

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, I. W., Maharta, N., & Nyeneng, I. D. (2015). Pengembangan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(5), 109-117.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amajida, J. (2020). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Di MTs Nu Hasyim Asy'ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi, IAIN Salatiga, Salatiga.
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019). Media Pembelajaran Matematika (Mobile Learning) Berbasis Android. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika* (pp. 115-124). Tangerang: Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Ardiawan, T. (2013). Mobile Learning pada Pembelajaran Sains dan Teknologi. *Jurnal KTI*, 2.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Education*, 3(1), 01-09.
- Azhar, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- BPS. (2020, 12 02). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2019*. From Badan Pusat Statistika: bps.go.id
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyaningtias, A. W. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quantum Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Depok*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Din. (2020, Mei 25). *Aplikasi Video Conference Yang Irit Dan Boros Data*. Retrieved Februari, 2021 from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200330191529-185-488422/4-aplikasivideoconference-yang-irit-dan-boros-data>
- Georgieva, E., Smrikarov, A., & Georgiev, T. (2005). A General Classification of Mobile Learning Systems. *International Conference on Computer Systems and Technologies* (pp. IV.14-1 - IV.14-6 ). Bulgaria: University of Rousse.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, 18-26.
- Halid, A. (2016). *Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matrix Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Pammana Kabupaten Wajo*. Skripsi, UIN Alauddin Makassar, Pendidikan Matematika, Makassar.

- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3), 496-503.
- Hartanto. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran MLearning Android pada Konsep Dinamika Newton untuk Siswa Kelas X SMA/MA*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Hasanah, A., Lestari, A. S., Rahman, A. Y., & Danil, Y. I. (2000). Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa pada Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.
- Khasanah, Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar. *Akademika*, 9(2), 129-142.
- Kusuma, D., Sutriyono, & Yuniarta, T. N. (2016). *Pengembangan Mobile Learning Matematika Sebagai Suplemen Pembelajaran Trigonometri Siswa SMA Kelas X*. Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Maidiana. (2020). *Pengembangan Soal Serupa TIMSS Untuk Mengukur Penalaran Matematis Pada Konten Data dan Peluang*. Skripsi, Universitas Negeri Medan, Medan.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Maulana, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile learning Dengan Platform. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(2), 198.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 125-135.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pujiono. (2016). Pembelajaran CEM-Learning (C-Learning, E-Learning, M-Learning) Menuju Era Pembelajaran Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting)* (pp. 155-163). Banten: Universitas Terbuka Convention Center.
- Rozak, A., Darmadi, & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran SASA-AURA Untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 31-50.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Sanusi, Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 398-416.
- Sari, D. P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa*. Skripsi, UIN Raden Intan, Lampung.
- Satyaputra, A., & Aritonang, E. M. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, 33(2), 87-92.
- Sriyanti, I. (2012). M-learning Alternatif Media Pembelajaran di LPTK. *Jurnal Makalah Seminar Nasional Pendidikan*, 4.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiyati. (2016). *Pengembangan Multimedia Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Patalan Baru Bantu*. Yogyakarta: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNY.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsir. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Pada Pokok Bahasan Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII MTsN 1 Makassar*. Skripsi, UIN Alauddin Makassar, Makassar.
- Tantri, R. A., & Fahmi, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers Berbasis Android. *Theta*, 2(2), 58-67.
- Verawaty, & Comalasar, E. (2019). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana* (pp. 617-627). Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Wulandari, S. S. (2018). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Kewirausahaan Melalui Lesson Study Berbasis Pantai Dan Laut. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2), 69-78.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zerekahfi, Y., & Mehdipour, H. (2013). Mobile Learning of Education. *International Journal of Computational*, 93.