

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2018). *Pengembangan Modul Belajar Mandiri LaTeX Beamer Sebagai Alternatif Media Presentasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika*. JTAM: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, 2(2), 138-143
- Amir, A. (2016). *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Eksakta, 2(1), 34-40.
- Angela, W., dkk. (2016). *Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 dan Action Script 3.0*. IJIS-Indonesian Journal on Information System
- Anonim. (2015). *Asia Pacific Boasts More Than 1 Billion Smartphone Users*. [Asia-Pacific Boasts More Than 1 Billion Smartphone Users - eMarketer](#), diakses pada Tanggal 25 November 2020 Pukul 16.29
- Anonim (2019). *Survey Kepemilikan Smartphone Indonesia ada di Peringkat Ke 24*. <https://mastel.id/survei-kepemilikan-smartphone-indonesia-ada-di-peringkat-ke-24/>, diakses pada Tanggal 27 Juni 2020 Pukul 15.14
- Cahyaningrum, D. L., & Lutfiati, D. (2020). *Kelayakan Media Truth or Dare pada Materi Perawatan Kulit Wajah Berjerawat dengan Teknologi Kelas XII di SMKN Tata Kecantikan*. Jurnal Tata Rias, 9(2).
- Depdiknas. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1), 1-11
- Emda, A. (2018). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, 5 (2), 172.

- Fahmi, S. (2014). *Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa pada Matematika*. Jurnal AgriSains, 5(2)
- Fitrianti, U., & Ula, M. (2017). *Implementasi Algoritma Levenshtein Distance dan Algoritma Knuth Morris Pratt pada Aplikasi Asmaul Husna Berbasis Android*. Jurnal Sistem Informasi, 1(2).
- Hanafy, M. S. (2014). *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 17 (1), 66–79.
- Hardianti, H. (2018). *Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Pada Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
- Idzhar, A. (2016). *Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Office, 2(2), 221-228.
- Kemendikbud (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2020) <https://jdih.kemdikbud.go.id/>, diakses pada Tanggal 15 Desember 2020 Pukul 23:22
- Khuzaini, N. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Cs3 untuk Pembelajaran Matematika Siswa Sma Kelas X Semester II materi Pokok Trigonometri*. Jurnal AgriSains, 5(2).
- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 untuk Siswa SMA*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 3(1), 88-99.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama, 14(1).
- Lengkong, H. N., dkk (2015). *Perancangan Penunjuk Rute pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android yang Terintegrasi pada Google Maps*. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 4(2).

- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning)*. Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1).
- Nana, S., & Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, I., & Puspasari, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Truth or Dare pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Jombang*. Jurnal Administrasi Perkantoran, 7(3).
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 8(1).
- Nuryadi & Bahtiar, Z. H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 5 Pokok Bahasan Trigonometri untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA*. AlphaMath: Journal of Mathematics Education, 3(1)
- Nuryadi & Khuzaini, N. (2017). *Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament Ditinjau dari Cognitive Load Theory*. Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2(1).
- Nuryadi. (2018). *Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament Ditinjau dari Cognitive Load Theory*. AlphaMath: Journal of Mathematics Education, 4(1).
- Paidi, P. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Biologi*. Jurusan Pendidikan FMIPA UNY
- Putra, I. E. (2014). *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*. Jurnal Teknoif, 1(2).
- Pawestri, E. & Sukoco, H. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2(1), 69-76.
- Restian, A., Muzakki, A., & Purnamasari, W. I. (2020). *Model Pembelajaran Talking Stick Melalui Permainan Truth or Dare pada Tari Bungong Jeumpa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Satwika, 4(1), 1-9.

- Rismaratri, D.&Nuryadi. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dan Motivasi Belajar Matematika*. Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 5(2), 70-76.
- Setyaningrum, W.,&Waryanto, N. H. (2017). *Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?* Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2(1), 40-56.
- Sugiyono, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhartini, T., & Khuzaini, N. (2017). *The Implementation Of Indonesia Realistic Mathematics Learning Approach (IRML) to Increase Learning Achievement in The Discussion Painting And Corner Splitting Subject on The Students Grade VII E SMP Negeri I Seyegan*. Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 1(2), 104-112.
- Syarifuddin, A. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Ta'dib: Journal of Islamic Education (Jurnal Pendidikan Islam), 16(01), 113-136.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103-114.
- Tyasana, R. Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Team's Game Tournment (TGT) Berbasis Android Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi. Pendidikan Matematika, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Wulanningtyas, M. E.,&Ate, H. M. (2020). *Pengaruh Efikasi Diri Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 166-169.
- Zarkasyi, W. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Penerbit Refika Aditama