

DAFTAR LITERATUR

- Aisyah, S., (dkk). 2020. Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*. 2(1), h. 62-65.
- Anggraini, H. W.,(dkk). 2018. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengucapan Pada Mahasiswa. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)*. 3(1), h. 83-86.
- Apsari, P. N., dan Rizki, S. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Aksioma (Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro)*. 7(1), h. 161-170.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Audina,D. S. M., (dkk). 2018. Pengembangan Bahan Ajar (*Handout*) Ritmis untuk Siswa kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*, 5(3), h. 276-286.
- Baharani, S. 2019. *Pengembangan Handout Matematika Berbasis Inkuiri Terbimbing Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Batanghari*. Skripsi tidak diterbitkan. Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Bintang,A.,(dkk). 2019. Pengembangan multimedia animasi berbasis inkuiri pada materi pokok laju reaksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Chemistry Education Review(CER)*, 2(1), h. 1-16.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Cholifah, S.N.,(dkk). 2021. Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan *Adobe Animate CC* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Sekolah)*. 5(1), h. 64-73.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Eduka, Tim Maestro. 2020. *BUPELAS (Buku Pelengkap Kurtilas) Pemetaan Materi & Bank Soal Matematika SMP Kelas 7*. Sidoarjo: Genta Group Production.
- Fahrezi, G., dan Susanti. 2021. Pengembangan Bahan Ajar *Flip Book* Kontekstual Berbasis *Android* Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio : Jurnal Ilmu Kependidikan*. 16(1), h. 58-70.
- Friantini,R. N. ,(dkk). 2020. Pengembangan Modul Kontekstual Aritmatika Sosial Kelas 7 SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), h. 562-576.

- Frinatini,R.N., (dkk). 2020. *Kontekstual Aritmatika Sosial*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.
- Gazali, R. Y. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), h.182-192.
- Ghassani, D.,(dkk). 2019. Penerapan Pendekatan Ctl Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4(3), h. 91-99.
- Hanum,L.,(dkk). 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Kelas X Sma/Ma Di Banda Aceh. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, 1(1), h. 42-48.
- Herlinah dan Musliadi, KH. 2019. *Pemograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- Ibda, F. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), h. 32.
- Ismanto, E., (dkk). 2017. Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Untukmu Negeri*. 1(1), h. 42-47.
- Jazuli, M.,(dkk). 2017. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa*. 7(2), h. 47-65.
- Karman,J.,(dkk). 2019. *Sisitem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Sleman:Deepublish.
- Kulsum,V.S., (dkk). 2016. Pendekatan *Contextual teaching and learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), h. 414.
- Kuswanto,J dan Radiansah, F. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), h. 16.
- Magdalena., I.,(dkk). 2020. Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2(2), h. 311-326.
- Mariyaningsih, N dan Hidayati, M. 2018. *Teori dan Praktik Berbagai Model Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: Kekata Publisher.
- Masni. 2016. Implementasi Pendekatan *Contextual teaching and learning* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan. *Prosiding seminar nasional*, 02(1), h. 365.
- Mayangsari, C. D., (dkk). 2018. *Handout Berbasis Android Untuk Pembelajaran Usaha Dan Energi Di SMA dengan Model Problem Based Learning*. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, VII, h. 70-77.

- Muliawati, D. I.,(dkk). 2016. Pengembangan *Handout* Berbasis Team Assisted Individualization(TAI) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pembuatan Etanol Skala Laboratorium SMK Kimia Industri. *Jurnal Inkuiri*, 5(1), h. 37-44.
- Musriliani, C (dkk). 2015. Pengaruh Pembelajaran *Contextual teaching and learning* (CTL) terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SMP Ditinjau dari Gender. *Jurnal Dikdaktik Matematika*, 2(2), h. 51.
- Nurhayati, D.,(dkk). 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), h. 11-24
- Pradnyantika, L. D., (dkk). 2018. Pengelolaan Pembelajaran Kimia Di SMA Negeri 2 Negara. *Jurnal pendidikan kimia Indonesia*, 2(1), h. 1-10.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Diva Press..
- Qoriah, Y.,(dkk) . 2017. The development prehistoric of jember tourism module using Dick and Carey Model. *Jurnal Historica*, 1(2017)Issue, h. 98-117.
- Rayanto, Y. H., dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2:Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan dan Akdon. 2015. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan, R (dkk). 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Problem Based Learning di Kelas VII SMP. *Jurnal Elemen*, 2(2), h. 92-115.
- Sari, N. S., (dkk). 2020. Pengembangan Modul Berbasis *Discovery Learning* Untuk Melatih Literasi Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), h. 11-23.
- Sudarsana, I. K. 2018. Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Perspektif Teori Konstruktivisme). *Cetta:Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1(1), h. 8-15
- Suherman, E. 2003. Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika. *Educare*. 2(1), h. 52-57.
- Sutarti, T dan Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Sleman: Penerbit Deepublish.
- Swari, W. D., dan Tang, B. Y. 2018. Pengembangan Handout Interaktif Berbasis *Contextual Teaching And Learning* (Ct) Pada Pokok Bahasan Listrik. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 6(1), h. 1-7

- Triangsih,R. 2018. *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual Sekolah Dasar Abad 21*. Banyuwangi:LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- Wibowo, H. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta:Putri Cipta Media.
- Yahya, M. A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri Di SMK*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zunaidah, F. N dan Amin, M. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), h. 19-30.