

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Jefri Marzal dan Rohati. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Disleksia pada Materi Eksponensial di Kota Jambi. *Edumatica*, Vol. 4 No. 2.
- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, Vol 3 No 79.
- Akbar, Reza Rizki Ali, Komarudin. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol 1 No 2.
- Anisah, Siti, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Aritmatika Sosial Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbantuan Software Construct 2 di Kelas VII SMP Negeri 137 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, Vol. 3 No 2.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aripin, Ipin. 2018. Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio*, Vol 3 No 1.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arumsarie, Risza Andika, dkk. 2018. Pengembangan Aplikasi Mobile Learning sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Trigonometri. *Media Penelitian Pendidikan*, Vol 12 No 1.
- As'ari, Abdur Rahman, dkk. 2017. *Matematika Jilid 1 untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Batubara, Hamdan Husein. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 3 No 1.
- Candiasa, I.M. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Fikri Imaduddin Al. 2016. Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Wikitude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS. *Jurnal Teknik ITS*, Vol 5 No 1:A48.

- Hakky, Muhammad Khalid, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika, Vol 2 No 1:27.
- Kharisma, J. Y. dan Aslim Asman. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika. Indonesia Journal of Mathematics Education Vol 1 No 1
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D., & Seo, D. 2013. Students Perceptions and Experiences of, Vol 17 No 3, pp 52-73.
- Kurt, S. "The ADDIE Model Instructional Design", in Educational Technology. Desember 16, 2018. Diakses pada 8 November 2020 dari <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>
- Kuswanto, Joko. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI. Indonesia Journal of Business Intelligence, Vol 2 No 2.
- Masykur, Rubhan, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 8 No. 2
- Mulyastuti, Indah Dwi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Geogebra pada Materi Garis Singgung Lingkaran untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purwodadi. Tersedia pada: <http://eprints.ums.ac.id/52472/> diakses pada 25 januari 2021.
- Murtiyasa, B. 2012. Pemanfaatan Teknologi Informatika dan Komunikasi untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika. Surakarta: FKIP Univ. Muhammadiyah Surakarta.
- Putri, Livia Agna & Putri Sukma Dewi. 2020. Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. MATHEMA JOURNAL, Vol 2 No 1.
- Putria, Hilna, dkk. 2020. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. Jurnal BASICEDU, Vol 4 No 1:862.
- Pramudita, Nathasa Irianti & Antonius Alam Wicaksono. 2021. Pengembangan Media E-Learning Berbasis Web untuk Mata Pelajaran matematika. Jurnal MathEducation Nusantara. Vol 4 No 1

- R, Aunur A., dkk. 2019. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berorientasi UoS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, Vol 1 No 1.
- Raharjo, Budi. 2019. *Pemrograman Android dengan Flutter*. Bandung. Informatika Bandung.
- Richards, Griff dan John Nesbit. 2004. "The teaching of quality: Convergent Participation for the Professional development of Learning Object Designers." *Revue internationale des technologies en pedagogie universitaire* 1 (3): 56-63.
- Rohmawati, Elok & Vigih Hery Kristanto. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Geogebra pada Sub Pokok Bahasan Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran. *PYTHAGORAS*, VOL 7 No 1
- Safaat, H. Nasrudin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sari, Tirta. 2016. Peran Guru PKN dalam Penanaman Moral sebagai Upaya Membentuk Warga Negara yang Baik (Studi Deskriptif Analisis di SMK Wiworotomo Purwokerto). Bachelor thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Diakses pada 2 Maret 2021 dari <http://repository.ump.ac.id/944/>
- Sarrab, Mohamed, dkk. 2012. Mobile Learning (M-Learning) and Educational Evironments. *International Journal of Distributed and Parallel System*, Vol 3 No 4: p.35.
- Satyaputra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. 2016. *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Septiyani, Eka & M. Tohimin Apriyanto. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Tingkat SMP. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, Vol 5 No 1.
- Setyadi, Danang & Abdul Qohar. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret. *Kreano*, Vol 8 No 1: 1-7
- Setyadi, Danang. 2017. Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, Vol 33 No 2: 87.
- Siregar. Nani Restati. 2017. Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah*

Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia. Vol 1. Diakses pada 2 februari 2021 pada: <http://jurnal.unissula.ac.id>

Sowanto. 2018. Bahan Ajar pada Materi Garis Singgung Lingkaran dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMP. KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika Vol 3 No 1

Suarcita, Gede Pande. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Multi Representasi pada Materi Bilangan Bulat untuk Siswa SMPLB Tunarungu Kelas VII. Undergraduate Thesis. Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia pada: repo.undiksha.ac.id/1698/

Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2 No 2: 105.

Umar. 2014. Media Pembelajaran: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. Jurnal Tarbawiyah, Vol 11 No 1: 134.

Van Merriënboer, J.J.G. 1997. Training Complex Cognitive Skills: A Four-Component Instructional Design Model for Technical Training. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications. Diakses pada 20 Desember 2020 dari <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/sat1.html>



