

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Dian, dan Durinta Puspasari. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP 1 di SMKN 1 Pasuruan.” *Jurnal Pendidikan Adminstrasi Perkantoran* 7, no. 3 (2019): 123–30.
- Alti, R.M., P.T. Anasi, D.E. Silalahi, L.A. Fitriyah, H. Hasanah, M.R. Akbar, T. Arifianto, I. Kamaruddin, E.N. Malahayati, dan others. *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: Get Press, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=UsxuEAAAQBAJ>.
- Amka. *MEDIA PEMBELAJARAN INKLUSI*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.
- Andrizal, Andrizal, dan Ahmad Arif. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SISTEM E-LEARNING UNIVERSITAS NEGERI PADANG.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 17, no. 2 (9 November 2017): 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>.
- Anggaraini, Yenny Dian. *Modul Pembelajaran Matematika SMA Umum Kelas X*. Kendari: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Arrasyid, Muhammad Qais, Erhamwilda, dan Fitroh Hayati. “Nilai-Nilai Pendidikan Menurut Al-Quran Surah An-Nisa Ayat 58 Tentang Kompetensi Guru.” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (Juli 2023): 19–24.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- Artanti, Yulianita, Nuryadi Nuryadi, dan Nafida Hetty Marhaeni. “PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS MENGGUNAKAN APLIKASI TEPYTHA.” *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2022): 25–38. <https://doi.org/10.36526/tr.v6i1.1935>.
- Audie, Nurul. “PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–96.
- Azzahra, Tria Suhada, Hepsi Nindiasari, Zahra Fadhilah Aryoko, Zahid Nur Afita Amaliyah, Riza Novidona Afifah, dan Difa Tri Faizah. “Analisis Perkembangan Kognitif Siswa SMA Pada Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, WILANGAN, 4, no. 1 (2023): 27–33. <http://dx.doi.org/10.56704/jirpm.v4i1.13430>.

- Batubara, Hamdan Husien. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Darnawati, Darnawati, Jamiludin Jamiludin, La Batia, Irawaty Irawaty, dan Salim Salim. “Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline.” *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (6 Oktober 2019): 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>.
- Dewi, I.P., R. Sofya, dan A. Huda. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP PRESS, 2021. [https://books.google.co.id/books?id=\\_dZbEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_dZbEAAAQBAJ).
- Fitriyah Nur Rohmah dan Imam Bukhori. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3.” *Ecoducation* 2, no. 2 (2020): 167–82. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v6i1>.
- Gargenta, Marko, dan Masumi Nakamura. *Learning Android: Develop Mobile Apps Using Java and Eclipse*. 2. ed. Beijing Köln: O’Reilly, 2014.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan-Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Harahap, Yudhi Septian, Shynta Sri Wahyuni Ginting, dan Nur Khafifah Indriyani. “Pendidikan Teknologi dalam Al-Quran.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1898–1906. <https://10.31004/jptam.v7i1.5504>.
- Hidayat, A.A. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=0dAeEAAAQBAJ>.
- Huda, Arif Akbarul. *Live Coding: 9 aplikasi android buatan sendiri*. Yogyakarta: Andi, 2013.
- Ismatulloh, Kholida, Yosi Nur Kholisho, Baiq Desi Dwi Arianri, dan Ropikoh. “Analisis Implementasi Si Black Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Fisika.” *Kapp Journal* 7, no. 3 (2023): 411–15. <https://doi.org/10.29408/kpj.v7i3.24196>.
- Ismiranda, dan Yetti Ariani. “Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Journal of Basic Education Studies* 3, no. 2 (2020): 503–11.

- Jelita, Nover Tiara, Abdul Haris Odja, dan Dewa Gede Eka Setiawan. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERBANTUAN VIDEO DENGAN IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR." *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* 8, no. 1 (2022): 109. <https://doi.org/10.31764/orbita.v8i1.8147>.
- Kemendikbud. *Matematika Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- \_\_\_\_\_. *Matematika Buku Guru Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>.
- Kuswanto, Joko, dan Ferri Radiansah. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *JURNAL MEDIA INFOTAMA* 14, no. 1 (4 April 2018). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- Lee, William W., dan Diana L. Owens. *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*. 2. ed. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2004.
- Meier, Reto. *Professional Android 4 application development*. Updated for Android 4. Indianapolis: John Wiley & Sons, 2012.
- Minan, Dhimas Aufarul, dan Ekohariadi Ekohariadi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS MOBILE GLIDEAPPS PADA MATA PELAJARAN KEJURUAN KELAS X DKV SMK NEGERI 1 CERME GRESIK." *Jurnal Information Technology and Education* 7, no. 1 (2022): 36–45.
- Mudlofir, Ali, dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Nabilah Saski dan Tri Sudarwanto. "KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (12 April 2021). <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>.
- Novelza, Ice Dwi, dan Rhomiy Handican. "Systematic Literature Review: Apakah Media Pembelajaran Mampu Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika?"

*Griya Journal of Mathematics Education and Application* 3, no. 1 (31 Maret 2023): 11–22. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.269>.

