

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Qur'an Terjemahan. 2009. *Departemen Agama RI*. Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Anggoro, Bambang Sri. 2016. "Analisis Persepsi Siswa SMP terhadap Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Perbedaan Gender dan Disposisi Berpikir Kreatif Matematis", dalam *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Anggraini, Arifiati Fitri, dkk, "Aplikasi Game Edukasi petualangan Nusantara", dalam *Prosiding SENTIAN 2016- Politeknik Negeri Malang* , no. 1, (2016): 168-172
- Ardiansyah, Firdan. 2011. *Pengenalan Dasar Android Programing*. Depok: Biraynara
- Asra , Cipi Riana Deni Darmawan. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Nasional.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, dan Dandan Luhur Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile Learning* berbasis Android", dalam *JPPPF-Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, no. 1 (2017)
- Aziz Alimul hidayat. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Helath Books Publising.
- Barbara, Hamdan Husein, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI", dalam *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, no. 1, (2017):12-27
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Sringer
- Damari, Ari. 2009. *Kupas Matematika SMP untuk Kelas 1, 2, dan 3*, Cianjur: Wahyu Media.
- Djali. 2007. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Enterprise, Jubile. 2018. *Lancar Menggunakan SPSS untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2015. *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Firdaus, Cep Bambang, “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa terhadap mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab”, dalam *Journal On Education*, no. 01 (2019): 191-198
- Gusty, Sri, dkk. 2020. *Belajar Mandiri Pembelajaran Daring si tengah Pandemi COVID-19 Konsep, Srategi, Dampak, dan Tantangan*. t.tp: Yayasan Kita Menulis.
- Hakim, Lukmanul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran* Bandung: CV Wacana Prima.
- Hamalik, Oemar, 1989. *Media Pembelajaran Agama*. Bandung: Citra Aditya.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, M Masrul, J Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, J Jamaludin, dan Janner Simarata. 2020. *Media Pembelajaran*, t.tp: Yayasan Kita Menulis.
- Hamidah, Nunung dan Setiawan, Wahyu, “Analisis Minat Belajar Siswa SMA Kelas XI Pada Materi Matriks” dalam *Journal On Education*, no. 2 (2019): 457-463
- Hendriawan, Muhammad Ardiansyarh dan Muhammad, Guntur Maulana “Pengembangan JiMath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” dalam *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, no. 1, (2018): 274-288
- Hidayatullah. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Banten: LKP Setia Budhi Publiser.
- Kadir.2015. *Statistika Terapan Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan program SPSS/Lisrel Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khoiriyah, Evi dan Sari, Eka Yuliana, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan

- Sumbergempol Kabupaten Tulungagung” dalam *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, no. 2 (2018) : 22-32
- Komariyah, Siti,dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android” dalam *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, no. 1, (2018): 43-52
- Kristianty, Diny,2016. *Wardani, Psikologi Pendidikan Islam*. Cirebon: Confident.
- Kustandi, Cecep dan Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mustaqim, Ilmawan, “Pemanfaatan Augmetned Reality Sebagai Media Pembelajaran”, dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, no. 2 (2016): 174
- Peprizal dan Syah, Nurhasan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik” dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, no. 3. (2020) :455-467
- Pujianingtias , Eka Novita, dkk, “Pengembangan Pedia Majamat pada Materi Pecahan Pada Mata Pembelajaran Matematika”, dalam *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, (2019): 265 dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/download/19261/11399> diakses 02 September 2020
- Purba, Ramen A, Arin Tentrem Mawati, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Santa Maya Pramusita, Jessica Elfani Bermuli, Sri Rezeki Fransiska Purba, Kelly Sinaga, Nana Mardiana, Imam Rofiki, dan Michael Recard. 2021.*Media dan Teknologi Pembelajaran*. t.tp: Yayasan Kita Menulis.
- Purba, Ramen A, Imam Rofiki, Sukarman Purba, Pratiwi Bernadetta Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar, Febriyanti, Yanti, Janner Simarta, Dina Chamidah, Dewi Suryani Purba, dan Bonaraja Purba. 2020 *Pengantar Media Pembelajaran*. t.tp: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

- Ricardo dan Rini Intansari Meilani, “Impak minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa” dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, no. 2 (2017): 188-201
- Sembiring , Hermansyah dan Nurhayati, “Sistem Informasi Jumlah Angkatan Kerja Menggunakan Visual Basic pada Badan Pusat Statistika (BPS) Kabupaten Langkat, dalam *Jurnal KAPUTAMA*, no.2 (2012): 13-19
- Setyadi, Danang, “ Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika”, dalam *Jurnal Satya Widya*, no. 2, (2017): 87-92
- Setyosari, Punaji, “Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas”, dalam *Jurnal Inovasi dan Teknologi*, no. 1 (2014): 20-30
- Sholihah, Dyahsih Alin dan Mahmudi, Ali, “Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar”, dalam *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, no. 2 (2015): 175-185
- Siti Komariah, Huri Suhendri, Arif Rahman Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android”, dalam *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, no. 1 (2018): 43-52
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Sleman: Deepublish.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyat, Yayat, “Hubungan antara Sikap, Minat, dan Perilaku Manusia”, dalam *Jurnal Region*, no. 1 (2009): 1-19
- Suprpto, Anis Nuryati, ”Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di SMA”, dalam *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*, no. 1, ( 2013): 37-43
- Susilo, Muhammad Aji dan Suwahyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran *Wheel Alignment*” dalam *JPTM (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)*, no. 2, (2019): 91-98
- Sutarti, Tatik dan Irawan, Edi. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.

- Sutrisna, Sulis. 2005. *Aku Ingin Menjadi Ahli Matematika (Untuk Kelas 3 SMP)*, Depok: Kawan Pustaka.
- Syahputra, Edy.2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa*. Sukabumi: Haura Publihsing.
- Tafanao, Talirazo, “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, no. 2, (2018):103-114
- Tim Ganesah Operation. 2018. *Pasti Bisa Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII*, Bandung: Penerbit Duta.
- Ummah, Siti Khoiruli. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: UMM Pers.
- Wadi, Hamzan.2020. *Pemrograman Android untuk Pelajar & Mahasiswa: Belajar dan Praktek Langkah Demi Langkah*. TR Publizer.