

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M. (N.D.). *Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. 6.
- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android: Cara Tepat Dan Bijak Mendayagunakan Perangkat Android*. Elex Media Kompetindo.
- Anwas, O. M. (2013). Pengaruh Pendidikan Formal, Pelatihan, Dan Intensitas Pertemuan Terhadap Kompetensi Penyuluh Pertanian. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 19(1), 50. <https://doi.org/10.24832/jpnk.V19i1.107>
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161. <https://doi.org/10.24127/ajpm.V7i1.1357>
- Ardi, A. (2013). *Mobile Programming: Pengembangan Aplikasi Untuk Android Phone*. Skripta Media Kreatif,.
- Argarini, D. F., & Sulistyorini, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Matakuliah Analisis Vektor. *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 209–222. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.Vol3no2.2018pp209-222>
- Arikunto, & Suhasmini. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Bardi, B., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49–63. <https://doi.org/10.21831/tp.V2i1.5203>
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.V3i1.952>
- Dalyana. (2004). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Perbandingan Di Kelas 2 Sltp* [Tesis]. Universitas Negeri Surabaya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Dian Anggraeni, R., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (Jpfa)*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.26740/jpfa.V3n1.P11-18>
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X Sma. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.V3i1.487>

- Ernawati. (2007). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Belah Ketupat Dengan Pendekatan Konstektual Dan Memperhatikan Tahap Berpikir Geometri Van Hiele* [Skripsi]. Universitas Negeri Surabaya.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/Cd.V5i2.10498>
- Kariadinata, R. (2007). Desain Dan Pengembangan Perangkat Lunak (Software) Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 18.
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Pada Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar*. 2, 17.
- Kurniawan, B. (2019). *Belajar Praktis Matematika Mata Pelajaran Peminatan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Viva Pakarindo.
- Kustandi, & Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Lee, & Own. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. Peiffer.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.21831/jipi.V1i2.7504>
- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudin, S. (2020). Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39. <https://doi.org/10.36709/jpm.V11i1.9901>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Biologi*. 5.
- Mz, Z. A. (2013). *Perspektif Gender Dalam Pembelajaran Matematika*. 1, 18.
- Nastiti, F. E., & Ni'mal, A. R. (N.D.). *Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0*. 6.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.V2i1.2616>
- Nieveen, N. (1999). *Design Approach And Tools In Education And Training*. Kluwer Academic Publisher.

- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/Djm.V1i2.2583>
- Nuryadi. (2019). *Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah*. 5(1), 1–13.
- Palupi, E. L. W. (2017). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Berbantuan Puzzle Tangram Untuk Mengajarakan Luas Bangun Datar Gabungan. *Jurnal Elemen*, 3(2), 138. <https://doi.org/10.29408/Jel.V3i2.401>
- Prasetyo, Y. D., Yektyastuti, R., & Solihah, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sma. *Uns*, 252–258.
- Purnomo, A. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Kimia Tipe Role Playing Game Menggunakan Rpg Maker Vx Ace Sebagai Media Pembelajaran Kimia Materi Pokok Konsep Mol Kelas X Sma/Ma Pada Semester Genap* [Skripsi]. Uin Sunan Kalijaga.
- Rahmayani, I. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. [https://kominform.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominform.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media)
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.36706/Jls.V2i1.11445>
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Interaktif*. Rineka Cipta.
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (N.D.). *Rancang Bangun Aplikasi Game Matematika Untuk Penyandang Tunagrahita Berbasis Mobile*. 15(1), 11.
- Setiawati, L., & Qohar, A. (2020). *Pengembangan Gamemoti Berbasis Android Pada Materi Trigonometri Untuk Siswa Sma Kelas X*. 2, 10.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Supardi. (2016). *Penilaian Autentik*. Pt Raja Grafindo.
- Tegeh, M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wahyudi, I., Ariyanto, L., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Pmri Untuk Mengatasi Miskonsepsi

Matematis Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 107–119.  
<https://doi.org/10.26877/Imajiner.V1i5.4457>