

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Patematika Intraktif Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Disleksisa Pada Materi Esponesia di Kota Jambi*. Sekripsi. 2014. Jambi. Universitas Jambi. Program Studi Pendidikan Matematika.
- Arindiono, dkk. (2013). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD*. Vol. 2, No. 1
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Destami (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Hermawan S, Stephanus (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: andi Offset
- Hamzah, A., dan Muchlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hendryadi. (2017). *Validitas Isi Tahap Awal Pengembangan Kusioner*. Universitas Islam Attahiriyah. Jakarta Indonesia. Vol 2. No. 2.
- Huda, A, A. (2013). *9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Khodijah, nyayu. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Palembang: Grafik Talindo Pres
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Mastercom. (2012). *All About Android*. Jakarta: Kuncikom.
- Mkrttchian, Vardan, dkk. (2016). *Handbook of Research on Estimation and Control Technique in E-Learning Systems*.
- Nastiti dkk, 2015. *Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Perjuangan Kemerdekaan Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android*. Universitas Diponegoro. Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik.

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. 2016. *Permendiknas Tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2016 Tentang Standar Nasional Pendidikan.*
- Riduwan dan Akdon. (2013). *Rumus Data Dalam Aplikasi Statistika.* Bandung: Alfabeta.
- Sasahan, dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Optik Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Fisika Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. Progam Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.* E-ISSN: 2548-8325/P-ISSN 2548-8317.
- Satyaputra, A. dan Aritonang, E., M. (2014). *Beginning Android Programming With ADT Bundle.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Simonson. M., dan Schlosser, C. (2017). *Quarterly Review Of Distance Education.*Charlotte: Information Age Publishing.
- Smaldino dkk.(2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Strielkowski, W., dan Chigisheva, O. (2018). *Leadership For The Future Sustainable Development of Business and Education.* Swizerland: Springer International Publishing.
- Sudaryono. dkk. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suparno, A. (2017) *Membuat Aplikasi Android dengan Microsoft Power Point.* Banyumas: CV Sakti
- Sutarti, T. dan Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Deepublish.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tanjung, S. H., dan Nababan, A. S. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis*

*Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Aceh. Vol IX. ISSN: No. 2301-6671.*

Yahya, A. M. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Progam Studi Keahlian Elektronika Industri di SMK.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Zam-zam,F dan Firdaus. (2018). *Aplikasi Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Grub Penerbit CV Budiutama.