

DAFTAR LITERASI

- Afandi, A. 2017. Media ICT dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Power Point Interaktif dan iSpring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*. Vol. 2. Januari 2017. Hal 19-26.
- Almomen, R.K., dkk. 2016. *Applying the ADDIE Intructional Design Model to Continuing Professional Development for Primary Care Physicians in Saudi Arabia*. *International Journal of Clinical Medicine*. Vol. 7. No. 8. Hal 538-546.
- Akker, J.V.D., dkk. 2013. *Educational Design Research: An Introduction*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Arsyad, A. 2010. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: Rajawali Pers.
- As'ari, A. R., dkk. 2017. *Matematika*. Jakarta: Kemendikbud.
- Astuti, I.A., Sumarni, R.A., dan Saraswati, D.L. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile Learning* berbasis *Android*. *JPPPF (Jurnal Penelitian & Pengembanagan Pendidikan Fisika)*. Vol. No. 1. Hal 57-62.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springe Science & Business Media.
- Chan, S. 2017. *Membuat Aplikasi Database dengan Powerbuilder 12.6 dan MySQL*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Enterprise, J. 2015. *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Firly, N. 2019. *Android Aplication Development for Rookies with Database*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hadi, H. dan Agustina, S. 2016. Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*. Vol 11. No. 1. Hal. 90-105.
- Harsa, F.S. 2016. Integrasi *ICT* dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Paedagogi*. Vol 8, No. 2. Hal 158-162.
- Huda, A.A. 2013. *9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Irwansyah, E., dan Moniaga, J.V. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH.
- Joenaidy, A.M. 2019. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Di Era Evolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- Kemendikbud. 2019. Mendikbud Dorong Pengembangan Teknologi pembelajaran Lebih Kreatif dan Inovatif. Simposium Regional Pengembangan Teknologi Pembelajaran. Laman kemendikbud.go.id

(Online). (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/03/mendikbud-dorong-pengembang-teknologi-pembelajaran-lebih-kreatif-dan-inovatif>): Diakses 28 Februari 2020).

- Khomariah, S., Suhendri, H., dan Hakim, A.R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis *Android*. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*. Vol.4, No. 1. Hal 42-53.
- Masykur, R., Nofrizal. dan Syazali, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia *Flash*. *Al- Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 8, No. 2. Hal 177-186.
- Mkrttchian, V., dkk. 2016. *Handbook of Research on Estimation and Control Techniques in E-learning System*. America: IGI Global.
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. Vol. 8, No. 2. Hal 1-10.
- WK, Nikodemus. 2013. *Step by Step Menjadi Programmer Android*. Semarang: Penerbit Andi.
- WK, Nikodemus. 2014. *Membangun Aplikasi Mobile Cross Platfom Dengan Phonegap*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Nuraini, I., Sutama., dan Narimo, S. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint *Ispring suite 8* di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*. Vol. 31, No. 2. Hal 62-71
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengolahan dan Penyelenggaraan Pendidikan.*
- Pribadi, A.B. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA
- Putri, I. 2019. Pengembangan Aplikasi *Android* Berbasis *Realistic Mathematic Education (RME)* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Fungsi Untuk Siswa Kelas X. Skripsi tidak diterbitkan. Metro: Program Sarjana UM Metro.
- Riduwan dan Akdon. 2015. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, D. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi *Android* Materi Nilai Mutlak Kelas X IPA SMA MUHAMMAD 1 Metro. Skripsi tidak diterbitkan. Metro: Program Sarjana UM Metro.
- Salim, dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: KENCANA.
- Setiawan, Y.A. 2017. *Belajar Android Menyenangkan*. Surabaya. CV. Cipta Media Edukasi.

- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PRENAMEDIA GROUP.
- Simamora, R.H. 2009. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, M.R., dan Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV PUSTAKA ABADI.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., dan Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana: ERIC.
- Wijayanto, P.A., Utaya, S., dan Astina, I.K. 2017. Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted by Ispring Suite. *IJSSM (International Jurnal of School Sciences and Management)*. Vol. 4. Issue-4. Hal: 240-247.
- Yahya, M.A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industry Di SMK*. Skripsi. Yogyakarta: Uninersitas Negeri Yograkarta.
- Yaumi, M. 2018. *Media Dan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PRENAMEDIA GROUP