

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, dan Asrori. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ermitasari. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMP dengan Pendekatan Kontekstual”. Pendidikan Matematika. FMIPA. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fatmaningrum, Umahati. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Macromedia Flash untuk Kelas V Sekolah Dasar”. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. FKIP. Universitas Peradaban.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Istiqlal, Muhammad. “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 2 Nomor 1 P-ISSN: 2502-7638; E-ISSN: 2502-8391.
- Khamzawi, Syukron. 2015. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Fluida Dinamis Untuk SMA Kelas XI”. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. Volume 2, Nomor 1.
- Laila, Rofiqoh. 2015, 24 April. Piaget dan Teori Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif. Kompasiana(Online). Tersedia: <https://www.kompasiana.com/rofiqohlaila8/5539f9b96ea8348709da42ce/piaget-dan-teori-tahaptahap-perkembangan-kognitif>
- Lestari, Winda. 2017. “Efektivitas Model Pembelajaran REACT dengan Pendekatan RME Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII SMP Ma’arif NU Paguyangan”. Pendidikan Matematika. FKIP. Universitas Peradaban.
- Megantara, Muhammad Ilham. 2017. “Efektifitas Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Ditinjau dari Pemahaman Konsep

- Matematis Siswa*". Pendidikan Matematika. FKIP. Universitas Lampung.
- Nopriyanti, dan Putu Sudira. 2015. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK". *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Volume 5, Nomor 2.
- Pangestu, Muhammad Ilham Yogi. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Menggunakan Construct 2 pada Materi Segiempat dan Segitiga Siswa Kelas VII". Pendidikan Matematika. FKIP. Universitas Peradaban.
- Prayudo, Anindrio Suryo. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Flash dengan Metode Penemuan Terbimbing pada Materi Dimensi Tiga". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 6, Nomor 8.
- Rusman. 2011. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, Hujair AH. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovtif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sunardi. 2017. *Buku Ajar Matematika untuk SMP/MTs RATIH (Rajin Berlatih) Kurtilas Edisi Revisi*. Klaten: Sekawan Klaten.
- Sari, Rizki Septi Permata. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Software Microsoft Adobe Flash Untuk Kelas VIII SMP". Pendidikan Matematika. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan lampung.
- Suyono, dan Haryanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, Ariyadi. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.