

## DAFTAR PUSTAKA

- Arda, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Mitra Sains, 3(1).
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Depdiknas. (2010). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3).
- Hamdi, G., & Krisnawati, K. (2011). *Membangun Aplikasi Berbasis Android "Pembelajaran Psikotes" Menggunakan App Inventor*. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 12(4).
- Hanafy, M. S. (2014). *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1).
- Handayani, D. (2016). *Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kimia Unsur (Development Charades Game As A Learning Media In Chemical Elements Topic)*. *UNESA Journal of Chemical Education*, 5(2).
- Handhika, J. (2012). *Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2).
- Hasratuddin, H. (2014). *Pembelajaran Matematika Sekarang Dan Yang Akan Datang Berbasis Karakter*. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(2).
- 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).
- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Kintoko, K., & Sujadi, I. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer dengan Lectora Authoring Tools pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs*. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(2).

- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A., & Lumenta, A. S. (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).
- Munir, M. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurmahmidah, N. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pokok Bahasan Peluang Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas x Mia 2 SMA Negeri 1 Sedayu*. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2).
- 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*, 3(1).
- Nuryadi, N., & 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).
- Paidi, P. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Biologi*. Jurusan Pendidikan FMIPA UNY.
- Prasetyo, B., & Santosa, R. H. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Untuk SMP Kelas VII Semester Genap Dengan Pendekatan Saintifik*. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2).
- Prasetyo, G., & Prasojo, L. D. (2016). *Pengembangan Adobe Flash pada Pembelajaran Tematik-Integratif berbasis Scientific Approach subtema Indahnya Peninggalan Sejarah*. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1).
- Purwono, J. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Ramadhon, R., Jaenudin, R., & Fatimah, S. (2017). *Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya*. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 4(2).

- Riantari, D. (2018). *Pengembangan Media Permainan Tebak Kata Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 6(2).
- Saputra, H., Basuki, S., & Faiqurahman, M. (2018). *Implementasi Teknik Seleksi Fitur Pada Klasifikasi Malware Android Menggunakan Support Vector Machine*. Fountain of Informatics Journal, 3(1).
- Setyaningrum, W., & Waryanto, N. H. (2017). *Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?*. Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2(1).
- Simanungkalit, R. H. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 12 Pematangsiantar*. MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology, 1(1).
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik* (Terjemahan Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syarifuddin, A. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Ta'dib: Journal of Islamic Education (Jurnal Pendidikan Islam), 16(01).
- Teguh Martono, K. (2015). *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker*. Jurnal Sistem Komputer, 5(1).
- Umar, U. (2017). *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan, 11(01).
- Wyk, M. M. V. (2011). *The Effects Of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, And Attitudes Of Economics Education Students*. Journal of Social Sciences, 26(3).
- 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).