Nurfadhillah, Septy dan 4A Pendidik Sekolah Dasar. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Pebria Santi Putri dan Wahyu Pujiyono. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Kpk dan Fpb Berbasis Mutlimedia Menggunakan Macromedia Flash 8 di SD IT Luqman Al-hakim YOGYAKARTA.” *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* 5, no. 3 (Oktober 2017): 49–55. <https://doi.org/10.12928/jstie.v5i3.12371>.

Putra, Lovandri Dwanda, dan Ishartiwi Ishartiwi. “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL ANGKA DAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (22 Desember 2015): 169–78. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>.

Ramadhan, Akmal, Arlin Astriyani, dan Hastri Rosiyanti. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULATIKA PADA MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN NILAI MUTLAK LINEAR SATU VARIABEL.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 8, no. 1 (30 Juni 2022): 97. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.97-108>.

Rizkya, Monika Eka. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KONSEP NILAI MUTLAK Rizkya, Monika Eka and YOHANIE, DIAN DEVITA and NURFAHRUDIANTO, AAN.” Thesis (Undergraduate), UniversitasNusantaraPGRI Kediri, 2021. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/4055>.

Saepuloh. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE UNTUK MEMAHAMI MATERI TRIGONOMETRI.” Thesis (Pascasarjana), Universitas Siliwangi, 2022. <http://repositori.unsil.ac.id/id/eprint/6118>.

Safaat H, Nazruddin. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatik, 2012.

Samsu. *Metode Penelitian: Teori & Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development*. 2 ed. Jambi: Pustaka Jambi, 2021. [https://www.researchgate.net/publication/343162238\\_Metode\\_Penelitian\\_Teori\\_Aplikasi\\_Penelitian\\_Kualitatif\\_Kuantitatif\\_Mixed\\_Methods\\_serta\\_Research\\_and\\_Development](https://www.researchgate.net/publication/343162238_Metode_Penelitian_Teori_Aplikasi_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif_Mixed_Methods_serta_Research_and_Development).

- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2015. <https://books.google.co.id/books?id=Y9xDDwAAQBAJ>.
- Satyaputra, Alfa, dan Eva Maulina. *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014. <https://books.google.co.id/books?id=jNxMDwAAQBAJ>.
- Sugandi, Muhamad Kurnia, dan Abdur Rasyid. "Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem: Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts." *BIODIK* 5, no. 3 (1 Desember 2019): 181–96. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.7869>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukendra, I Komang, dan I Kadek Surya Atmaja. *INSTRUMEN PENELITIAN*. Pontianak: Mahameru Press, 2020. <https://id.scribd.com/document/589245793/1-Buku-Instrumen-Penelitian>.
- Sumiharsono, Rudy, Hisbiyatul Hasanah, dan Dedy Ariyanto. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017. <https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ>.
- Sundayana, Rostiana. *Media dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Supriadi, Endang. *e-Modul Matematika*. Kemendikbud Direktorat Pembinaan SMA, 2019.
- Sutatri, Tatik, dan Edi Irawan. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Swarjana, I Ketut. *POPULASI-SAMPEL, TEKNIK SAMPLING & BIAS DALAM PENELITIAN*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=87J3EAAAQBAJ>.
- Taufik Rusmayana. *MODEL PEMBELAJARAN ADDIE INTEGRASI PEDATI DI SMK PGRI KARISMA BANGSA SEBAGAI PENGGANTI PRAKTEK*

*KERJA LAPANGAN DIMASA PANDEMI COVID-19*. Disunting oleh Rudi Hartono. CV WIDINA MEDIA UTAMA. Bandung: CV WIDINA MEDIA UTAMA, 2021.

Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

Ulfa, Hafiza. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Materi Transformasi Kelas IX SMP." Thesis (Other), Universitas Islam Riau, 2021. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/16021>.

Uno, Hamzah B. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

Verawati, dan Enny Comalasari. "PEMANFAATAN ANDROID DALAM DUNIA PENDIDIKAN." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 2019, 617–27.

Wahab, Abdul, Junaedi, Didik Efendi, Hendri Prastyo, Dewi Purnama Sari, Andi Syukriani, Rani Febriyanni, dkk. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=tp9CEAAAQBAJ>.

Wahyudi, Dichi Akbar. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS ANDROID." Thesis (Undergraduate), Universitas Negeri Medan, 2021. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/45787>.

Wicaksono, Satriyo. "THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED LEARNING USING MACROMEDIA FLASH 8 IN ACCOUNTING COURSE." *Journal of Accounting and Business Education* 1, no. 1 (29 September 2016): 122. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6734>.

Wijaya, Rahmad, Suratno, dan Budiyo Herman. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Sistem Pengapian Sepeda Motor." *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan* 2, no. 4 (2021): 513–23. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i4.462>.

Winarni, Endang Widi. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

Winarno, dkk, Md.Abdullah Al-Mamum Patwary, Abu Yasid, Rini Marzuki, Sri Endah Setia Rini, dan Siti Alimah. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran: Panduan Lengkap Untuk Pendidik Dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Genius Prima Media, 2009.

Wiranda, Utari, dan Masniladevi. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 3045–51. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.808>.