

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, R.E.N. dan Abd. Qohar. 2019. Pengembangan E-modul Berbasis Kontekstual pada Materi Program Linear Kelas XI. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 7(1) : 22 – 29.
- Amsari, D. dan Mudjiran. 2018. Implikasi Teori Belajar E. Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu* 2(2) : 53.
- Anugerah, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Teknik Informatika. *Skripsi*, STMIK Atma Luhur Pangkal Pinang. Bangka Belitung.
- Apsari, P. N. dan Swaditya Rizki. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *Jurnal Aksioma* 7(1) : 161 – 169.
- Arini, F. R. A., E. Susilaningsih, dan N. K. Dewi. 2017. Pengembangan Instrumen Penilaian Proses untuk Mengukur Keterampilan Sains dan Aktivitas Siswa SMP. *Journal of Innovative Science Education* 6(2): 170 – 178.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2(1) : 586 – 595.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Bandung
- Deviana, D.R. dan Erlina Prihatnani. 2018. Pengembangan Media Monopoli Matematika pada Materi Peluang untuk Siswa SMP. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika* (3)2: 114 – 131.
- Ekayani, N.L.P. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2(1) : 1 – 11.
- Eko, P.W. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

- Feriatna, T., S. A. Pramuditya, dan N. Aminah. 2017. Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Peluang untuk Siswa SMA Kelas X. *Lemma Letters of Mathematics Education* 4(1): 65 – 75.
- Fitri, R., Helma, dan Syarifuddin, H. 2014. Penerapan Strategi The Firing Line Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batipuh. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Negeri Padang* 3(1) : 18 – 22.
- Hadi, Hasrul, dan Sri Agustina. 2016. Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Education* 11(1) : 90 – 105.
- Hambali, A. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android. *Skripsi*. STIKOM. Surabaya.
- Harefa, A.O. 2013. *Penerapan Teori Pembelajaran Ausubel dalam Pembelajaran*. Warta Dharmawangsa. Medan.
- Hasibuan, I. 2014. Model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). *Jurnal logaritma* 11(1) : 5 – 7.
- Huda, A.A. 2013. *9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. CV Andi Offset. Yogyakarta.
- Husono, L., R. Eso, dan L. Sahara. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Pokok Fluida Statis untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika* 4(4) : 29 – 36.
- Ihsan, H. 2017. Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penilaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(3) : 266 – 273.
- Irwan, D. 2017. Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan pada Tingkat SMP. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam. Banda Aceh.
- Itqan, M.S. 2018. Pendekatan Game Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EduMatSains* 2(2) : 161 – 170.
- Johnson, B. Elaine. 2014. *CTL (Contextual Teaching and Learning): Menjadikan Kegiatan Belajar – Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Kaifa Learning. Bandung.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1998. Aplikasi. Diakses dari www.kbbi.id pada tanggal 20 Januari 2020.

_____. 2016. Media. Diakses dari www.kbbi.id pada tanggal 29 Januari 2020.

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.

Lestari, T.D. 2018. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Perkalian Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Ngringin. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* 7(3) : 215 – 226.

Maulana, L. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada Program Studi Ketenagalistrikan untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika* 7(2) : 188 – 207.

Mulyatiningsih, E. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta. Dipetik 16 Januari 2020 from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.com>.

Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Gaung persada press. Jakarta.

Nasution, S.H., L. Anwar, Sudirman, dan Susiswo. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mendukung Kemampuan Penalaran Spasial Siswa Pada Topik Dimensi Tiga Kelas X. *Jurnal KIP* 4(2) : 903 – 913.

Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat* 3(1) : 177.

Oktaviatna, D., R. Fitri, dan Lufri. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (MONTUM) tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Journal Biosains* 1(2) : 174 – 182.

Pranowo, G. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Andi Offset. Yogyakarta.

- Pratiwi, R.Y. 2016. Penerapan Prinsip – Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer di SMP Negeri Ngawen Gunung Kidul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Pribadi, B.A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Priyonggo, F. V., dan A. Qosyim. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash untuk Materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VII. *Ejournal – Pensa* 6(2) : 198 – 203.
- Purbasari, R. J. dkk. 2013. Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. 11. Dipetik 12 November 2019, from <http://jurnalonline.um.ac.id/article/do/detail-article/1/31/932>
- Rasyid, I dan Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom* 3(1) : 91 – 96.
- Resiani, N.K., A. A. G. Agung, dan I. N. 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 UNDIKSA* 3(1) : 1 – 10.
- Rezeki, S. 2018. Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan* 2(4): 856 – 865.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano* 3(1) : 59 – 72.
- Rostina, S. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung.
- Sadiman, A.S, dkk. 2011. *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group .Jakarta.
- Sedyaningsih, W. 2016. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden. *Skripsi* .Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

- Setiawan, A. 2020. Pengembangan Mathematics Millionaire Quiz Melalui Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Daring. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- 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.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sugandi, A. I. 2013. Pendekatan Kontekstual Sebagai Pendekatan dalam Pembelajaran Matematik yang Humanis dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*. Universitas Negeri Yogyakarta : 107 – 108.
- Sugiyanto, W.H. 2018. Open The Gate: Media Pembelajaran Gerbang Logika Pada Platform Android Untuk Siswa Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak Smk Muhammadiyah 1 Bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata, N. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sulastri, M. 2015. Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Menulis Puisi dan Prosa Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB*. Bengkulu : 251 – 262.
- Sururi, M.C. 2017. Pengembangan Media Papan Kartu Bicara Pada Pembelajaran Tematik Hidup Rukun Kelas II Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.

- Syafitri, B.P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Adobe Flash Melalui Pendekatan Kontekstual Materi Program Linear Kelas XI. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- To'at, dkk. 2019. Pengembangan Aplikasi Android dalam Bentuk Ensiklopedia Chemistry Laboratory (Encylab) Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik SMA/MA Kelas X. *Prosiding Mahasiswa Seminar Nasional Unimus* (2): 473 - 479.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Undang – undang RI Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. *Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Wulandari dan Sukirno. 2012. Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia* 10(1) : 135 – 161.
- Wulandari, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Dasar – Dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Yuliana, R. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan PMRI pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1) : 60 – 67.
- Yulianto, N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yoyakarta.
- Yusuf, Y.U., dan Aulia. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*. Visimedia. Jakarta.
- Zahara, N. 2015. Evaluasi Pembelajaran Online Berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X MAN Model Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biotik* : 480 – 484.