

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. (2002). *Pengertian Belajar dari Berbagai Sumber (Belajar dan Pembelajaran)*. Bandung: Alfabeta
- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Teori dan Riset Matematika*, 2(1), 40.
- Anwar, B., Jaya, H., & Kusuma, P. I. (2014). Implementasi Location Based Service Berbasis Android Untuk Mengetahui Posisi User. *Jurnal Saintikom*, 13(2).
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Chaeruman, 2008. *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dila, O.R., Zanthi, L.S. (2020). Identifikasi Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aritmetika Sosial. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(3), 19.
- Fathani, A.H. (2009). *Matematika, Hakikat dan Logika*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Halim, F. A., & Rasidah, N. I. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Aritmatika Sosial Berdasarkan Prosedur Newman. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(01), 35-44.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Bumi Aksara.
- Helmawati. (2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hodiyanto, Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334.
- Hudoyo, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Pendidikan di Indonesia: Belajar dari Hasil PISA 2018*. Jakarta: Balitbang Kemendikbud.

- Kesumawati, N. (2010). Peningkatan Kemampuan Pemahaman, Pemecahan Masalah, dan Disposisi Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Krisnawati, E. (2012). Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Berdasarkan Kemampuan Matematika Siswa. *MATHEdunesa*, 1(1).
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745-1756.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic* 4(1), 54-65.
- Majid, A., Wardan, A. S., & Andayani, D. (2013). *Pendidikan karakter perspektif Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Marhaeni, N. H. (2020). *Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Determinan dan Invers Matriks*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Masitoh, Id. (2015). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika dan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 1-11.
- Maulana, M. R. W. (2017). Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 1(1), 32-39.
- Mawadah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generatif Learning) di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), Oktober, 166-175
- Mishra, S., & Reddi, U. v. (2003). Educational Multimedia: A Handbook for Teacher- Developers. In *Commonwealth Educational Media Center for Asia* (Issue March).
- NCTM. (2000). Principles and Standards for School Mathematics. United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Neyfa, B. C., & s Salsabila, G. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 20(1).

- Nieveen, N. (1999). *Prototype to Reach Product Quality*. Dalam. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". Design approaches and tools in educational and training. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nurnugroho, B.A. (2012). *Aplikasi Sederhana Matematika dalam Kehidupan Kita*. Yogyakarta: PT. Balai Pustaka (Persero)
- Nuryadi, Astuti, T.D., Utami, E.S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya
- OECD. (2017). *PISA 2015 Technical Report*. Dipetik November 10, 2021, dari <http://www.oecd.org/pisa/data/2015-technical-report/>
- Pemerintah Indonesia. (2002). *Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2003 Tentang Sistem Nasional, Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Polya, G. (2004). *How to Solve It*. New Jersey: Princeton University Press.
- Punaji, S. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: kencana.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardiyono, S. P. (2004). *Karakteristik matematika dan implikasinya terhadap pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika.
- Sumarmo, U. (1994). *Suatu Alternatif Pengajaran untuk Meningkatkan Kemmapuan Pemecahan Masalah pada Guru dan Siswa Sekolah Menengah Atas di Kodya Bandung*. Laporan Penelitian UPI Bandung. Tidak Diterbitkan
- Sumartini, T.S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148-158
- Supardi. (2013). Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Interaksi Tes Formatif Uraian dan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Formatif*, 2(3):78-96
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review (CER)*, 4(2), 34-44.
- Syah, M. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., & Pudjawan, K. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno, H. B. (2012). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Widjajanti, D. B. (2009). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Calon Guru Matematika: Apa dan Bagaimana Mengembangkannya. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan matematika*. Yogyakarta: 5 Desember 2009. Hal. 403
- Widoyoko, S. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wulandari, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Yani, A., Prihatin, I., Hodiyanto, H., & Sumiati, S. (2021). Android-Based Learning Media Design with Contextual Learning to Develop Problem-Solving Skills. *Jurnal Didaktik Matematika*, 8(2), 148-159.