

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C. (2015). *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), 1(1), 1-8.
- Arda, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Mitra Sains, 3(1).
- Bernard, M., & Sunaryo, A. (2020). *Analisis Motivasi Belajar Siswa MTs dalam Pembelajaran Matematika Materi Segitiga dengan Berbantuan Media Javascript Geogebra*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1), 134-143.
- Cahyani, Y., & Dwijayati Patrikha, F. I. N. I. S. I. C. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Software Construct 2 Pada Kompetensi Dasar Modal Usaha Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 7(3).
- Emda, A. (2018). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, 5(2), 172-182.
- Fadhli, M. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 24-33.
- Gazali, R. Y. (2016). *Pembelajaran Matematika yang Bermakna*. Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(3), 181-190

- Hamidah, S., & Anita, D. (2013). *Analisis Persepsi Citra Merek, Desain, Fitur dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian Produk Handphone Samsung Berbasis Android (Studi Kasus STIE Pelita Indonesia)*. Jurnal Ekonomi, 21(04).
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*. Jurnal Prima Edukasia, 3(1), 84-96.
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). *Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru*. Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri, 1(1), 42-47.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika, 7(1).
- 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 I 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.

- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA*. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191-201.
- 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).
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *Jurnal Kwangsan*, 1(2).
- Muslim, A. H. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pkn Model Cooperative Tipe TGT Berbasis Atong bagi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(2), 1-14.
- Nasution, J. A., Neviyarni, N., & Alizamar, A. (2017). *Motif Siswa Memiliki Smartphone dan Penggunaannya*. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 15-29.
- Nur'aini, I. L., Harahap, E., Badruzzaman, F. H., & Darmawan, D. (2017). *Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis dengan Geogebra*. *Jurnal Matematika*, 16(2).

- Nuryadi, N. (2018). *Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament Ditinjau dari Cognitive Load Theory*. Alphamath: Journal Of Mathematics Education, 4(1).
- Nuryadi, N., & 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, N., & Khuzaini, N. (2016). *The Effectiveness Of Team's Game Tournament Seen From Communication and Problem Solveing Capabilities (Experimental Study of Class VIII Students in SMP Negeri 1 Seyegan)*. Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 1(1).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333-352.
- Rohman, A. (2018). *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Program Adobe Flash CS 5.5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII"*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Rahman, D. (2016). *Buku Paket Matematika untuk SMP Kelas VII*
- Suartama, I. K. (2010). *Pengembangan Mutimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 43(3).

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta
- Tyasana, R. Y. (2019). “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Team’s Game Tournament (TGT) Berbasis Android Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa*”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Widiarti, E. (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial Di SMA Negeri 2 Banguntapan*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 7(4), 298-305.
- Wulanningtyas, M. E. (2019). *Keefektifan Pembelajaran Melalui Pendekatan Open-Ended Ditinjau dari Prestasi Belajar dan Efikasi Diri Siswa*. Jurnal Prosiding Sendika, 5(1).
- Wulanningtyas, M. E., & Ate, H. M. (2020). *Pengaruh Efikasi Diri Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 166-169.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2(1), 88-99.
- Zarkasyi, W (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama