

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul R.S (2019). *Pengembangan Media Mobile Learning Android Pada Pembelajaran Geometri Bangun Ruang*.
- Akmalia, F., & Syihabuddin. (2020). Pemanfaatan Ispring Suite Quizmaker Untuk Pembuatan Soal-Soal Bahasa Arab. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra*
- Amalia, I. A. (2014). Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini. *Jurnal Edueksos, III(2), 127–144*.
- Ambarmaya, N., & Aini, I. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika), 485–491*.
Arab, 2(2), 15–29.
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aripin, Ipin. 2018. “Konsep-Dan-Aplikasi-Mobile-Learning.” *Jurnal Bio Educatio 3(1):1–9*.
- 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*.
Bandung: PT.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.
- Deswita, R., & Kusumah, Y. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran CORE dengan Pendekatan Scientific. *Edumatika : Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 1(1), 35*. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i1.220>

- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development* (M. R. Aqli (ed.); 1st ed.). Literasi Nusantara.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (B. S. Fatmawati (ed.); 1st ed.). Bumi Aksara.
- Jayani, D. H. (2021). *Penggunaan Internet di Kalangan Siswa Sekolah Semakin Meningkat*/Databoks.<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/03/tren-siswa-sekolah-menggunakan-internet-semakin-meningkat>
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan Powerpoint Terintegrasi Dengan iSpring Presenter Sebagai Media Pembelajaran Ict. *Eksponen*, 9(1), 79-85. doi: 10.47637/eksponen.v9i1.251
- Kusuma, D. (2016). *Pengembangan Mobile Learning Matematika Sebagai Suplemen Pembelajaran Trigonometri Siswa SMA Kelas X* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP-UKSW).
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*.
- Lestari, Karunia Eka 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Agitama
- Listiaji, Prasetyo. (2015). *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika pada Materi Hukum Gravitasi Newton untuk Siswa SMA*. Diakses pada 6 Desember 2016
- M.F Sardi & Y. Anistyasari. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pendekatan Somatis , Auditori , Visual Dan

- Intelektual (Savi). *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 389–397.
- Nurhayati, D., Rahmawati, D., & Farida, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Labuhan Maringgai. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 11–24. <https://doi.org/10.24127/emteka.v2i1.731>
- Oktaviana, D. dkk, (2020). Pengembangan Media *Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching and Learning* Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol.9, No.1, 1-11.
- Purnama, Rio Bagus, Feriansyah Sesunan, and Chandra Ertikanto. Rimilda. 2015. *Analisis Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Melalui Pendekatan Problem Solving Pada Materi Limas Kelas VIII Mtsn Model Banda Aceh*.(online).Vol. 2. No. 2,
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Reasearch and Development)* (A. R. Abdullah (ed.); 1st ed.). Literasi Nusantara.
- Saripudin, Asep. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Abk. Diakses dari www.repository.upi.edu pada tanggal 10 April 2022
- Septiandika, R., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis "Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android sebagai suplemen pembelajaran fisika SMA pada materi usaha dan energi." *Jurnal Pembelajaran Fisika 5.4* (2017).
- Putri, I. (2019). Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Realistik Mathematic Education (RME) Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Fungsi Kelas X SMA Negeri 1 Punggur
- Qurohman, M. T., Sungkar, M. S., & Abidin, T. (2019). Development of mathematics learning application based on android. *Jurnal Pedagogik*, 6(2), 475–513.

- Aplikasi Android “DARI” pada Materi Daur Air untuk Siswa. *Jpgsd*, 9(5), 2297–2307.
- Setyadi, D. (2017). PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SEBAGAI SARANA BERLATIH MENGERJAKAN SOAL MATEMATIKA. *Satya Widya*, 33(2), 87-92.
- Setyadi, Danang. 2017. “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika.” *Satya Widya* 33(2):87–92. doi: 10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92.
- Smaldino, Sharon E, Lowther Deborah L, Mims Clif, dan Russel James D.2005.*Instructional Technology and Media for learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:Alfabeta,2013..
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 12–16.
- Yanti, N. S., & Huda, Y. (2020). Analisis Tingkat Kelayakan Aplikasi Android “Appypie” Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 8(4)
- Yuniati, L. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Doppler Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Fisika yang Menyenangkan. JP2F,92-101
- Zulkarnain, I. (2013). Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa

dalam Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konflik Kognitif.
(Disertasi). SPs UPI, Bandung