

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Abdullah, Ramli*, 35.
- Ahamad Gufron, D. W. (2018). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Inspiramatika*, 77-88.
- Akmalia, D. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android pada Materi Gerak Lurus di SMA*. Aceh: Pendidikan Fisika Universitas Ar-Raniry Darussalam.
- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang dihadapi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4.
- Anggoro. (2015). Pengembangan modul matematika dengan problem solving untuk mengukur tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa. *Jurnal pendidikan matematika*, 121.
- Anggoro, B. S. (2015). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 121.
- Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda.
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perseda.
- Ayu, S. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Trigonometri Kelas X SMAN 3 LUWU UTARA*. Luwu Utara.
- Budihartono. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Menggunakan Coreldraw X7 Pada Mata Pelajaran Sejarah

- Kebudayaan Islam (Ski) Materi Dakwah Nabi Muhammad Saw Kelas Iv Mi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689-1699.
- Darwan. (2014). *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Siswa Yang Menggunakan Kalkulator Dengan Siswa Yang Menggunakan Tabel Trigonometri pada Pokok Bahasan Trigonometri*. Cirebon: Eduma.
- Dasopang, A. P. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 333.
- Djamiludin, W. &. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran, dan Prestasi Belajar*. Sulawesi Selatan: CV.KAFFAH LEARNING CENTER.
- Dr.Wardana M, P. &. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran, dan Prestasi Belajar*. Sulawesi Selatan: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *urnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* , 181.
- Fajartia, M. &. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran biologi. *innovative journal of curriculum and education Technology*, 82.
- Fatahillah, A. (2021). Developing Construct 2 Android-Based Education Math Game to Improve the ICT Literacy on Number Patterns Subject. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1-26.
- Faturohman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta : Garudhawancana.
- Fauziah. (2020). *pengembangan media pembelajaran interaktif dengan realistic mathematics education terhadap hasil belajar matematika siswa di SMK Pariwisata Kota Cirebon*. Cirebon: Skripsi IAIN Syekh Nurjati .
- Fauzy, N. (2018). *Kamus Obat Berbasis Android*. Jakarta.
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

- Hasibuan, D. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Macromedia Flash pada Materi Trigonometri Dengan Cara Daring Saat Social Distancing di Kelas X MAN 1 Medan*. Sumatra Utara.
- Hasibuan, D. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Macromedia Flash Pada Materi Gerak Lurus di SMA*. Medan: Pendidikan Matematika Universitas Negeri Sumatra Utara.
- Hudojo. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. UM Press, Malang.
- Jalinius&Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2019). Pendidikan di Indonesia belajar dari hasil PISA 2018. *Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang KEMENDIKBUD*, 1-206.
- Komara. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Komariah, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 43.
- Kristianto, A. (2017). *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kurniawan. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Cirebon: Eduvision.
- Lafudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbit Cv Budi Utama).
- Listyorini, T. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 25.
- Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 220-233.
- Miarso. (2011). *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaha Rosdakarya.

- Mulyasana. (2011). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadhi, y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Sebuah Pendekatan Baru.
- Novitasari. (2022). Development of Android-Based Linear Program Teaching Materials with an Ethnomatematics Approach to Improve Students ' Mathematical Problem Solving Ability. *Journal of Mathematics Education*, 1-11.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: CV. WADE GROUP.
- Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 21.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 19-35.
- Paneis, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 333.
- Pangestu, R. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar M-Learning Berbasis Android Berbantuan Construct 2 pada Materi Relasi dan Fungsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Pratama, B. C. (2019). Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 84.
- Purwanto. (2013). Evaluasi Hasil Belajar. *Pustaka Belajar*.
- Putra, T. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash pada Materi Trigonometri*. Lampung.
- Rachma, Y. P. (2020). Pengembangan Mobile Learning Barusikung Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal Pendidikan*, 2086-4280.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 35-40.

- Rais, A. &. (2018). peningkatan keterampilan multimedia Coreldraw di SMK Assalafiyah Kota Tegal. *Jurnal aBDIMAS PHB*, 56.
- Ratnasari, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Materi Koordinat Kartesius. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 74-85.
- ridlo, m. a. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Kelas VIII SMP/MTS*.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sadirman. (2010). *Media pendidikan, pengembangan dan pemanfaatannya* . Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda.
- Saftari, M. (2019). ASSESSMENT OF AFFECTIVE DOMAIN IN ATTITUDE SCALE STMIK Atma Luhur , Universitas Sriwijaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 71-81.
- Samsur, T. (2003). *Kajian Teori , Kerangka Konsep Dan Hipotesis dalam Penelitian*. Sumatra Barat.
- Sari, T. T. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Android “ Fun Math ” Sebagai Alternatif Belajar Matematika Di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1283-1299.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Septiana, L. (2016). Perancangan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa Dengan Metode Certainty Factor Berbasis Android. *Jurnal TECHNO Nusa Mandiri*, 91.
- Setiawan, E. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTS N 1 Lampung Selatan*. Lampung.
- Shalih, A. M. (2016). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Maros*. Makasar.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science*2, 58-67.

- Siregar&Hartini. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 6.
- Siti Kurniasaih, D. A. (2020). Menumbuhkan kemandirian Belajar Matematika siswa melalui Mobile Learning berbasis android. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 140-149.
- Sudarsana. (2016). peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upaya membangun sumber daya manusia . *jurnal penjaminan mutu 1*.
- Suddin, S. (2020). Education Game based on Timor Local Wisdom as an Android-Based Mathematics Learning Media. *Jurnal Pendidikan Matematika* , 227-246.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung.
- Sumiharsono&Hasanah. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Wahdoyo&Sudarman. (2012). *Tip Trik Android untuk Pengguna Tablet dan Handphone*. Jakarta: Mediakita.
- Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsita, B. (2018). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, 062-073.
- Wulandari, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Dasar-dasar algoritma dan pemograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*. Yogyakarta: Teknik Pendidikan Informatika Universitas Negeri Yogyakarta .
- Yaumi. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Yuberti. (2013). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung.
- Yuntanto, S. (2015). *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoprasian Sistem Pengendali Elektronik*

pada Pengendali Elektronik pada Siswa kelas XI SMKN 2 Pengasih.
Yogyakarta: Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negri Yogyakarta.

