

DAFTAR PUSTAKA

- Abrianto, A. M. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Budaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Salatiga Pada Materi Bangun Datar Segiempat Tahun 2019/2020. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Salatiga.
- Adam, S. dan M. T. Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal* 3(2) : 78 – 90.
- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 1(1) : 77 – 89.
- Afifah, E. N. 2018. Pengembangan Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Teori Pavlov Dan Teori Ibnu Khaldun Settingkooperatif Untuk Melatihkan Pembentukan Karakter Sosial. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Surabaya.
- Akhmadan, W. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang* 2(1) : 27 – 40.
- Alwisol. 2016. *Psikologi Kepribadian*. UMM Press. Malang.
- Ambaryani dan G. S. Airlanda. 2017. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 3(1) : 19 – 28.
- Amrulloh, R., Yuliani, dan Isnawati. 2013. Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 2 (2) : 134 – 136.
- Anggraeni, R. D. dan R. Kustijono. 2013. Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA)* 3(1) : 11 – 18.
- Aqib, Z. 2014. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya. Bandung.
- Arifin, Z. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- _____. 2017. Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of MatFhematics)* 2(1) : 28 – 36.
- Ariyati, S., dan T. Misriati. 2016. Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 2(1) : 116 – 121.

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Baharuddin dan E. N. Wahyuni. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Basya, Y. F., A. F. Rifa'i, dan A. Arfinanti. 2019. Pengembangan Mobile Apps Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)* 1(1) : 1 – 9.
- Budiarso, A. S. 2017. Analisis Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Listrik Dinamis (The Analysis Validity of Physics Learning Device Guided Inquiry Model to Improve Student Learning Outcomes SMA on Dynamic Electrical Materials). *Jurnal Edukasi* 4(2) : 15 – 20.
- Candra, L. 2018. Benarkah Media Konvensional "Koran" Akan Tergeser Media Daring?. <https://www.kompasiana.com/luthfycandra1399/5b4/benarkah-media-konvensional-koran-akan-tergeser-dengan-media-online?page=all>. 11 Mei 2020 (16:32).
- Dharmalau, A., L. Nurlaela., dan V. Handojo. 2021. Perancangan Media Pembelajaran Lagu Daerah dengan Animasi Interaktif Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Elektro dan Informatika* 1(1) : 31 – 36.
- Djamarah, S. B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko, P.W. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara* 1(4) : 104 – 117.
- Fanani, N. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Interaktif dalam Motivasi Belajar KKPI Siswa Kelas XII SMK Pelita Salatiga Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.
- Fatma, A. D. dan C. F. Partana. 2019. Pembelajaran Berbantu Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kimia. *Jurnal Inovasi* 5(2) : 229 – 236.
- Hadi, H. dan S. Agustina. 2016. Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Education* 11(1) : 90 – 105.
- Hakky, M. K., R. H. Wirasasmita, dan M. Z. Uska. 2018. Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal Pendidikan Informatika* 2(1) : 24 – 33.

- Hanafi, H. F. dan K. Samsudin. 2012. Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-Based Learning Applicatoion on Undergraduates' Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Applicatoins* 3(3) : 63 – 66.
- Handayani, H., Yetri, dan F. G. Putra. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan* 16(2) : 186 – 203.
- Hartanti, D. 2019. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahootberbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. September 21. *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa* : 78 – 85.
- Haslinda. 2019. Classical Conditioning. *Jurnal Network Media* 2(1) : 87 – 99.
- Haviz, M. 2013. Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Jurnal Ta'dib* 16(1) : 28-43.
- Heriyati. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Elaborasi terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP* 2(1) : 75 – 83.
- Hestari, S. 2016. Validitas, Kepraktisan, Dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik Pada Materi Mutasi Gen. *Jurnal BioEdu* 5(1) : 7 – 13.
- Hidayat, A. 2017. Purposive Sampling. <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>. 10 Januari 2020 (19:07).
- Huda, A. A. 2013. *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. ANDI. Yogyakarta.
- Husnaini, A. N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Menjelaskan Pemasangan Komponen Dan Sirkuit Plc Untuk SMK. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Ichwan . 2015. *Membuat Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. CV. Andi Offset. Yogyakarta.
- Istifarida, B., S. Santoso, dan Y. Yusup. 2017. Pengembanagn E-Book Berbasis Problem Based Learning-Gis Untuk Meningkatkan Kecakapan Berpikir Keruangan Pada Siswa Kelas X SMA N 1 Sragen 2016/2017. *Jurnal GeoEco* 3(2) : 133 – 144.
- Istiqla, M. dan D. U. Wutsqa. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Materi Logika Matematika. *Jurnal Pythagoras* 8(1) : 44 – 54.
- Jaenudin U. 2012. *Psikologi Kepribadian*. CV. Pustaka Setia. Bandung.
- Jannah, D. F. dan K. Dwiningasih. 2013. Kelayakan Buku Ajar Kimia Berorientasi Quantum Learning Pada Materi Pokok Kimia Unsur Untuk Siswa

Kelas XII SMA. *Unesa Journal Of Chemical Education* 2(2) : 163 – 170.

