

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2014. *Pembelajaran tematik terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Abdur Rahman As'ari, Mohammad Tohi, Erik Valentino, Zainul Imron, dan Ibnu Taufiq. 2016. *Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Blitang, Kemendikbud.
- Abdur Rahman As'ari, Mohammad Tohi, Erik Valentino, Zainul Imron, dan Ibnu Taufiq. 2016. *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Blitang, Kemendikbud.
- Abu Yazid Bustomi. 2010. Aplikasi Pembelajaran Panca Indra Pada Manusia Berbasis *Android*. *Jurnal Telematik*. Vol. 3, No. 1, hal 25-36
- Arief S. Sadirman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asep Jihad. & Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran.*: Multi Press
- Azhar Arsyad, 2013, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada), hal. 3.
- Baharuddin & Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deary Putriani, Nur Hadi Waryanto, dan Kuswari Hermawati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Dengan Program *Contract 2* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa SMP Kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 6 , No. 3, hal 1-10
- Eman Suherman, et al. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jica.
- Endang Komara. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Faris Sifauttijani, Tri Listyorini, dan Rizkyasari Meimaharani. 2017. Pencarian Rumah Makan Berbasis *Android*. *Jurnal Simetris*, Vol. 8, No. 1, hal 309-316
- Fatimah. 2011. *Faktor Penentu Obyektivitas dan Kreativitas*. Majalah Ilmiah. Edisi Maret-April 2011. Sekeretariat LPPM UNINDRA
- Oemar, Hamalik. 2009. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Hasrajuddin. 2014. Pembelajaran Matematika Sekarang dan Yang Akan Datang Berbasis Karakter. *Jurnal Dedaktik Matematika*, Vol. 1, No. 2, hal 30-42.

- Irwanto. 2002. *Psikologi Umum*. Jakarta: Prenhallindo
- Irwanto. 2002. *Psikologi Umum*. Jakarta: Prenhallindo
- Joni Purwono, Sri Yutmini, dan Sri Anitah. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 2, No. 2, hal 127-144.
- Kominfo. (2 September 2015). Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. Tersedia di: <http://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-raksasa-digital>. Diakses 2 November 2018
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta:Depdikbud.
- Munir. 2012. *Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, S. (1987). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswara Pressindo.
- Nuryadi, Tutut Dewi, Endang Sri Utami, dan M. Budiantara. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Poerwanto, Ngalim. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Resti Yektiastuti dan jaslin Ikhlas. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA Vol.2, No. 1, Hal 88-99*
- Ria Kusumawardhani, Suryati, dan Yusran Khrey. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Untuk Penumbuhan Literasi Sains Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia "Hydrogen"*. Vol. 5, No. 2, hal 60-67.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembang Prangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. Vol. 3, No. 1, hal 59-72.
- Rudi Suliana dan Cepi Riyana. 2008. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga/Glora Aksara Pratama.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Ryana. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sherief Salbino. 2014. *Buku Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.

- Suharsini Atmoko & Cepi Saifudin A. J. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suriasumantri, J. S. 2009. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Triyogo Sulistiyo. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Materi Segiempat dan Segitiga dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP kelas VII [skripsi]. Yogyakarta. Universitas Mercu Buana Yogyakarta
- Umar. Media Pendidikan. 2013. *Jurnal Tabawiyah*. Vol. 10, No. 2, hal 143-151.
- W. Dick & L. Carey. 2001. *The Systematic Design Of Instruction* (4thed). Florida: Foresma.
- W. R. borg & Gall. 1983. *Educational reseach an introduction*. New York: Logman.
- Wandy Damurallah, Amir Hamzah, dan Uning Lestari. 2013. Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Bahasa Korea (Hangeul) Berbasis *Android*. *Jurnal Script*, Vol. 1, No. 1, hal 78-88.
- William W. Lee & Diana L. Owens. 2004. *Multimedia-based instructional desain*. San Francisco, CA: Jhon Wiley & Sons, Inc.