

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, K. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Smp [Thesis]. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/103928>
- APJII. (2019). Laporan Survei: Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2019-2020. <https://apjii.or.id/survei>
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 7(1), 161–170. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Azimi, Rusilowati, A., & Sulhadi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Literasi Sains untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pancasakti Science Education Journal*, 2(2), 145–157.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An introduction*, 4<sup>th</sup> edition. Longman Inc.
- Buanita, W., Lin, H., & Syofii, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Modul Cetak Pada Mata Kuliah Kerja Pelat Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 7(1), 76–83. <https://doi.org/10.36706/jptm.v7i1.7601>
- Budiman, R. D. A., & Nurbani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 183–197. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i2.1305>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Dewi, R. A. S. A. (2021). Pengembangan Poly School Sebagai Media Pembelajaran Pada Peserta Didik Sma Kelas Xi Materi Polinomial [Undergraduate, Muhammadiyah University, Semarang]. <https://doi.org/10.18.%20Daftar%20Pustaka.pdf>

- Dila, A. N., & Harun, Z. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Polinomial Melalui Discovery Learning. *JURNAL E-DuMath*, 5(2), 58-63–63. <https://doi.org/10.26638/je.875.2064>
- 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>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. 4, 14.
- Firly, N. (2018). Create Your Own Android Application. Elex Media Komputindo.
- Gunadi, G. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Nama Hewan Dalam Dua Bahasa Berbasis Android Menggunakan Thunkable. *Infotech: Journal of Technology Information*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.37365/it.v6i1.77>
- Hakim, S. N., Raj, A. A., & Prastiwi, D. F. C. (2017). Remaja dan Internet. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/9290>
- Handoyono, N. A., & Mahmud, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Electronic Fuel Injection. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(2), 107–116. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i2.791>
- Hermawan, B., Endang, L., & Apriana, M. (2020). Peran Media PPT untuk Peningkatan Minat Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 183–191.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), Article 1. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Iklimah, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(1), Article 1. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/22172>
- Ismayani, A. (2018). Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thunkable. PT Elex Media Komputindo.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- Kurniawan, A. P., & Lubab, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran Matematika: Buku perkuliahan Program S-1 Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. IAIN Sunan Ampel Press. <http://digilib.uinsby.ac.id/20214/>

- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. 6(2), 7.
- Novalia, H., & Noer, S. H. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Pq4r Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Siswa Sma. JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika), 12(1), 51–65. <https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4854>
- Nugraheni, D. (2018). Pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) berbasis inquiry materi pengukuran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 5(2), 98. <https://doi.org/10.30738/natural.v5i2.3252>
- Nursafitri, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Menggunakan Aplikasi Flipbook Creator pada Materi Pembelajaran Sel di Kelas XI MIA [S1, Universitas Muhammadiyah Makassar]. [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/13955-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/13955-Full_Text.pdf)
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pawestri, E. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Lembar Kerja Siswa (LKS) Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII MTs Assalafiyah Mlangi [Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta]. <http://eprints.mercubuanayogya.ac.id/259/>
- Purwanto. (2012). Metodologi Penelitian Kuantitatif Psikologi dan Pendidikan. Pustaka Belajar.
- Rachmayani, D. (2014). Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika), 2(1), Article 1. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/118>
- Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Rohman, H. (2019). Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta. Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, 4(1), 25–46. <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-03>
- Rosida, R., Fadiawati, N., & Jalmo, T. (2017). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar E-Book Interaktif Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Pembelajaran Fisika, 5(1), Article 1. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/11886>

- Safaat, N. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Penerbit Informatika.
- Sefriani, R., & Sepriana, R. (2020). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Schoology pada Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.76>
- Setiawan, A., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2015). Pengembangan Permainan Edukatif Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(3), 393–398. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.3.2015.393-398>
- Sholihah, H. N. (2015). Penggunaan media teka-teki silang untuk meningkatkan kosakata Bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' (MINU) Maudlu'ul Ulum Pandean Malang [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5423/>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D)*. CV Alfabeta.
- Sukino. (2013). *Matematika Jilid 2 untuk SMA dan MA Kelas XI Kelompok Peminatan Matematika dan Ilmu Alam*. Penerbit Erlangga.
- Suryawan, I. P. P., & Permana, D. (2020). Media Pembelajaran Online Berbasis Geogebra sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *PRISMA*, 9(1), 108–117. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.929>
- Syam, B. M., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Construct 2 pada Materi Relasi dan Fungsi untuk Kelas VIII SMP. *JURNAL Eksakta Pendidikan (JEP)*, 4(2), 114–121. <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss2/498>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Wijayanto, Y. Y. & A. (2018). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Elex Media Komputindo.
- Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), Article 1–3. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6923>

Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi), 4(3), 422–426.