

## DAFTAR PUSTAKA

- Amna Emda. 2017. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.”  
Lantanida Journal 5(2): 93–196.
- Andi, Prastowo. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta:  
Diva Press.
- Arief, S Sadirman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Firman, & Sari. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*. 2(2) : 81-89. ISSN 2622-6197.
- Husein, Umar. 2014. Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Jakarta :  
PT.Raja Grafindo Persada.
- Ismanto, E, dkk. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. Pekanbaru. E-journal UMRI.
- Kartini, & I Nyoman. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. 4(1) : 12-19.
- Kurniawati, & Sekreningsih N. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*. 1(2) : 68-75, E-ISSN: 2579-5317.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Penelitian*. Yogyakarta: Alfabeta
- Ngalim, M. 2013. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Prayitno, Elida. (1989). *Motivasi Dalam Belajar dan Berprestasi*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Ragamui, Y. C., & Listiadi, A. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Pada Kompetensi Dasar Pemotongan

- dan Tarif Pph Pasal 21 Kelas XII Akuntansi di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(3).
- Rasagama, I.G. (2011). *Pengembangan Program Perkuliahan Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis dan Mengekskresi Mahasiswa Teknik Konversi Energi Politeknik*. Desertasi PPs UPI. UPI.
- Resiani, Ni Kadek, Anak Agung Gede Agung, I Nyoman Jampel. (2015). Pengembangan Game edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, Vol: 3 No: 1
- Safaat, Nazruddin h. 2012. "Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android, Cetakan Pertama, Edisi Revisi, Penerbit Informatika Bandung. Bandung
- Sardiman, A.M. (1990). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Silitonga, P. M., (2011). *Statistika: Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Silitonga, P.M. (2014). *Statistik*. FMIPA UNIMED. Medan.
- Siregar, Evalyn & Hartini Nara.(2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Gahlia Indonesia.
- Sjukur,S.(2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 2(3) : 368-379.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suherman, Erman dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jica.
- Sulastri, R., Johar., dan Munzir, S. 2014. *Analisis Pedagogical Content Knowledge (PCK). Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unsyiah terhadap Hasil Kerja Siswa SMP Menyelesaikan Soal PISA*. Tesis Pascasarjana Universitas Syiah Kuala.