” *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Rahmawati, Nur Indah, Fertilia Ikashaum, Sri Wahyuni, and Edo Dwi Cahyo. “Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ispring Presenter Berbasis HTML 5.” *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2022): 59–64. <https://doi.org/10.55824/jpm.v1i2.75>.
- Raja, R, and Nagasubramani. “Impact of Modern Technology.” *Applied and Advanced Research* 3 (2018): 165–82. <https://doi.org/10.1201/b12574-14>.
- Resch, K., and I. Schrittester. “Using the Service-Learning Approach to Bridge the Gap between Theory and Practice in Teacher Education.” *International Journal of Inclusive Education* 27, no. 10 (2023): 1118–32. <https://doi.org/10.1080/13603116.2021.1882053>.
- Riyadi, Slamet. *Be Smart Matematika Untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Cirebon: Gravindo Media Pratama, 2008.
- Sam, Nurhikmah. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 46 Makassar.” *Educational Technology, Curriculum Learning, and Communication* 1, no. 3 (2021): 141.
- Saputro, Prasetyo Aji. “Aplikasi Ibadah Anak Berbasis HTML5.” *Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2015.
- Setyawan, Dedy. “Meningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Konkrit.” *Jurnal Bidang Pendidikan*

- Dasar* 4, no. 2 (2020): 155–63.
<https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4473>.
- Silvi, Khumairoh Luthfia, and Nanang Nabhar Fakhri Auliya. “Bahan Ajar E-LKS Berbasis Realistic Mathematics Education Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.” *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2022): 381–90. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2223>.
- Siti Syifa Sedaryati. “PENERAPAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN Siti Syifa Sedaryati ISSN 2598-6422” 4, no. 1 (2020).
- Sofiyati, Su’ad, and Sri Surachmi. “The Use of Video Media and Quizizz for Learning from Home in Grade VI Public Elementary School 1 Karangasem.” *ANP Journal of Social Science and Humanities* 2 (2021): 88–92. <https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v2i2.12.2021>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sumantri, Mohamad Syarif, and Reza Rachmadtullah. “The Effect of Learning Media and Self Regulation to Elementary Students’ History Learning Outcome.” *Advanced Science Letters* 22, no. 12 (2016): 4104–8. <https://doi.org/10.1166/asl.2016.8140>.
- Susilowati, Endang. “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika SISwa SD Melalui Model Realistic Mathematic Education (RME) Pada SISwa Kelas IV Semester I Di SD Negeri 4 Kradenan Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogn Tahun Pelajaran 2017/2018.” *Jurnal Pinus* 4, no. 1 (2018): 44–53.
- Suzana, Yenny, and Iyana Maulida. “Mengatasi Dampak Negatif Diskalkulia Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika.” *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 7, no. 01 (2019): 15. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v7i01.1661>.
- Syafrizal, Agusdi, Rio Andika, and Ade Permadi Panggabean. “Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif.” *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia* 6 (2018): 7–12.
<https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article>

- /view/2077.
- Taufiq, Triyoga Raharjo, and Grendi Hendrastomo. “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mobile Learning Berbasis Html5 Pada Mata Pelajaran Sosiologi.” *Pendidikan Sosiologi* 8, no. 8 (2019): 2–15.
- Theresia Laurens, et al. “How Does Realistic Mathematics Education (RME) Improve Students’ Mathematics Cognitive Achievement?” *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 14, no. 02 (2018): 569–78. <https://doi.org/10.12973/ejmste/76959>.
- Tidar, Jaka, and Pras Arjana. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis HTML5 Untuk Meningkatkan Kreatifitas Guru.” *Prosiding Seminar Nasional IPPeMas 2020* 1 (2020): 249–53.
- Utami, Rizka Gati. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi IPA Tema 4 Kelas V.” (*Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*), 2021.
- Widianto, Edi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021): 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.
- Winarni. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Yudhanegara, M. Ridwan, and Kurnia Eka. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2015.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi’i. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.
- Zhafirin, Syaifurrizal, and Heru Supriyono. “Media Pembelajaran Teknik Dasar Olahraga Bulutangkis Pada Smp Menggunakan Html5.” *Makalah: Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2015.