- Karo – Karo, I. R. dan Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM* 7(1) : 91 – 96.
- Kartowagiran, B. 2012. Penulisan Butir Soal. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/prof-dr-badrunkartowagiran-mpd/penulisan-dan-analisis-butir-soal.pdf>. 26 Februari 2021 (22:45).
- Khairani, M. dan D. Febrinal. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan* 10(i2) : 95 – 102.
- Kumala, I. 2019. Pemanfaatan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas 8 di MTsN 6 Tulungagung. *Skripsi*. Insitut Agama Islam Negeri Tulungagung. Tulung Agung.
- Kurniati, M. E. 2016. Pengembangan Media dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Microsoft Powerpoint untuk Siswa Kelas VIII Semester 2 SMP Marganingsih Muntilan. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Kustianingsari, N. dan U. Dewi. 2015. Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/viewFile/13072/12029>. 25 Februari 2021 (23:25).
- Kuswanto, J. Dan F. Radiansah. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama* 14(1) : 15 – 2.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam* (37)1 : 27 – 33.
- Masykur, R., Nofrizal, dan M. Syazali. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash Al-Jabar. *Jurnal Pendidikan Matematika* 8(2) : 177 – 186.
- Mujiani, D. S. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kecerdasan Logis Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar* 7(2) : 199 – 209

- Mujiani, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2) : 103 – 114
- Mulyana, E. 2012. *APP Inventor: Ciptakan Sendiri Androidmu*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Mulyatiningsih, E. 2016. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY Press. Yogyakarta.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. REFERENSI. Jakarta Selatan.
- Mustaqim, I. dan N. Kurniawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro* 1(1) : 36 – 48.
- Novitasari, D. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Fionacci* 2(2) : 8 – 18.
- Nurhayati, E. 2016. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Plomp T. dan N. Nieveen. 2010. *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede. Netherlands Institute. Netherlands.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 3(1) : 42 – 47.
- Purwono, J., S.Yutmini, dan S. Anitah. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*
- Putra, I. G. L. A. K., I. D. K. Tastra, dan I. I. W. Suwatra. 2014. Pengembangan Media Video pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2(1).
- Rahmah, N. 2013. Belajar Bermakna Ausubel. *Jurnal Al-Khwarizmi* 1 : 43-48
- Ratnasari, I. 2016. Analisis Pelaksanaan Kurikulum 2013 Dalam Mata Pelajaran Matematika. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Rezeki, S. 2018. Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 berbasis Problem Based learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2(4) : 856-864
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal FMIPA UNNES* 3(1) : 68 – 71.
- Rusull, I. 2014. Refleksi Teori Belajar Behavioristik Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pencerahan* 8(1) : 38 – 54 .
- Sahriana, P. R. 2020. Story Of Math : Pengembangan Serious Game Berorientasi Learning By Doing Pada Pembelajaran Konversi Satuan Waktu Untuk

- Siswa Kelas 3 SD. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Salsabila, N. H. dan W. Setyaningrum. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game: Statistics In Arctic. *Mathematics and Educations Journal* 1(1).
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- _____. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Saputra, D. 2019. Pengembangan Modul Praktikum Alat Ukur Fisika Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- 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*. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Saripudin. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran abad 21 dengan menggunakan teknologi WEB 2.0. *Jurnal Teknodik* 19(1) : 1 – 11.
- Satyaputra, A. dan E. M. Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Bundle: Panduan Lengkap untuk Pemula Menjadi Android Progrfammer*. Elex Media Computindo. Jakarta.
- Sekaran, U. 2017. *Metodologi Penelitian untuk Bisnis (Edisi 6)*. Salemba Empat. Jakarta.
- Setiawan, Agung. 2020. Pengembangan Mathematic Millionaire Quiz melalui Pendekatan Konstektual pada Pembelajaran Dari. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Siregar, N. R. 2017. Persepsi Siswa Pada Pembelajaran Matematika : Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah X. Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* : 224 – 232.
- Siswanto, J., E. Susantini., dan B. Jatmiko. 2016. Kepraktisan Model Pembelajaran Investigation Based Multiple Representation (IBMR) dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7(8): 127 – 131
- Skinner, B. F. 1953. *Science and Human Behavior*. Free Press. New York.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudarwan, R.E. dan H. Retnawati. 2015. Pengembangan Perangkat Assessment Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Geometri dan Pengukuran SMP/MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2(2) : 251-261.

- Sudirjo, E. dan M. N. Alif. 2018. *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. UPI Sumedang Press. Sumedang.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sukada I, W. 2013. Bagaimana Cara Menyusun Soal Yang Baik. <http://www.bppk.depkeu.go.id>. 26 Februari 2021 (00:49).
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia. Yogyakarta.
- Sumiati, A. 2007. *Metode Pembelajaran*. CV Wacana Prima. Bandung.
- Suryadi, A. 2017. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK* 3(1) : 8 – 13
- Suryanto, H. 2017. Penerapan Media PENCILS dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Rangkaian Hambatan Listrik. *Science Education Journal* 1(1) : 1 – 6.
- Syah, M. 2012. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2) : 103 – 114.
- Taher, M. 2013. *Psikologi Pembelajaran Agama Islam*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Taufik, M. H. N. 2020. Media Pembelajaran Interaktif Berbasisadobe Flash untuk Meningkatkan Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Masa Kini. *Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 2 : Peran Mahasiswa Bahasa Arab dalam Menghadapi RevolusiIndustri 4.0*. Universitas Negeri Malang : 43 – 55.
- Taufiqurrahman, A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash pada Materi Pokok Polinomial (Suku Banyak) Kelas XI IPA MAN Model Mataram Tahun 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Mataram. Mataram.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Utariyani, I. F.Z., S. Wahyuni, dan S. Zaenab. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 1(3) : 343 – 355.

- Wahyuningsih, A. N. 2012. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal Of Innovative Science Education* 1(1) : 19 – 27.
- Widjayanti, W. R., T. Masfingatin, dan R. K. Setyansah. 2019. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistik Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika* 13(1) : 101 – 112.
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Genius Prima Media. Yogyakarta.
- Wulandari, L. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Remi pada Materi Bangun Datar. *Jurnal JIPM* 1(1) : 19 – 30.
- Yuliana, R. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan PMRI pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1).

