

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran Bandung*. Remaja Rosdakarya.
- Allen, M. J., & Yen, W. M. (1979). *Introduction to measurement theory*. Monterey: Brooks/Cole Publishing Company.
- Amirullah, G., & Susilo, S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada KOnsep Monera Berbasis Smartphone Anroid*. WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan, 2(1), 38-47.
- Ariawan, R., dan Wahyuni, A. (2020, July). *The effect of applying TPS type cooperative learning model assisted by SPSS software on students' skills in IT-based statistical data analysis course*. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1581, No. 1,p. 012027). IOP Publishing.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). *Multimedia Interaktif Berbasis Ispring*
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta.:Ciputat Pers. Hlm.126
- Aulia, S., Zetriuslita, Z., Amelia, S., dan Qudsi, R. (2021). *Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scraeth pada Materi Trigonometri*. JURING (Journal for Research in Mathematics Learning), 4(3), 205-214.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* .Yogayakarta: Penerbit GAVA
- MEDIA Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Bintari Kartika Sari, *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2017, h.93-94.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.

- Cahyo Dwi Purnomo, 2019, *Pengenalan Anatomi Hewan Menggunakan Augmented Reality dengan metode animasi Rigging*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Cholik, C. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pendidikan Indonesia*. Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia – ISSN : 2541 0849, 549(6), 40-42.
- Chusni, M. M. (2018). *Appypie untuk Edukasi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Fazar, I., Zulkardi, Z., dan Somakim, S. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Menggunakan Aplikasi Geogebra Berbantuan Android di Sekolah Menengah Atas*, JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika),9(1).
- Hernawati, K. (2010). *Modul Pelatihan Ispring Presenter*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huda, A. A. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ignatia Yohana, N. J. (2021). *Sistem Penghargaan dan Pengembangan Karir Tenaga Keperawatan*.
- Komikesari, H., Mutoharoh, M., Dewi, P.S., Utami, G.N., Anggraini, W., Himmah, E.F. 2020. *Development of E-Modul Using Flip Pdf Professional on Temperature and Heat Material*. Journal of Physics Conference Series.
- Matondang, Z. (2009). *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. Jurnal Tabularasa. 6(1), 87-97.
- Mawaddah, w, dkk. (2019). *Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Natural Science Education Research. 2 (2), 174-185
- Ngilum. (2017). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: ParamaIlmu.
- Niveen & Plomp, T. (2007). *An Introduction to Education Design Research* Proceeding of Seminar Conduced at The East China Normal University. Shanghasi (PR China), November 23-26.

- Pebrianto, S., Andasuryani, A., dan Fahmy, K. (2020). *Sistem Infromasi Alat dan Mesin Pertanian Berbasis Aplikasi Android di Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman*. Jurnal Teknologi Pertanian Andalas. 24(2), 98-106
- Riduwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2014), Cet. 7, h.21.
- Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Jurnal KREANO, 3(1), 59-72
- Rovita, C. A. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Menggunakan Ispring Suite 9*. Skripsi. Jawa Timur: Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknolog Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Salbino, S. (2014). *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Pers.
- Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), Cet. 1, h. 78
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan : Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), Cet. 1, h.18. *Suite. Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Supardi, U.S. (2013). *Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Interaksi Formatif Uraian Dan Kecerdasan Emosional*. Jurnal formatif,3(2) : 78-96.

- Suripah, S. (2017). *Mengembangkan Keterampilan Mengajar Berbasis ICT Bagi Calon Guru Abad XXI*. Prosiding KMP Education Research Conference, 53(9), 1689-1699.
- Suryani, Setiawan, dan Putria (2018), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 9. 24
- Tarigan, R. J. (2015). *Analisis Perbandingan Brand Equity Sistem Operasi Android dengan Sistem Operasi iOS Pada Smartphone (Studi Kasus pada Anggota Forum Kaskus Bagian Handphone dan Tablet Subforum Android dan iOS)*. Jakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Widyoko, E.P. (2017). *Teknik Pengumpulan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, D.A., Murnomo, A., Wibawanto, H., dan Suryanto, A. (2019). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang [Development of Android-Based Mobile Learning in Software Engineering Subjects as Sultan Trenggono High School, Semarang City]*. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer {JTIIK}, 6(5), 577-584.
- Yusri, R., & Husaini, A. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X Ma Km Muhammadiyah Padang Panjang*. Jurnal IpteksTrapan, Vol.11 No.1, 1-8.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Flowchart Media Pembelajaran

