

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Baharuddin, Andi Halimah, Nursalam Nursalam, dan Lisnasari Andi Mattoliang. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia." *Al asma : Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (31 Mei 2020): 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>.
- Amin, Mahrus. "Game Edukasi Pencegahan Covid-19 Berbasis Android Untuk Usia 6-35 Tahun" 12 (2021).
- Ariskasari, Dewi, dan Dona Dinda Pratiwi. "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving pada Materi Vektor." *Desimal: Jurnal Matematika* 2, no. 3 (30 September 2019): 249–58. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i3.4454>.
- Baharuddin, Muhammad Rusli. "Konsep Pecahan dan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik" 3, no. 3 (2020): 7.
- Batubara, Hamdan Husein, dan Dessy Noor Ariani. "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar." *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (19 Oktober 2019): 33. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2356>.
- Buckingham, David. "Media Education Goes Digital: An Introduction." *Learning, Media and Technology* 32, no. 2 (Juni 2007): 111–19. <https://doi.org/10.1080/17439880701343006>.
- Divayana, Dewa Gede Hendra, P Wayan Arta Suyasa, dan Agus Adiarta. "Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru di SMK TI Udayana" 1, no. 2 (2018): 14.
- Ekayani, Ni Luh Putu. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," t.t.
- Fajarwati, Maharani Ika, dan Sony Irianto. "Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP." *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (30 Juni 2021): 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>.
- Fajriah, Noor, dan Eef Asiskawati. "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan

- Matematika Realistik di SMP.” *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (1 Oktober 2015). <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.643>.
- Fauzan, Ahmad, Dick Slettenhaar, dan Tjeerd Plomp. “Traditional Mathematics Education vs. Realistic Mathematics Education: Hoping for Changes,” t.t.
- Femalia, Dwi Helga, dan Syafri Ahmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga Serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua Di Kelas Iv Sekolah Dasar” 4, no. 1 (2021): 11.
- Ferdianto, Yogi, Nike Handayani, Nevita Falasyifa, dan Ahmad Faridh Ricky Fahmy. “Implementasi Pendekatan STEAM dalam Pembelajaran Matematika untuk Menyongsong Era Society 5.0,” t.t.
- Fitriana, Hanny. “Pengaruh pendekatan pendidikan matematika realistik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa,” 2010.
- Fitriani, Nelly. “Hubungan Antara Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Self Confident Siswa SMP yang Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik.” *Euclid* 2, no. 2 (11 Juli 2015). <https://doi.org/10.33603/e.v2i2.368>.
- Handayani, Dewi, Muzanip Alperi, Sura Menda Ginting, dan Salastri Rohiat. “Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru,” 2020.
- Harahap, Koij Sahbudin. “Konsep Dasar Pembelajaran.” *Journal of Islamic Education El Madani* 1, no. 1 (11 Januari 2022). <https://doi.org/10.55438/jiee.v1i1.13>.
- Harahap, Muhammad Syahril, Febriani Hastini Nasution, dan Nurhidaya Fithriyah Nasution. “Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Science Technology Engineering Art Mathematics (STEAM) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (7 Juli 2021): 1053. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3633>.
- Huda, Nurul, Thoriq Zia Al Fariz, dan Eka Utari Handayani. “Pengembangan E-book Bahasa Arab Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Siswa Kelas XI Keagamaan MAN 1 Sleman.” *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 4, no. 3 (30 Oktober 2021). <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12101>.
- Jeheman, Adrianus Akuila, Bedilius Gunur, dan Silfanus Jelatu. “Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Konsep

- Matematika Siswa.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (1 Juni 2019): 191–202. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454>.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (29 Juni 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kartikasari, Herlina Usman, Resi Ratna Suminar, dan Nuryani. “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Pendekatan STEAM di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 2, no. 3 (16 November 2022): 337–48. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i3.731>.
- Maimunah, Maimunah. “Metode Penggunaan Media Pembelajaran.” *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, no. 1 (27 Desember 2016). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>.
- Miftah, M. “Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran,” t.t.
- Mulbar, Usman, dan Ahmad Zaki. “Design of Realistic Mathematics Education on Elementary School Students.” *Journal of Physics: Conference Series* 1028 (Juni 2018): 012155. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012155>.
- Ng, Andrea, Sarika Kewalramani, dan Gillian Kidman. “Integrating and Navigating STEAM (InSTEAM) in Early Childhood Education: An Integrative Review and InSTEAM Conceptual Framework.” *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 18, no. 7 (25 Juni 2022): em2133. <https://doi.org/10.29333/ejmste/12174>.
- Nurfadilah, Siti, dan Joko Siswanto. “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Konsep Polimer dengan Pendekatan STEAM Bermuatan ESD Siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang.” *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* 14, no. 1 (25 Juni 2020): 45–51. <https://doi.org/10.26877/mpp.v14i1.5543>.
- Oktaviara, Rhesta Ayu. “Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar” 07 (2019).
- Pane, Aprida, dan Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar dan Pembelajaran” 03, no. 2 (2017).
- Pd, M, Dr Gunawan Adnan, dan Mohammad Adnan Latief. *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, t.t.

- Puspitasari, Ripka Yuspin, dan Gamaliel Septian Airlanda. "Meta-Analisis Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (30 Maret 2021): 1094–1103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.878>.
- Putra, Dede Dwiansyah, Ardo Okilanda, Arisman Arisman, Muhsana El Cintami Lanos, Siti Ayu Risma Putri, Mutiara Fajar, Hikmah Lestari, dan Sugar Wanto. "Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall." *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 3, no. 1 (28 Mei 2020): 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.
- Putri, Meida Afina, Cahyorini Wulandari, dan Annisa Rizky Febriastuti. "Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Anak Usia Dini," no. 2 (2021).
- Rasyid, Magfirah, Andi Asmawati Azis, dan Andi Rahmat Saleh. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA," t.t.
- Rusli, Mulyadi, dan Louis Antonius. "Meningkatkan Kognitif Siswa SMAN 1 Jambi Melalui Modul Berbasis E-Book Kvisoft Flipbook Maker." *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)* 1, no. 1 (11 September 2019): 59. <https://doi.org/10.30865/json.v1i1.1397>.
- Safiah, Intan. "Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh" 2 (2017).
- Saputro, Rujianto Eko, dan Dhanar Intan Surya Saputra. "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality." *Jurnal Buana Informatika* 6, no. 2 (1 Mei 2015). <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>.
- Saralee, Adelweiss. "Pengembangan Media Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Santifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD" 08 (2022): 8.
- Sari, Ninit Permata. "Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Steam di Sekolah Dasar," 2020, 13.
- Setiyo, Edi, Zulhermanan Zulhermanan, dan Harlin Harlin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18, no. 1 (16 April 2018): 1–6. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.171>.

- Sholeh, Sholeh. "Pendidikan dalam Al-Qur'an (Konsep Ta'lim QS. Al-Mujadalah ayat 11)." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1, no. 2 (24 Agustus 2017): 206–22. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(2\).633](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(2).633).
- Suganda, Maman Sri, dan Syariful Fahmi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," t.t.
- Suherman, Suherman. "Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Pola Bilangan Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR)." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (20 Juni 2015): 81–90. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i1.57>.
- Supianti, In In. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika." *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* 4, no. 1 (20 April 2018): 63–70. <https://doi.org/10.30653/003.201841.44>.
- Unaradjan, Dominikus Dolet. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2019 ed. Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, t.t. Diakses 18 Februari 2023.
- UU RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka, 2007.
- Wibowo, Edi, dan Dona Dinda Pratiwi. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (31 Mei 2018): 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.
- Wulandari, Ni Putu Rizky, Nyoman Dantes, dan Putu Aditya Antara. "Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 2 (3 Juni 2020): 131. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25103>.
- Yudela, Shintia, Aan Putra, dan Laswadi Laswadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis YouTube Pada Materi Perbandingan Trigonometri." *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 2, no. 6 (30 November 2020): 526–39. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.7089>.
- Yusuf, Munir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN, 2018.
- Yusuf, Prof. Dr. A. Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Pertama. Jakarta: Katalog Dalam Terbitan, 2017.