

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, E., & Wintarti, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile learning Berbasis Android Pada Materi Pola Bilangan*. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 10-23.
- Anggriani, N. Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). *Peran mobile learning sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di sekolah*. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47-56.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Raja
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). *Pengembangan, Mobile learning Game berbasis pendekatan Konteksual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. *JIPMat*, 5(1), 36-48.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Ashim, M., Asikin, M., Kharisudin, I., & Wardono, W. (2019, February). *Perlunya Komunikasi Matematika Dan Mobile learning Setting Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan 4C Di Era Disrupsi*. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 687-697)..
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). *Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.

- Hakky, M. K ., Wirasasmita,R .H., & Uska, M. Z. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pembelajaran Sistem Operasi. EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24. <https://doi.Org/10.29408/edumatic.v2i.868>
- Hamzah, A (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. CV. Literasi Nusantara Abdi.
- Hastuti, H. W., Baedowi, S., & Mushafanah, Q. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Berbantu Media Panelpa (Papan Flanel IPA) Terhadap Hasil Belajar. International Journal of Elementary Education*, 3(2), 108-115.
- Herawati, E. (2017). *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Kelas 1x SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. Jnpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1 (1), 66.
- Hikma, Sudia, M., & Sahidin, L. (2021). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Kendari. Jurnal Peneletian pendidikan Matematika*, 9(1) 155-168.
- Huda, A. A. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: Andi.
- Huda, Mulyono, Rosyidi, & Wardono. (2019), *Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile learning. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2 798-806.
<https://Journal.Unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29270>.
- Indrayanti, R. . (2016). *Pengembangan, Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik untuk Topik Matrix di SMK Kelas X. Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(5), 1-13.
- Indrayanti, R.D, & Mariyah. (2016). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matrik DI SMK kelas X. Jurnal Pendidikan Matematika-SI*, 5(6)

- Jannah , Z., Desfitri, R., Edrizon, E., & Zuzano, F. (2018) . *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android pada Materi barisan dan deret Aritmatika*
- Kurniawan, Y. (2016). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan masalah matematik siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan metode drill*. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika, 2 (1), 75-86.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M.R (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). *Praktikalitas dan efektifitas bahan ajar kalkulus*.04(02), 888-889.
- Meilana, J. R. (2017). *Pengembangan Modul Mobile learning Berbasis Android pada Materi Fluida Statis Siswa*. Jurnal Pendidikan Fisika. 1(1),75-86.
- Murtiwiyati, & Lauren, G. (2013). *Rencanag Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android*. Jurnal Ilmiah, 12,2,3.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*.
- Prihastuti, W. S., & Hudiyono, B ., & Mirza, A. (2013). *Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Dasar Matematika*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa , Vol 2, No. 12. 1-16.
- Rachma, Y. P., Setyadi, D., & Mampou, H. L. (2020). *Pengembangan Mobile learning Barusikung Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi lengkung*. 9 (3), 3. [http:// Journal. Institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa](http://Journal.Institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa)
- Sanaky, H, AH. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif-Yogyakarta:Kaubaka Dipantara*
- Sudaryono, Margono,G., & Rahayu, W.(2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan Graha Ilmu*

Sugiyano. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suryani, N., & Agung, L, (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: ombak