

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2019). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Gaya Kognitif Pada Pembelajaran Model Problem Based Learning Yang Disertai Remedial Teaching Sebagai Tindak Lanjut Hasil Asesmen Diagnostik*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arnesi, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online - Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 85-99. Tersedia: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/3284>. (Diunduh 15 Maret 2021).
- Charmonman, S., Pornphisud, M., & Kim, M.-J. (2015). A Survei of Apps for E-learning. *The Twelfth International Conference on eLearning for Knowledge-Based Society*, 1-49. Tersedia: http://www.elearningap.com/eLAP2015/Proceedings/02_49_A_Survey.pdf. (Diunduh 10 Maret 2021).
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 72-78.
- EMS, T. (2012). *Panduan Cepat Pemrograman Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hair. (1998). *Multivariate Data Analysis, fifth edition*. New Jersey: Prentice-Hall International.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*.

- Haryadi, R., & Rosina, I. (2020). Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi dan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Jurusan Bimbingan Konseling Undiksha*, 136-141.
- Hastuti, N. L. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Berupa Android Mobile Game Untuk Ssiwa SMP Kelas VII Pada Materi Segi Empat*. Yogyakarta: Eprints. Tersedia: <https://eprints.uny.ac.id/43677/> (diunduh 16 Maret 2021).
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hernawati, K. (2010). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Ispring Presenter Bagi Guru Sekolah Menengah*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Hikmawati, H. (2010). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Congruence Evaluation Model pada Siswa Kelas VIII MTs. Miftahul Ulum Guppi Datara Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa*. Makassar: Repository UIN Alauddin Makassar. Tersedia di <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/4779/> pada 20 Oktober 2021.
- Indriani, A. (2018). *Praktis Membuat Buku Kerja Guru*. Sukabumi: CV Jejak.
- Kerlinger, F. N. (2014). *Asas-asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Majid, A. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika* (1 ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Murtiwiyati. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi Komputer dan Sistem Informasi*, 12, 2.
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, Vol. 31, No. 2, pp.62-71. Tersedia:

<https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/10220> (diunduh pada 16 Maret 2021).

- Octavia, S. A. (2020). *Etika Profesi Guru*. Yogyakarta: Deepublish.
- Offirstson, T. (2014). *Aktivitas Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublisj.
- Rahmadhayanti, A. (2019). *Aplikasi SPSS untuk Penelitian dan Riset Pasar*. Jakarta: PT Elex Media.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Septiani, E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Power Point Add-Ins Ispring Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sel Peserta Didik Kelas XI*. Lampung: Repository. Tersedia: <http://repository.radenintan.ac.id/124/> (diunduh 16 Maret 2021).
- Solichah, A. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Strategi React Pada Materi Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII MTs Darul Falah Tulungagung*. Tulungagung: IAIN Tulungagung. Tersedia: <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/17414/> (Diunduh pada 16 Maret 2021).
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 186-193.
- Suryani, N. d. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Surakarta: PT Remaja Rosdakarya.

- Syarisma, N. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi Appypie Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang*. Makassar: Repositori.uin-alauddin. Tersedia: <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/15058/> (diunduh pada 16 Maret 2021).
- Tohir, M. (2019, Desember). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015. hal. 2.
- Wijaya, H., & Surya, S. (2007). *Adventures In Math Tes IQ Matematika*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (1 ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: KENCANA.
- Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga. *Jurnal Gammath*, Volume 3 Nomor 1. Tersedia di <https://core.ac.uk/download/pdf/229216592.pdf>. [Diakses pada 29 Juli 2021].

