

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Agus, Suprijono. 2012. *Metode dan Model – Model Mengajar*. Bandung : Alfabeta
- Anwar, S., dan Anis, M. B. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika Kudus*, 3(1), 83-98
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. 2020. Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479-485
- Arif, S., Sadiman. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Ariska, M. D., Darmadi, D., dan Murtafi'ah, W. 2018. Pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash berbasis metakognisi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(01), 83-97
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Arsyad, azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada
- Azhari. 2013. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 3-5
- Batubara, H. 2018. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27
- Bernard, M. 2015. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran serta Disposisi Matematika Siswa SMK dengan pendekatan Kontekstual Melalui Game Adobe Flash CS 4.0. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. 4(2). 197-222..
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dwiranata, D., Pramita, D., dan Syaharuddin, S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1-5

- Dwi Oktiana, Gian. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Emzir, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Firman., Sari Rahayu Rahman. 2020. Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science*, 2(2), 81-89.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., dan Sari, M. 2020. *Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175.
- Gunawan, G., Harjono, A., dan Sutrio, S. 2017. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9-14.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., dan Sari, M. 2020. *Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175.
- Fonda, A., dan Suparman, S. 2018. Analisis Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa SMP Kelas VIII. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*. ISBN: 978-602-6258-07-6.
- Fredy, Soenarto S. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika pada Materi Bilangan Bulat Kelas IV SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 162-172.
- Gunawan, G., Harjono, A., Sahidu, H., dan Herayanti, L. 2017. Virtual laboratory to improve students' problem-solving skills on electricity concept. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 257-264.
- Hadi, S.P., Faizah, H. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi FPB dan KPK bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *UNION*, 7(3), 317-327
- Hadi, W. S. 2015. *Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas untuk Sekolah Menengah Atas* Disertasi. Semarang: Program Doktor Universitas Negeri Semarang.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., dan Yustiqvar, M. 2019. Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 11(7), 664-674.

- Hadisaputra, S., Ihsan, M. S., dan Ramdani, A. 2020. The development of chemistry learning devices based blended learning model to promote students' critical thinking skills. *JPhCS*, 1521(4), 042083.
- Hartono, R. 2014. *Ragam Model Mengajar yang Mudah di Terima Murid*. Jogjakarta: Diva Press
- Hanifah. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Numerical*, 3(1), 31-42.
- Haryati, Sri. 2012. Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Forum Penelitian*, 37(1), 11-26.
- Hendikawati, P., Zahid, M. Z., dan Arifudin, R. 2019. Keefektifitan Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 917-927
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., dan Kuswanto, H. 2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70
- Muhroji, M., & Yusrina, H. (2018). Penggunaan Modul Pada Pembelajaran Tematik Di Sdn 1 Jimbung Klaten. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-9.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., dan Yustiqvar, M. 2019. Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 11(7), 664-674
- Heruman, 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Jazi, Eko Istiyanto. 2013. *Pemograman SamrtPhone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Khuzaini, N., dan Santosa, R. H. 2016. Pengembangan multimedia pembelajaran trigonometri menggunakan adobe flash CS3 untuk siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 88-99
- Kor, H., Aksoy, H., dan Eerbay, H. 2014. Comparison of the Proficiency Level of the Course Materials (Animations, Videos, Simulations, E-Books)

Used In Distance Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 854–860.

Lailiya, R. I. 2015. Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash CS6 pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(1).

Lailiyah, R. I dan S. Rohayati. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X – Ak SMK Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(1), 1-7

Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran, Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27-33.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi

Muri, Yusuf A. 2015, Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan, Prenamedia Group, Jakarta

Muslichun Achmad. 2019. *Pengembangan aplikasi multimedia interaktif "ASEAN GO" berbasis adobe animate pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMP Negeri 41 Semarang*. [online] ([http://lib.unnes.ac.id/33349/1/1102415048\\_Optimized.pdf.htm](http://lib.unnes.ac.id/33349/1/1102415048_Optimized.pdf.htm), diakses tanggal 20 Oktober 2021)

.Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.

