

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Sambas Ali Muhidin dan Maman. 2007. Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amalia, A, I. 2016. *Power Point* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini. Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi.
- Anas Sudijono. 2010. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, dkk. (2019). Pengembangan *Android Apps* Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII. Tersedia pada: <https://scholar.google.com>. Diakses pada 20 April 2021.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djemari Mardapi, R.W. 2008. Teori-Teori Belajar. Jakarta: Depdikbud.
- Dwiranata, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Android* pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. Tersedia pada: <https://scholar.google.com>. Diakses pada 13 Pebruari 2021.
- Erita, S. (2016). Beberapa model, pendekatan, strategi, dan metode dalam pembelajaran matematika. Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2). Tersedia pada: <https://ejournal.iainkerinci.ac.id>. Diakses pada 2 Maret 2021.
- Faruq, F., Dafik, D., Suharto, S., Fatahillah, A., & Murtikusuma, R. P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Pokok Bahasan Barisan Aritmetika Berbantuan Microsoft Visual Basic*. KadikmA, 9(2), 89-97. Tersedia pada: <https://jurnalunej.ac.id>. Diakses pada 2 Maret 2021.
- Giyanto, L. Heliawaty, dan B Rubini. (2020). “*The effectiveness of online learning by Edpuzzle in polymer materials on students’ problem-solving skills*”.
- Hermawan S, Stephanus. 2011. “Mudah Membuat Aplikasi *Android*”. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ibrahim, dkk. 2004. *Media Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Isma, Rohman, dan Istiningsih. 2022. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 Di MIN 13 Nagan Raya*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Tersedia pada: <https://www.jptam.org>. Diakses pada: 15 Oktober 2022
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Pemanfaatan Media dan Pengembangan Materi Pembelajaran*. Jakarta. Tersedia di <https://mjafareffendi.files.wordpress.com>. Diakses pada 18 April 2021.

- Kurniawati, I. D. dan Nita, S. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Mahasiswa. Tersedia pada: [e-journal.unipma.ac.id](http://e-journal.unipma.ac.id). Diakses pada 2 Maret 2021.
- Kusniyati, H. dan Sitanggang, N. S. P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis *Android*. *Jurnal teknik informatika*, 9(1).
- Kustandi, C. dan Daddy, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nesbit, J., Belfer, K., Leacock, T. 2009. *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*. Tersedia pada: <https://www.academia.edu>. Diakses pada 21 Juni 2021.
- Noto, S. 2014. Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis SMART. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bnadung*, Vol 3, No.1, Pebruari 2014.
- Nurhani, D. dan Wahyuni, T. 2008. Matematika 1: Konsep dan Aplikasinya: untuk Kelas VII SMP/MTs. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto, Ngalm. 2012. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmah, N. 2013. Hakikat Pendidikan Matematika. Tersedia pada: [e-journal.iainpalopo.co.id](http://e-journal.iainpalopo.co.id). Diakses pada 20 April 2021.
- Rusman dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Grfindo Persada
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbentuk Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safaat, Nazruddin. 2012. "*Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*". Bandung: Informatika Bandung.
- Sanaky, H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Saputro, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Construct 2* pada Materi Aljabar Kelas VII. Tersedia pada: <https://scholar.google.com>. Diakses pada 11 Pebruari 2021.
- Sirri, L, E. & Lestari, P. 2020. Implementasi *Edpuzzle* Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.
- Sudjana, N. 1994. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sundi, V.H. dkk. 2020. Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. Tersedia pada: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>. Diakses pada 12 Desember 2020
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Timbowo, D. 2016. Manfaat Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Komunikasi (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi). Tersedia pada: [e-journal.unsrat.ac.id](http://journal.unsrat.ac.id). Diakses pada 9 April 2021.
- Widjayanti, R. W., dkk. 2019. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. Tersedia pada: [e-journal.core.ac.uk](http://journal.core.ac.uk). Diakses pada 24 Pebruari 2021.
- Widoyoko, S. E. P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta; Pustaka Belajar.
- Wijaya, P. B., dkk. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Koordinat Berbasis Lectora Inspire dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa SMP”. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 9-22. Tersedia pada: <https://online-journal.unja.ac.id>. Diakses pada: 27 Mei 2020.

