

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriadi, Fitriani, D., & Suhandri, S. (2018). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Active Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 55.
- Anggraeni, E. R., Ma'rufi, & Suaedi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Proximal Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 43–55.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(1), 103–107.
- Azhari. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 16(1), 43–60.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 13–27.
- Buchori, A., & Yusuf, M. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kocerin (Kotak Cerdas Interaktif) Dengan Menggunakan Model Discovery Learning di SMP. *δ E L T Δ*, 2(1), 17–29.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(I), 31–43.
- Budiman, R. D. A., & Nurbani. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 183–197. <https://doi.org/10.37079/jtcre.v1i1.21>
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim edukasional untuk pengenalan tata surya. *TEKNOLOGI Jurnal Ilmiah Sistem Informassi*, 10(2), 55–66.
- Fariansyah, A. H., & Septiana, L. (2019). Animasi Pembelajaran Bangun Ruang Untuk Sekolah Dasar Kelas Iv Berbasis Android. *Jurnal AKRAB JUARA*, 4(2), 74–82.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32–44.
- Hamdani, M. F., & Priatna, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

Matematika Berbasis Android untuk Siswa SMP/MTs dan SMA/MA. *JURING (Journal for Research in ...)*, 4(4), 163–170.

Hartati, S., Dewi, N. A. K., Puastuti, D., Muslihudin, M., & Budi, N. S. (2017). Sistem Aplikasi EDUCHAT STMIK PRINGSEWU Berbasis ANDROID Sebagai Media Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 143–152.

Haryanti, F., & Saputro, B. A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Segitiga. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol1no2.2016pp147-161>

Hidayat, M. F., Hapizah, Susanti, E., & Scristia. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Materi Prisma Berbasis Android untuk Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VIII. *Jurnal Gantang*, 5(2), 191–201. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i2.2362>

Husain, C. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184–192.

Ichwan, M., Husada, M. G., & Rasyid, M. I. A. (2013). Pembangunan Prototipe Sistem Pengendalian Peralatan Listrik Pada Platform Android. *Jurnal Informatika*, 4(1), 13–25.

Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.

Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 01(02), 144–155.

Komariah, S., Suhendri, H., Arif, D., & Hakim, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa Smp Berbasis Android *How to Cite (APA 6 th Style)*. 4(1), 43–52.

Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84.

Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. . (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 2015(2015), 18–25.

- Lestari, A. I., Senjaya, A. J., & Ismunandar, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Appy Pie Untuk Melatih Pemahaman Konsep Turunan Fungsi Aljabar. *Pedagogy*, 4(2), 1–9.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Kedua). PT Refika Aditama.
- Listiani, D., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dart Board Math Bagi Siswa Kelas Vii Smp. *MATH DIDACTIC: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 21–33.
- Meliyana, Rahmatudin, J., & Hidayat, R. (2019). Pembelajaran Matematika Berbantuan Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 162–173.
- Murizal, A., Yarman, & Yerizon. (2012). Pemahaman Konsep Matematis Dan Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–23.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98.
- Nurhairunnisah, N., & Sujarwo, S. (2018). Bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada siswa SMA kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192–203.
- Oktaviyanthi, R., Agus, R. N., Safaah, E., Studi, P., Matematika, P., Raya, U. S., Studi, P., Informatika, T., Informasi, F. T., Raya, U. S., & Drangong, T. (2017). *Perspektif Guru Matematika SMP dan MTS S wasta pada Pemanfaatan M athematics Education Software*. November, 237–241.
- Purwaningrum, J. P. (2018). *Kapita Selekta Pendidikan Dasar (Pertama)*. Universitas Muria Kudus.
- Pusparisa, Y. (2020). *Penggunaan Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi Pada 2025*. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2020/09/15/Penggunaan-Smartphone-Diperkirakan-Mencapai-89-Populasi-Pada-2025>.
- Puspita Rachma, Y., Setyadi, D., Helti Lygia Mampouw, dan, Matematika, P., & Kristen Satya Wacana Jalan Diponegoro, U. (2020). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengembangan Mobile Learning Barusikung Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung*. 9(3), 3.
- Ramdhani, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Luas Bidang Datar Berbasis Perangkat Lunak Geogebra. *JES-MAT (Jurnal Edukasi Dan*



*Sains Matematika*), 3(2), 95.

- Rulyansah, A., & Sholihati, M. (2018). Pengembangan Modul Berbasis Kecakapan Hidup pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(2), 194.
- Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52–69.
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *LEBESGUE Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.
- Septian, A., Septian, A., Inayah, S., Pelani, J. I., Suryakencana, U., & Datar, B. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 97–107.
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X Sman 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1), 47–57.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2(1), 58–67.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121.
- Sukmawati, R. (2017). Pengaruh Pembelajaran Interaktif Dengan Strategi Drill Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 95–104.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Wiranda, U., & Masniladevi. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3045–3051.
- Yanindah, A. T. C., & Ratu, N. (2021). Pengembangan E-Modul SUGAR Berbasis Android. *Jurnal Cendekia*, 05(01), 607–622.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal*

*Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.

Yusman, ir. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android.  
*Jurnal Teknologi Dan Informasi (JEDA)*, 01(01).