Muyaroah, S., & Fajartia, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.

Nastiti A., Rizal, Teguh K. M. 2015. Aplikasi Multimedia sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Perjuangan Kemerdekaan untuk Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 512-521

Safaat, H. dan Nazarudin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika

Pane, A., dan Dasopang, M. D. 2017. Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.

*Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*
- Prayoga, D. A. 2018. Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(3).
- Putra, Nusa. 2015. *Research dan Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Purnomo, E. A., & Suparman, S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Matakuliah Pembelajaran Matematika SD. *Journal of Medives Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 187-195
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., dan Putri, R. S. 2020. Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns Journal of Education Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahmawati, R., dan Putri, E. M. I. 2020. Learning From Home dalam Perspektif Persepsi Mahasiswa Era Pandemi Covid-19. *In Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1, 17-24
- Ramadhan, T.A.A. dkk. 2019. Pengembangan Game Edukasi Matematika Operasi Bilangan Pecahan Berbasis Android untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115-123.
- Ramadhani R., Amudi A. 2020. Efektifitas Penggunaan Modul Matematika Dasar pada Materi Bilangan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal AKSIOMA*, 9(1), 64-71.
- Reski H.M. 2019. Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Memahami Keberagaman Gaya Belajar Anak. *Jurnal Penjamin Mutu*, 5(2), 144-154
- Rasvani, N. L. A., dan Wulandari, I. G. A. A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III SD N 3 Celuk. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1)
- Rama Anugerah. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. [online] (<https://repository.atmaluhur.ac.id/handle/123456789/781.htm>, diakses tanggal 26 Oktober 2021)
- Roida Pakpahan, Y. F. 2020. Analisa pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Covid19. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 32- 33

- Rusdiansyah, S., & Leonard, L. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135-144
- Sadiman, A.S. 2014. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Safitri, A., Yuliana, N., Alfian, A., Taradipa, E., & Aryani, A. S. (2020). The Effectiveness of Online Learning: The Implementation of Hand Hygiene as a COVID-19 Prevention of the Cognitive and Affective Capabilities of Nursing Students. *Indonesian Journal of STEM Education*, 2(1), 19-26
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Saputro, A. 2018. *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sari, S. G., Fauzan, A., Armiami, A., & Yerizon, Y. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2123-2132
- Sari, T. T., dan Cahyono, A. H. 2020. Pengembangan E-Learning Berbasis Android “Fun Math” Sebagai Alternatif Belajar Matematika di Tengah Pandemi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1283-1298
- Seng, C. B. 2011. *Android Dasar Pengoperasian, Optimasi, Sampai Modifikasi*. Edisi I. Jasakom.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Shadiq, Fadjar. 2014. *Pembelajaran Matematika: Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sri E.S., Usmaedi. 2018. Meningkatkan Kemampuan Operasi Bilangan Melalui Penggunaan Media Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 2(1), 1-6
- Sudjana, Sudjana. & Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya
- Sudjana, N, Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- \_\_\_\_\_.2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- \_\_\_\_\_.2015. *Metode Penelitian Kombinasi Mix Methods*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional SISDIKNAS*
- Wahyudi dan Kriswandani. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Salatiga: Widya Sari Press
- Wibawanto, W. 2018. *Membuat bermacam game android dengan adobe animate*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Widoyoko, E. P. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yektyastuti R., Ikhsan J. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88-99.
- Yulio R.A., Ramadhani N. 2013. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni POMITS*, 2(1), 28-32.
- Zainudin, Z., dan Pambudi, B. 2019. Efektifitas Penerapan Perangkat Pembelajaran Fisika Dasar Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Aplikasi Edmodo Berplatform Android. *Prisma Sains Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 7(1), 17-26
- Zakiy, M. A., Syazali, M., dan Farida, F. 2018. Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *Triple S Journals of Mathematics Education*, 1(2), 87-96.