

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrilianti, D., & Az-zahra, V. S. (2025). Karakteristik Tes yang Baik. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 1142–1158.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.274>
- Alwi, M., & Kurniawan, C. (2024). Inovasi pembelajaran abad 21 media aplikasi berbasis website “wordwall” dan penerapannya di sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 4.  
<https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.4>
- Ambarwati, L. H., Setiawan, I., Akbar, P., & Afrilianto, M. (2019). *Relasi antara kemampuan pemahaman matematik siswa smp dengan metode pembelajaran aktif tipe everyone is a teacher here*. 1(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.67>
- Apriandi, D., & Setyansah, R. K. (2017). Penerapan media simulasi matlab berbasis interactive conceptual untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 189.  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i2.968>
- Arikunto. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd edn). Bumi Aksara.  
[https://books.google.co.id/books?id=j5EmEAAAQBAJ&pg=PA76&hl=id&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=j5EmEAAAQBAJ&pg=PA76&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false)
- Arthalita, I., & Prasetyo, R. (2020). Penggunaan website sebagai sarana evaluasi kegiatan akademik siswa di sma negeri 1 pungur lampung tengah. *JIKI (Jurnal Ilmu Komputer & Informatika)*, 1(2), 93–108.  
<https://doi.org/10.24127/jiki.v1i2.678>

Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

Cahyadi, I., Fitri, I., & Nurhayati, N. (2022). Aplikasi Pengaduan dan Maintenance Elektronik Berbasis Web dengan Metode First in First Out (FIFO) di Universitas Nasional. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6(2), 250–259. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i2.418>

Cipto, Y. A., Herlambang, A. D., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Website Berdasarkan Gaya Belajar dan Prinsip Universal Design of Learning (UDL) untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(2), 409–418. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022925681>

Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Depdiknas.

Ekarini, F. (2017). Analisis desain website BNI, BUKOPIN, j.co donuts dan McDonalds menurut buku “the principles of beautiful web design”. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 8–20. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.14489>

Elgamar. (2020). *Konsep dasar pemrograman website dengan PHP*. CV. Multimedia Edukasi. <https://slims.ahmaddahlan.ac.id/index.php?p=fstream&fid=39&bid=3191>

- Ferdianto, Y. (2019). *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi SPLDV Ditinjau dari Indikator Kemampuan Matematis*. 3(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35706/sjme.v3i1.1335>
- Fitriani, R. D., Yanto, A., & Yuliati, Y. (2019). *Urgensi model realistic mathematics education pada pembelajaran matematika di sekolah dasar*. 603–609.
- Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 751–765.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>
- Gravemeijer, K. (1994). *Developing realictic mathematis education*. Technipress, Culemborg.  
[https://www.fisme.science.uu.nl/publicaties/literatuur/1994\\_gravemeijer\\_dissertation\\_0\\_222.pdf](https://www.fisme.science.uu.nl/publicaties/literatuur/1994_gravemeijer_dissertation_0_222.pdf)
- Gregorius, A. (2002). *Tips & Trik Membuat Efek Spesial Website dengan Dreamweaver 4*. PT Elex Media Komputindo.  
[https://opac.ukmc.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=3873&keywords=](https://opac.ukmc.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3873&keywords=)
- Gusmarlia, F. (2025). Pentingnya konsep dasar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Literasiologi*, 9(4).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4>
- Gusnarsi, D., Utami, C., & Wahyuni, R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Pada Materi Lingkaran Kelas VIII. *JPMI (Jurnal*

*Pendidikan Matematika Indonesia*), 2(1), 122.  
<https://doi.org/10.26737/jpmi.v2i1.207>

Hake, R. R., & Reece, J. (1999). Analyzing change/gain scores\*†. *AREA-D American Education Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*.

Hardiansyah, L., & Iskandar, K. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes. *Information Technology Journal*, 01(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.46772/intech.v1i01.34>

Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>

Heale, R., & Twycross, A. (2015). Validity and reliability in quantitative studies. *Evidence Based Nursing*, 18(3), 66–67. <https://doi.org/10.1136/eb-2015-102129>

Kappagantula, A. (2024). The Evolution of JavaScript: From Client-Side Scripting to Universal Computing Platform. *INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER ENGINEERING AND TECHNOLOGY*, 15(6), 1492–1508. [https://doi.org/10.34218/IJCET\\_15\\_06\\_124](https://doi.org/10.34218/IJCET_15_06_124)

Lerman, S. (Ed.). (2014). *Encyclopedia of Mathematics Education*. Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-4978-8>

- Mailani, E., Ketaren, M. A., Hasibuan, A. M., Purba, N. H., Sinaga, N. A., & Damanik, P. A. B. (2025). Panduan Belajar Bangun Datar: Bentuk, Sifat, dan Contohnya di Kehidupan Sehari-Hari. *Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 2(1), 23–33. <https://doi.org/10.57235/hemat.v2i1.4531>
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. *Psychology of Learning and Motivation*, 41(101–133).
- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I. (2022). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika. 2(2).
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(02), 264–274. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *d’CARTESIAN*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>
- Munir. (2012). MULTIMEDIA konsep & aplikasi dalam pendidikan. *Alfabeta, CV*. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com).
- Murtiyasa, B., & Sari, N. K. P. M. (2022). Analisis kemampuan pemahaman konsep pada materi bilangan berdasarkan taksonomi bloom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2059. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5737>

- Mutmainna, et al. (2023). *Pemahaman konsep siswa bernuanda entomatematika berbasis permainan ethnogames 3d*. EUREKA MEDIA AKSARA.  
<https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/567209-pemahaman-konsep-siswa-bernuansa-etnomat-4e8be254.pdf>
- Ningsih, S. (2014). Realistic Mathematics Education: Model Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 73. <https://doi.org/10.18592/jpm.v1i2.97>
- Nisa, A. R., Aziz, A., & Purnomo, E. A. (2025). MathWhiz: Media Pembelajaran Digital dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) pada Materi SPLDV Kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1940–1947. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3379>
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). *Pengembangan multimedia peredaran darah manusia pembelajaran tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat pada siswa kelas v sd. 2*.
- Nurfadilah, P., & Afriansyah, E. A. (2022). *Analisis gesture matematis siswa dalam menyelesaikan soal open-ended*. 4(1). <https://doi.org/10.37058/jarme>
- Permatasari, S. C., & Ekohariadi, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis website interaktif menggunakan laravel untuk meningkatkan kompetensi belajar mata pelajaran basis data siswa kelas xi rpl di smkn 1 surabaya. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 8(2), 168–180. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i2.56278>
- Purwati, Y., Buyung, B., & Relawati, R. (2018). Pengembangan lembar kerja siswa (lks) berbasis problem based learning (pbl) pada materi matriks siswa kelas

xi mia sman 6 kota jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 8(1), 213.  
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v8i1.103>

Rahmawati, P., Adamura, F., & Apriandi, D. (2022). *Pengembangan liveworksheet terintegrasi pendekatan STEM pada materi bangun ruang kubus dan balok*. 1, 1111–1117.

Ramadhan, Y. A., Sobiruddin, D., & Dwirahayu, G. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis website dengan pendekatan rme pada materi trigonometri. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 10(1), 39–50. <https://doi.org/10.24853/fbc.10.1.39-50>

Rismaratri, D. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Matematika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.25273/jems.v5i2.2012>

Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>

Ryche & Laili Rahmi. (2023). Pengembangan media pembelajaran power point interaktif pada materi siklus air kelas v sdn 42 pekanbaru. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(3), 317–324.  
<https://doi.org/10.31004/jpion.v2i3.160>

Sampoerno, P. D., Wijayanti, D. A., & Hakim, S. (2023). Pengembangan lks interaktif dengan rme dilengkapi video berbasis website pada materi spldv.

*AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3064.

<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7250>

Saphiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete sample). *Biometrika*, 52(3–4), 591–611.

<https://doi.org/https://doi.org/10.2307/2333709>

Sari, A., & Yuniati, S. (2018). *Penerapan pendekatan realistic mathematics education (rme) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis*. 2(2), 71–80.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.49>

Setiani, N., & Roza, Y. (2022). *Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pemahaman Konsep Matematis Materi Peluang Pada Siswa SMP*. 6(2).

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1476>

Sirait, E. D. (2018). Pengaruh Gaya dan Kesiapan Belajar terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*,

7(3). <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2231>

Sugiyono. (2013). *Metode kuantitatif kualitatif dan R&D*.

Sumirattana, S., Mekanong, A., & Thipkong, S. (2017). Using realistic mathematics

education and the DAPIC problem-solving process to enhance secondary school students' mathematical literacy. *Kasetsart Journal of Social*

*Sciences*, 38(3), 307–315. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2016.06.001>

Susanti, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). *Pengaruh Model Realistic Mathematic Education (RME) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*.

3(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v3i2.2260>



- Swara, G. Y. (2021). Pemanfaatan visualisasi 3d pada multimedia interaktif dalam pengenalan penyakit demam berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24. <https://doi.org/10.21063/jtif.2020.v8.1.19-24>
- Taufik, A., Nurhayati, N., & Lestari, A. D. (2025). *The development of web-based differentiated mathematics learning media using the rme approach to enhance student's mathematical connection*. 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33474/jpm.v11i2.23481>
- Ulandari, L., Amry, Z., & Saragih, S. (2019). Development of Learning Materials Based on Realistic Mathematics Education Approach to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2). <https://doi.org/10.29333/iejme/5721>
- Utami, L., Festiyed, Dian Purnama Ilahi, Arista Ratih, Elvi Yenti, & Lazulva. (2024). Analisis indeks aiken untuk mengetahui validitas isi instrumen scinetific habbits of mind. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1), 59. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).17430](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17430)
- Vroom, K. (2000). *Guided Reinvention as a Context for Investigating Students' Thinking about Mathematical Language and for Supporting Students in Gaining Fluency*. <https://doi.org/10.15760/etd.7420>
- Wahono, R. S. (2006, June 21). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. *RomiSatriaWahono.Net*. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

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>

Yulianto, D., & Juniawan, E. A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif lectora inspire dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis*. 15(1).  
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30870/jppm.v15i1.12395>